



UNINTER

ATIVIDADE PRÁTICA

DESIGN DE INTERAÇÃO

Roteiro Elaborado por:
Profº. Me. Júlio César do Amaral



INTRODUÇÃO

Olá a todos.

Sejam todos muito bem-vindos!

Esta avaliação foi planejada e preparada para a disciplina de Design de Interação.

O objetivo desta atividade é fazer com que você, aluno, desenvolva os conhecimentos teóricos aprendidos nas rotas de maneira prática. Para o desenvolvimento desta atividade iremos utilizar os conceitos do design interativo que estudamos na disciplina.

Os conceitos e processos de design são utilizados na criação de soluções para o desenvolvimento de produtos físicos ou virtuais, sistemas visuais ou serviços capazes de resolver problemas humanos nas mais variadas áreas.

Ao longo desse roteiro serão passadas as orientações gerais para realização da avaliação bem como os seus critérios de correção. Seguindo o roteiro, estarão as práticas a serem realizadas, com explicações de como deve ser feita e como será avaliada.

No mais, desejo-lhe boa atividade prática!



SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	1
PRÁTICA	3
ORIENTAÇÕES GERAIS	4
FORMATO DE ENTREGA	4
	5
MATERIAL ADICIONAL	5
CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO	6



PRÁTICA

Você deverá desenvolver o protótipo de alta fidelidade (deverá conter imagens, cores e conteúdo) e interativo de um aplicativo.

Utilizar a ferramenta Figma ou Quant-UX para desenvolver essa atividade.

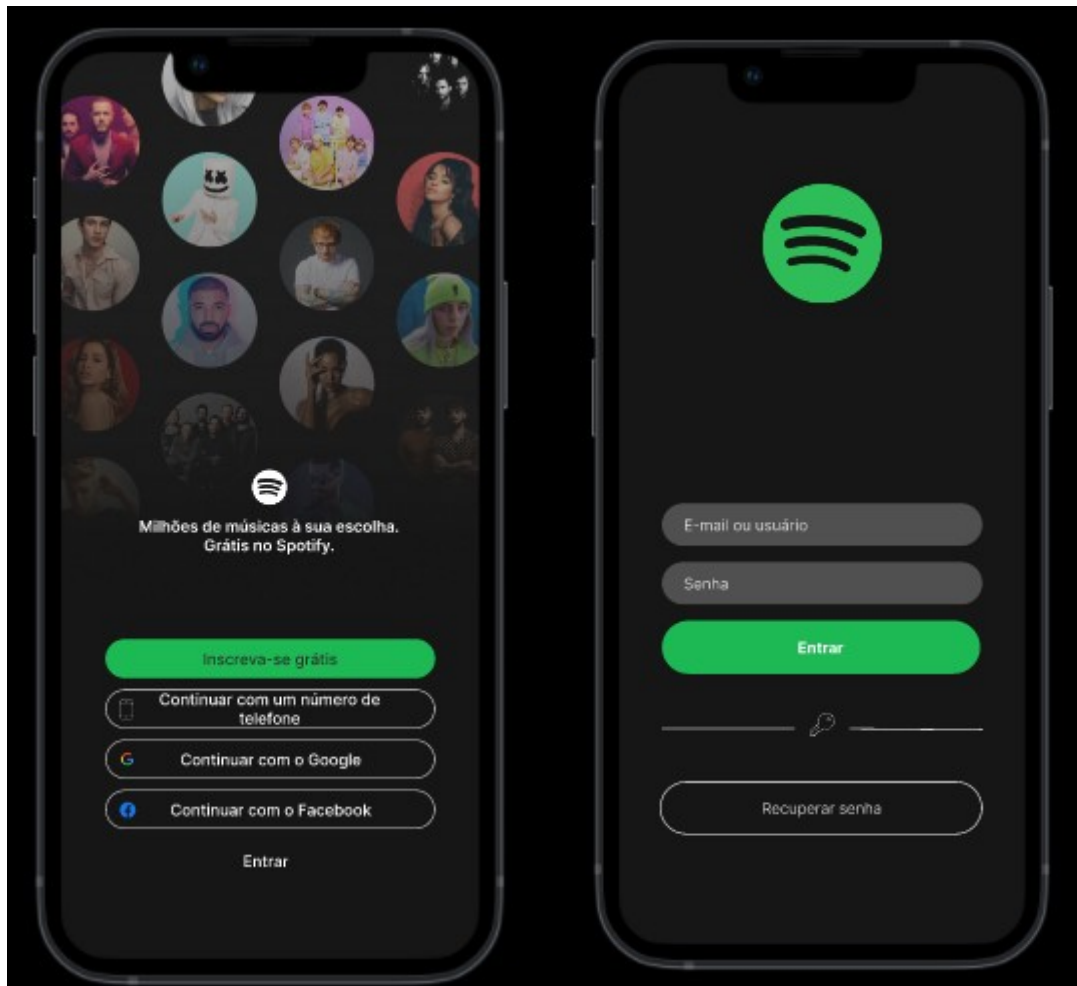
Você deverá escolher um aplicativo mobile de sua preferência para desenvolver o protótipo (já existente ou novo).

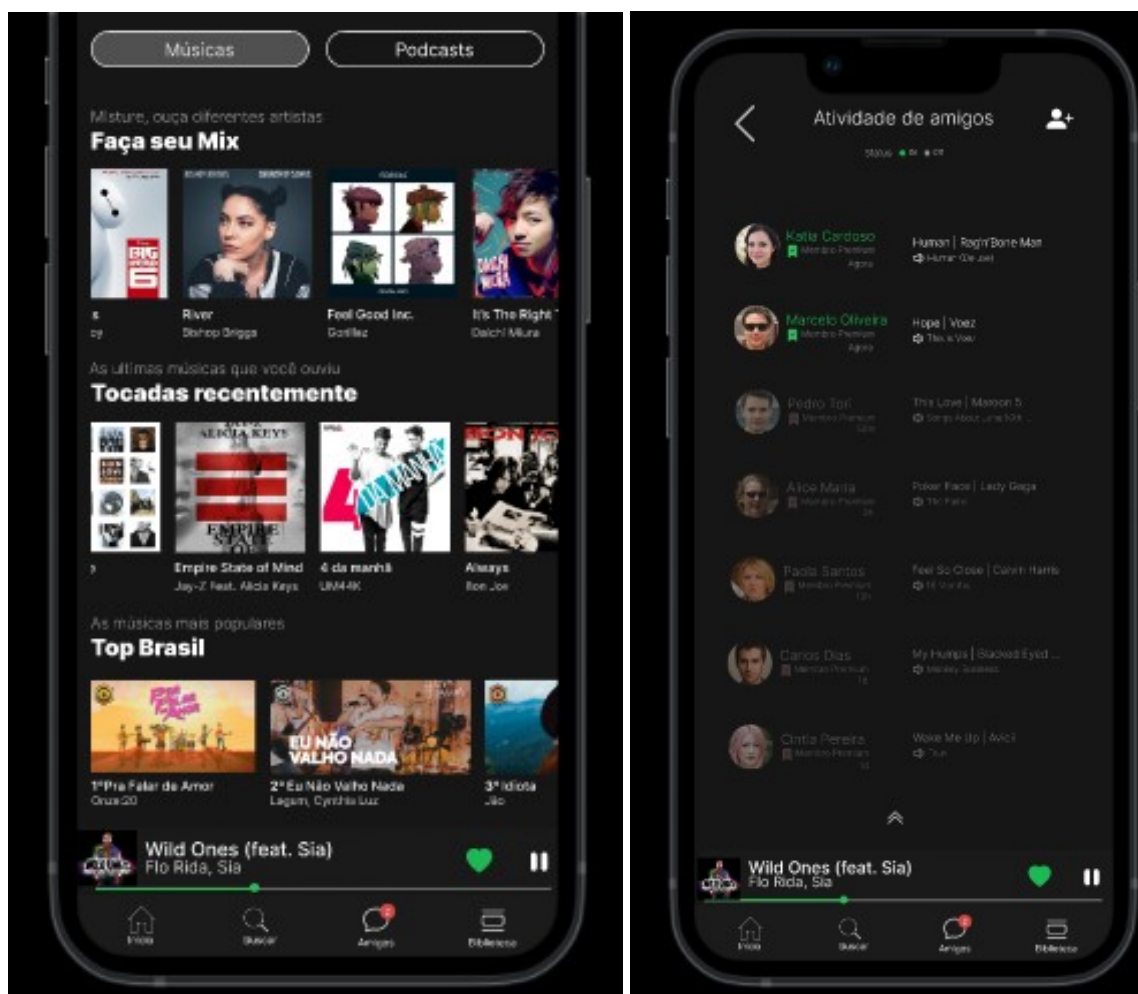
Informar o nome do aplicativo que você escolheu de referência.

Criar duas (2) novas funcionalidades para apresentar do aplicativo escolhido, tendo em vista os conceitos de design de interação aprendidos.

Colocar seu nome e Ru na 1ª tela do protótipo.

EXEMPLO DE ATIVIDADE PRÁTICA:







ORIENTAÇÕES GERAIS

Esta atividade é para ser realizada com consulta e pesquisa.

FORMATO DE ENTREGA

No ícone Trabalho, no AVA-UNIVIRTUS.

Disponibilizado na rota um modelo em word para entrega, onde você deverá informar:

1. OBJETIVO DO PROTÓTIPO QUE VOCÊ IRÁ DESENVOLVER.

Aplicativo recriado: Spotify

1. Oferecimento de uma playlist publica criada por outro usuário que permitiu a exibição de sua criação, com o intuito de aproximar pessoas com afinidades musicais.
2. Apresentação dos artistas mais tocados no aplicativo ao redor do mundo, com atualização em tempo real.

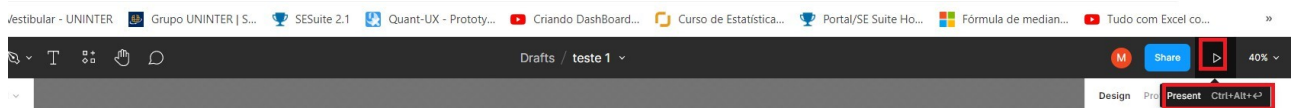
2. LINK PARA TESTAR PROTÓTIPO INTERATIVO.

<https://www.figma.com/proto/hqmHYxQm3KqoCPOkxGDLup/Teste1?node-id=132-30&node-type=canvas&t=4TKu9GAqx818B35L-1&scaling=scale-down&content-scaling=fixed&page-id=0%3A1&starting-point-node-id=132%3A30>

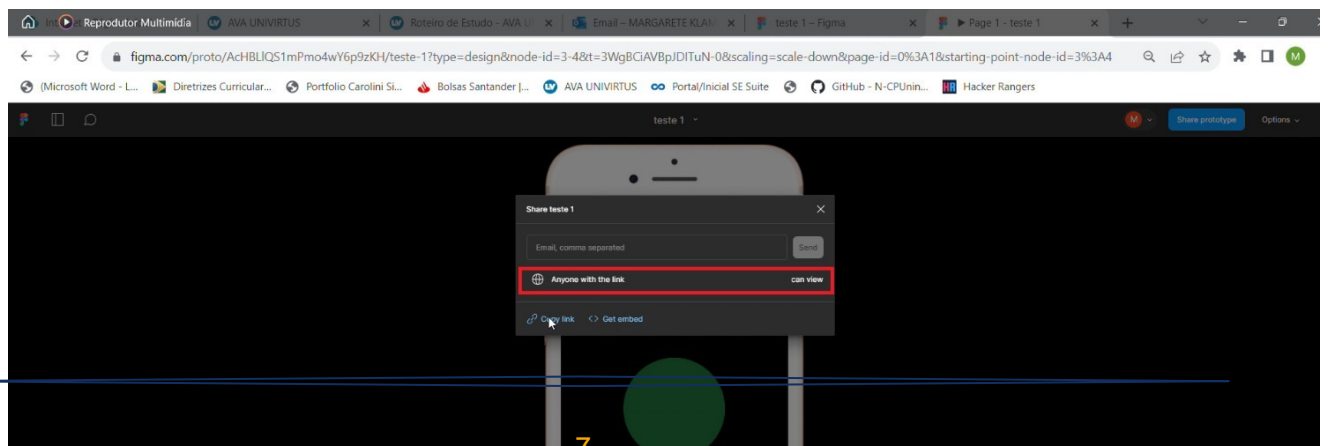
3. NA PRIMEIRA TELA DE SEU APLICATIVO COLOCAR: DESENVOLVIDO POR: SEU NOME E SEU RU.

OBS.: TESTE O LINK ANTES DE POSTAR, LINKS QUE NÃO ABREM NÃO SERÃO REAVALIADOS. Sugestão envie o link para outra pessoa para testar, abra em outro computador.

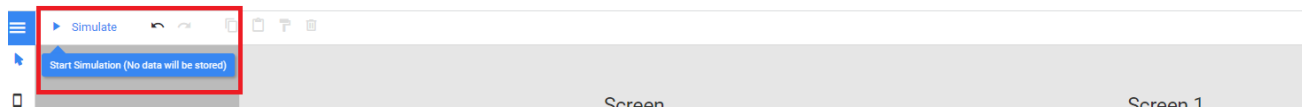
No Figma, - Selecionar a 1ª tela do protótipo, clicar no botão Apresentação e enviar o link no modo apresentação:



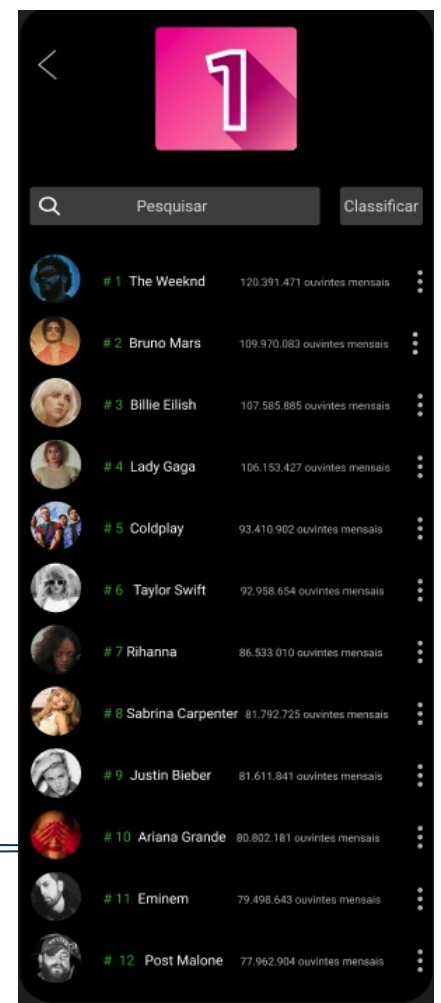
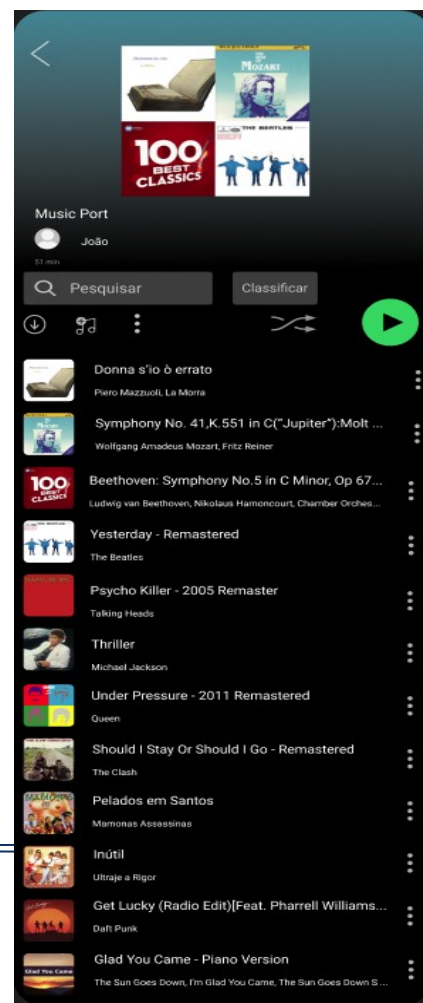
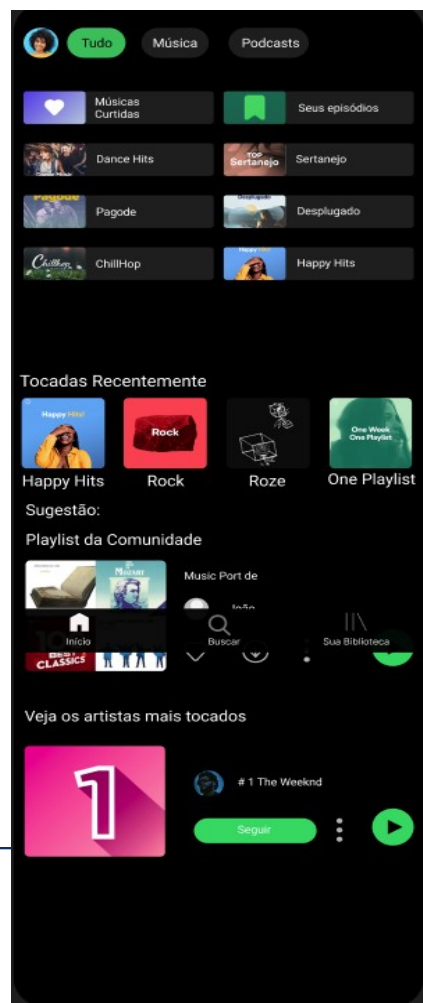
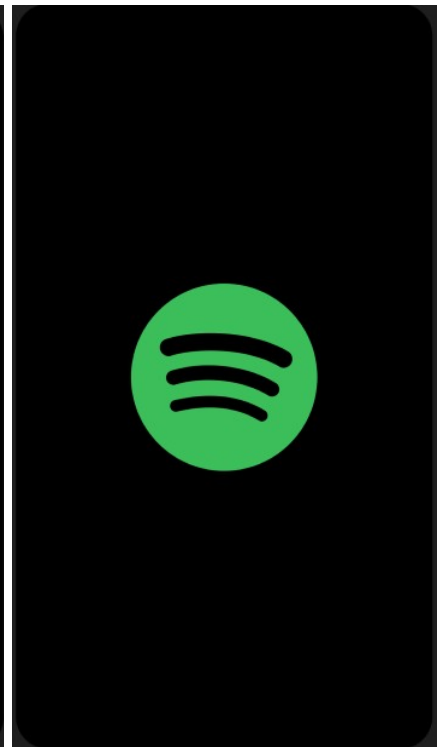
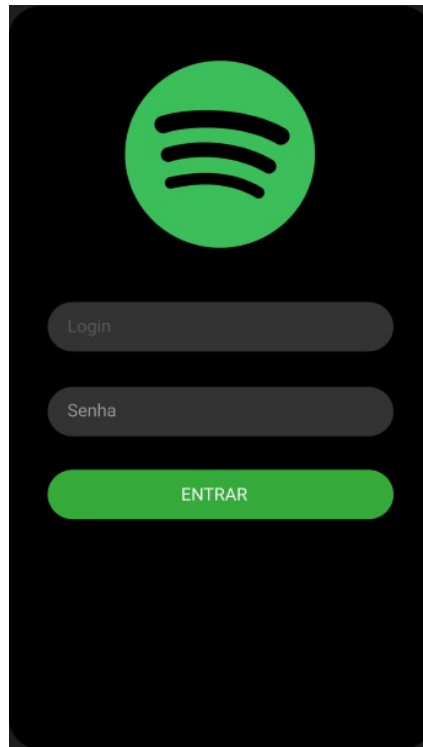
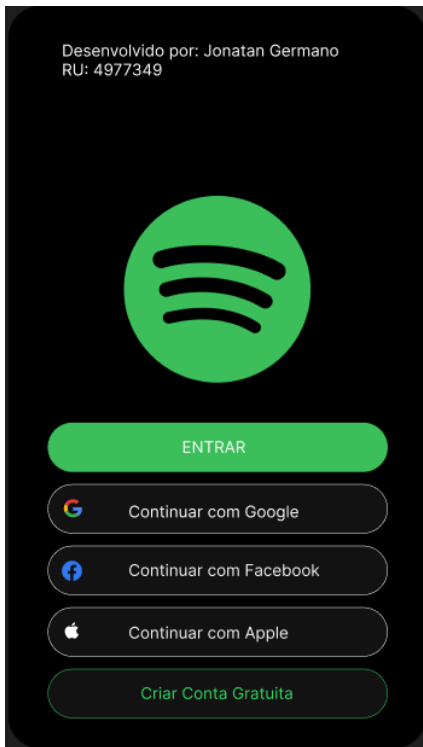
observar se está selecionada a opção: **Anyone with link:**



No Quant-UX, clicar no botão Simulate, enviar o link no modo simulação:



4. Colocar as imagens do seu protótipo.





CUIDADO!

A atividade é **EM GRUPO de até no máximo 5 PESSOAS**. Não esqueça de colocar o nome de cada integrante no trabalho. Se um INTEGRANTE for adicionado após o lançamento da nota, o trabalho **terá um desconto de até 15 pontos**.

MATERIAL ADICIONAL

Quant-UX - <https://quant-ux.com>;

Figma – <https://www.figma.com>.