

**Documentação de um**

**Produto de Software**

**Nome do Projeto**

**Nome dos Alunos:**

**2022**

ÍNDICE DETALHADO

1. Questionário / Entrevista / Outra Técnica de Extração de Informações do Usuário 3

2. Análise do Questionário / Entrevista / Outra Técnica de Extração de Informações do Usuário 3

3. Persona(s) 3

4. Design de Interface 3

5. Protótipo de Telas 4

6. Implementação 4

7. Validação de Usabilidade 4

8. Redesign 4

9. Questões Legais 4

10. Aplicação e Dados Estatísticos 4

11. Aplicação Lógica Matemática e Matemática Discreta 6

**Integrantes do grupo**

|  |  |
| --- | --- |
| **RA** | **Nome** |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |

**Breve descrição do Projeto**

Identificação dos Usuários e Stakeholders

|  |  |
| --- | --- |
| Usuários | Descrição |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |

|  |  |
| --- | --- |
| Stakeholders | Descrição |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |

1. Questionário / Entrevista / Outra Técnica de Extração de Informações do Usuário

Este item tem como objetivo apresentar o questionário completo com cabeçalho e questões no formato encaminhado aos usuários, um roteiro de entrevistas, ou outra forma que contemple a extração de requisitos do usuário. Pode-se informar o link do form ou incluir o questionário na integra.

*Disciplina de Apoio: Interface e Experiência do Usuário.*

1. Análise do Questionário / Entrevista / Outra Técnica de Extração de Informações do Usuário

Este item tem como objetivo apresentar a interpretação e decisão do que será considerado no projeto de design, de acordo, com a resposta de cada questão do questionário de entrevistas. Essa análise deve ser realizada por questão/roteiro. Analises a serem feitas:

Faz sentido o resultado percentualmente obtido no questionário?

A resposta de uma questão contradiz a outra? Que decisão de escolha será considerada neste caso e por quê?

O percentual de resultados com empates ou próximos, qual será o critério de escolha e por quê?

Há questões que podem ser canceladas, devido o resultado não refletir o esperado ou não fazer sentido perante a resposta de outras questões?

*Disciplina de Apoio: Interface e Experiência do Usuário.*

1. Persona(s)

Este item tem como objetivo apresentar a(s) persona(s) do projeto.

*Disciplina de Apoio: Interface e Experiência do Usuário.*

1. Design de Interface

Este item tem como objetivo apresentar o design de interface por meio de a) mapa de navegação; b) b) design das telas em wireframes; c) fluxograma de interação entre telas; d) diálogos usuário-sistema; e) elementos de tela como: botões, menus, campos para entrada de dados, etc.; f) estilos de fontes; g) paleta de cores; entre outros, ou seja, todos as definições de elementos que ajudarão na elaboração do protótipo.

Validar a arquitetura da informação com cardsorting.

*Disciplina de Apoio: Interface e Experiência do Usuário.*

1. Protótipo de Telas

Este item tem como objetivo apresentar as telas (formato de Wireframe ou Mockup) do projeto já com aplicação das fontes, cores, diagramação etc.

Formato: Incluir Tela e uma breve descrição da tela.

Algumas ferramentas que podem ser utilizadas: Figma, Pencil, Balsamiq, Axure, Photoshop, Adobe XD, power-point…

Existem muitas outras que podem ser utilizadas.

*Disciplina de Apoio: Interface e Experiência do Usuário.*

1. Implementação

Neste item indicar o link de acesso ou repositório de toda implementação web com html/CSS/JavaScript.

*Disciplina de Apoio: Desenvolvimento Front End.*

1. Validação de Usabilidade

Este item tem como objetivo validar a implementação na perspectiva da usabilidade. Defina a técnica escolhida , o mandado de avaliação (objetivos, tarefas, métricas e questionários de coleta de dados) e descreva a percepção de avaliação (resultados). Como por exemplo: eficácia (conclusão das tarefas) e eficiência (tempo) aplicando cálculos estatísticos, como: médias e desvios.

*Disciplina de Apoio: Interface e Experiência do Usuário.*

1. Redesign

Este item tem como objetivo apresentar o redesign, nos casos em que os testes de usabilidade apontarem alterações. Caso não exista alteração, este item pode ser excluído.

*Disciplina de Apoio: Interface e Experiência do Usuário.*

1. Questões Legais

Este item tem como objetivo apresentar leis de acessibilidade e de software que podem ser aplicadas no projeto.

*Disciplina de Apoio: Legislação e Ética em Tecnologia da Informação.*

1. Aplicação e Dados Estatísticos

Este item tem como objetivo dados estatísticos que podem ser aplicados no projeto.

*Disciplina de Apoio: Estatística.*

1. Aplicação Lógica Matemática e Matemática Discreta

Este item tem como objetivo descrever como a lógica matemática e a matemática discreta podem ser aplicadas no projeto.

*Disciplina de Apoio: Lógica Matemática e Matemática Discreta.*