

UNIVERSIDADE TECNOLÓGICA FEDERAL DO PARANÁ

LUCAS MAGALHÃES DOMINGUES

JEREMY VAN DER VINNE

PROTOTIPAÇÃO DO PROJETO

PONTA GROSSA

2023

SUMÁRIO

1	DESCRIÇÃO DO SISTEMA	2
2	PROTOTIPAÇÃO DO SISTEMA	3
3	ÁRVORE DE ORGANIZAÇÃO	14
	REFERÊNCIAS	15

1 DESCRIÇÃO DO SISTEMA

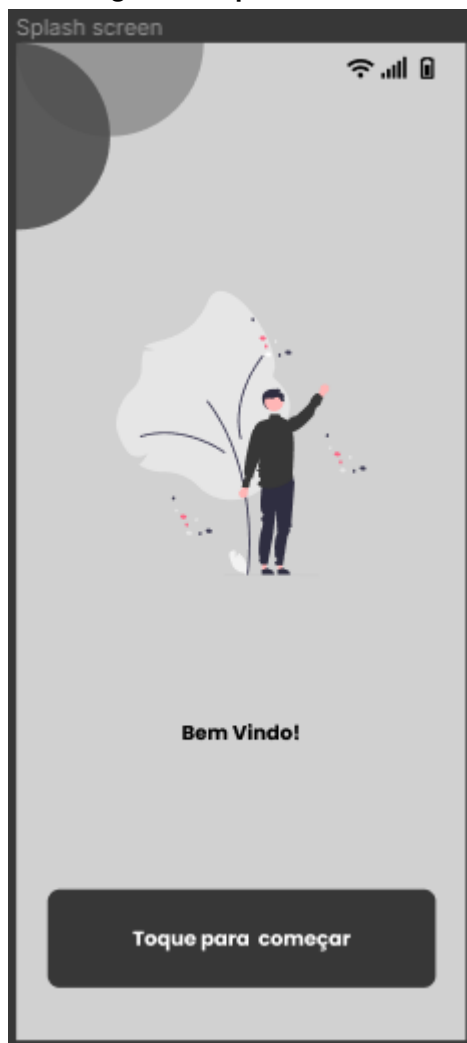
O protótipo foi realizado utilizando o software Figma, uma ferramenta que permite a criação de protótipos (STAIANO, 2022).

O sistema contará com tela inicial para realizar login ou cadastro como professor ou como usuário, quando o cadastro for realizado na tela de cadastro, os campos de nome, data de nascimento, grau de deficiência (caso aluno), ID do professor (caso professor) e senha deverão ser informados. Quando o usuário realizar login na plataforma, será mostrado seu perfil, que contará com o QRCode do usuário, além de foto, nome, e um menu minimizado que levará o usuário professor às últimas atividades realizadas, ou ao rendimento de sua turma. Já para o usuário aluno, o sistema deverá informar as últimas atividades realizadas pelo aluno, além de seu desempenho.

2 PROTOTIPAÇÃO DO SISTEMA

A Figura 1 demonstra a tela inicial do sistema, onde haverá um botão que levará o usuário para a tela de login.

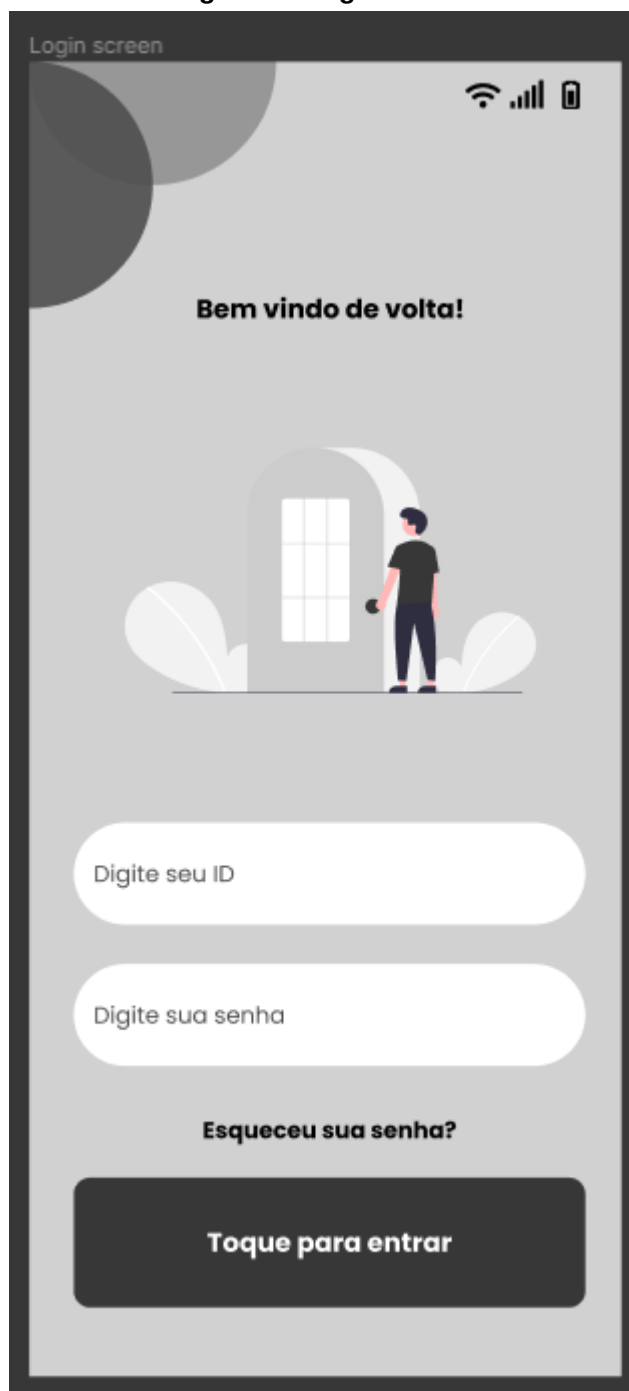
Figura 1 – Splash Screen



Fonte: autoria própria

A Figura 2 mostra a tela de login do sistema, onde as informações de identificação e senha poderão ser informadas para login no sistema, também existe o botão "Esqueceu sua senha?" para o usuário recuperar a senha.

Figura 2 – Login Screen



Fonte: autoria própria

A Figura 3 informa o QRCode do perfil do aluno(a). Também existem botões minimizados que poderão levar o usuário para outras funcionalidades do sistema, como visualização de notas e frequência.

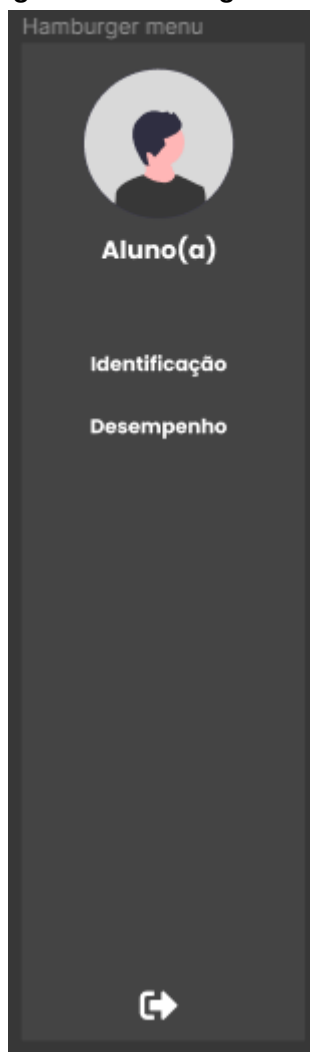
Figura 3 – Dashboard Screen



Fonte: autoria própria

A tela mostrada na Figura 4 representa o perfil do aluno(a), onde serão mostradas as informações de identificação, foto e desempenho, bem como exibido o botão de logout.

Figura 4 – Hamburger Menu



Fonte: autoria própria

A Figura 5 mostra o calendário, onde o aluno pode escolher um dia específico para obter suas notas.

Figura 5 – Calendar Screen



Fonte: autoria própria

A Figura 6 mostra o desempenho do aluno nas atividades praticadas no dia escolhido na tela anterior.

Figura 6 – Grades Screen



Fonte: autoria própria

A Figura 7 informa a data das últimas atividades desenvolvidas pelo professor, além de demonstrar a sala escolhida, o tipo de atividade e o desempenho da turma.

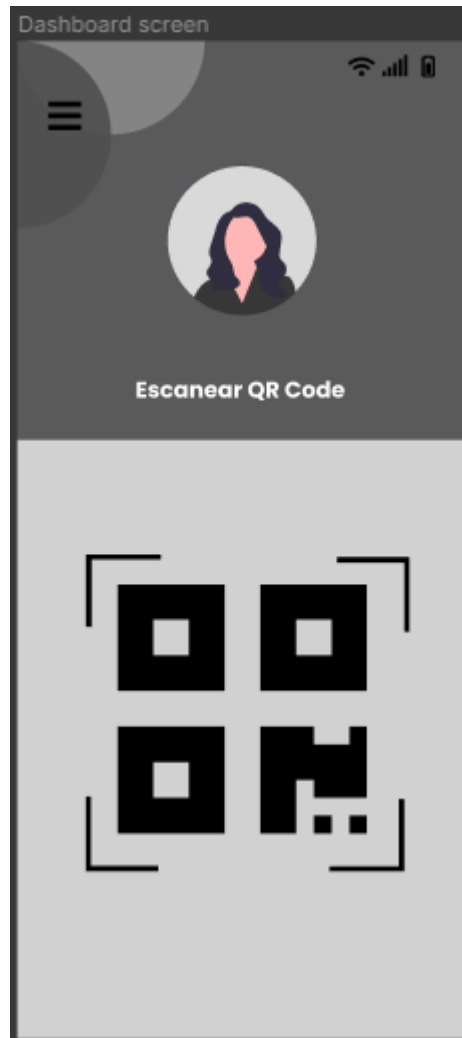
Figura 7 – Teacher Dashboard Screen



Fonte: autoria própria

A Figura 8 informa o leitor de QRCode do perfil do(a) professor(a). Também existem botões minimizados que poderão levar o usuário para outras funcionalidades do sistema, como visualização de notas e frequência da turma.

Figura 8 – Dashboard Screen 2



Fonte: autoria própria

A Figura 9 informa a tela de registro para o professor cadastrar um novo aluno, dados como nome, data de nascimento, grau de deficiência, sala e senha devem ser informados. Também existe um botão para o usuário retornar à tela de login.

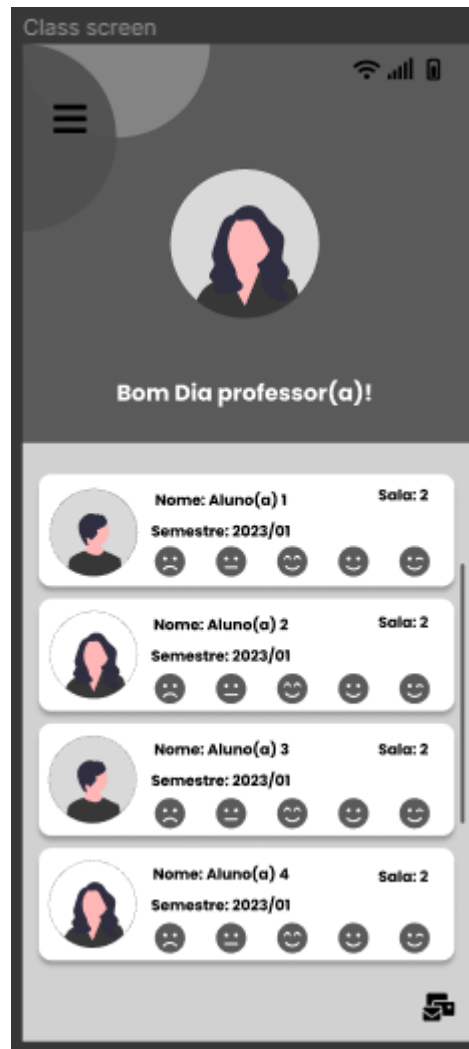
Figura 9 – Teacher Register Screen

A mockup of a mobile application screen titled "Register screen". The screen has a light gray background with a dark gray header bar. In the top right corner of the header, there are icons for Wi-Fi, cellular signal, and battery. The main content area has a dark gray curved shape on the left side. The text "Preencha os dados para registrar um novo aluno:" is centered in bold. Below this, there are six white rounded rectangular input fields, each with a gray border and a light gray shadow. The labels for the fields are: "Digite o nome do(a) aluno(a)", "Digite a sala do(a) aluno(a)", "Digite a data de nascimento(a) do aluno(a)", "Digite o grau de deficiência do(a) aluno(a)", "Digite a senha do(a) aluno(a)", and "Digite a senha do(a) aluno(a)". At the bottom of the screen, there is a dark gray rounded rectangular button with the text "Toque para registrar" in white.

Fonte: autoria própria

A Figura 10 ilustra os alunos ao usuário professor, bem como o semestre de ingresso de cada aluno, além da turma. O professor poderá avaliar os alunos utilizando-se da escala de Likert.

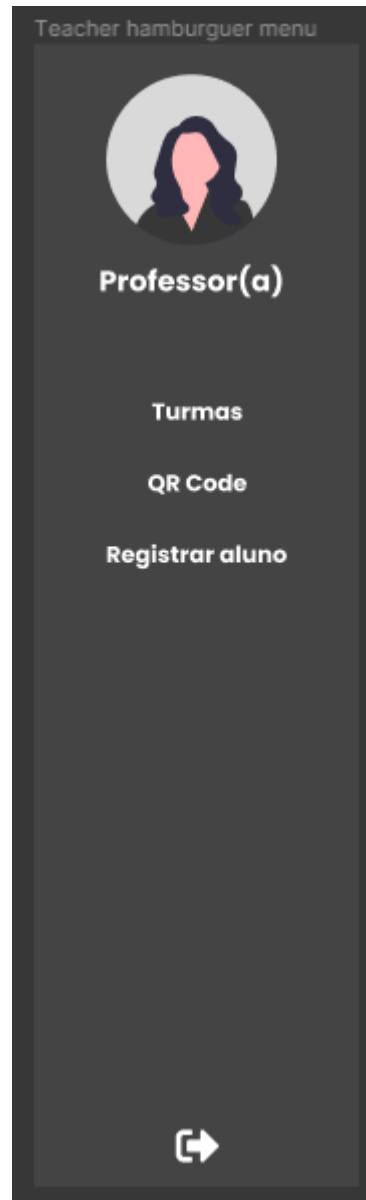
Figura 10 – Class Screen



Fonte: autoria própria

A tela mostrada na Figura 11 representa o perfil do professor(a), onde serão mostradas as informações de identificação, foto, desempenho da turma e registrar aluno, bem como exibido o botão de logout.

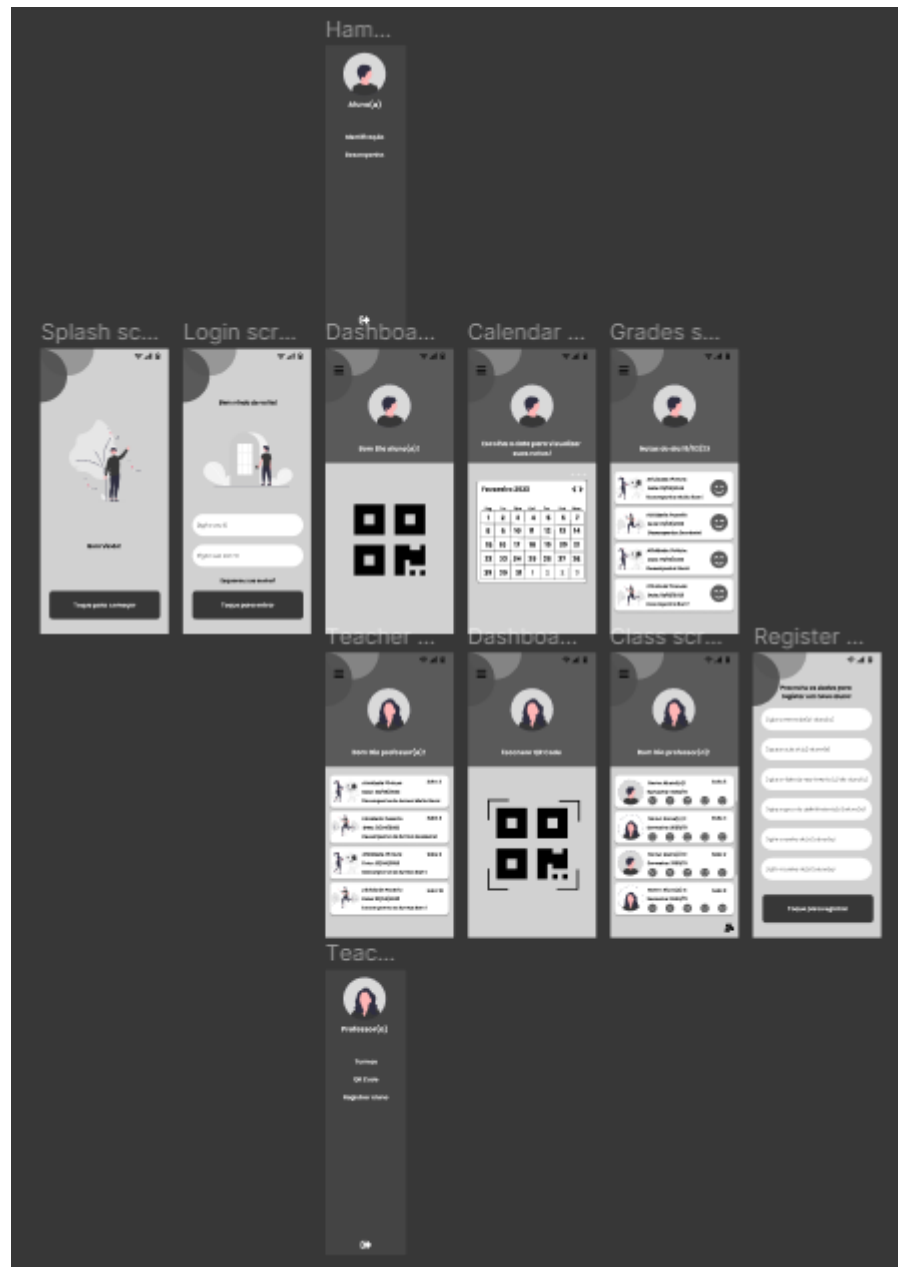
Figura 11 – Teacher Hamburger



Fonte: autoria própria

3 ÁRVORE DE ORGANIZAÇÃO

Figura 12 – Árvore de organização



Fonte: autoria própria

REFERÊNCIAS

STAIANO, F. **Designing and Prototyping Interfaces with Figma: Learn essential UX/UI design principles by creating interactive prototypes for mobile, tablet, and desktop.** [S.l.]: Packt Publishing Ltd, 2022.