

# PATOTA PRO: PROTÓTIPO DE BAIXA FIDELIDADE

Amanda Detofol Constante

Este documento introduz o protótipo de baixa fidelidade do aplicativo móvel 'Patota Pro'. O aplicativo abrange duas perspectivas de usuário, cada uma correspondente a uma persona distinta: a `persona administrador`, que representa o gerenciamento da patota, e a `persona membro`, destinada aos participantes dela. Além disso, o cadastro de uma nova patota pode ser feito independente da conta do usuário.

A primeira persona, a `persona administrador` representa Joel, atua como presidente na patota de futebol e busca automatizar a gestão atualmente feita manualmente. A segunda persona, a `persona membro`, representa Bruno, um membro da patota liderada por Joel e expressa a necessidade de acesso simplificado a informações como pendências financeiras e detalhes dos jogos.

O documento está estruturado em três seções. O primeiro tópico aborda o Cadastro da Patota, apresentando o protótipo de baixa fidelidade desta tela. O segundo tópico, Persona Usuário, detalha todos os elementos compartilhados tanto pelo usuário comum quanto pelo administrador. Por fim, a seção Persona Administrador descreve as funcionalidades exclusivas destinadas ao administrador.

Destaca-se por fim, que a cor amarela utilizada no protótipo de baixa fidelidade apenas indica que aquela determinada área da tela obterá destaque no momento da implementação.

## 1. Cadastro da patota

Ao acessar o aplicativo, o usuário terá a opção de cadastrar uma nova patota, com os campos logo, nome da patota, cor de destaque e campos de controle do ranking, conforme a Figura 1.

Figura 1- Tela de Cadastro da Patota - Protótipo de baixa fidelidade

O protótipo da tela de cadastro da Patota, exibido em um smartphone, contém os seguintes elementos:

- Barra de título: "Nova patota" com um ícone de seta para trás à esquerda e o texto "Cancelar" em azul à direita.
- Logo: Um retângulo centralizado com o texto "Logo" dentro.
- Forma de entrada: Um retângulo com o texto "Nome" dentro.
- Forma de entrada: Um retângulo com o texto "Cor de highlight (picker)" dentro.
- Texto explicativo: "Explicacao sobre como funciona o ranking."
- Forma de entrada: Um retângulo com o texto "Quantidade que deve somar quando time ganha" dentro.
- Forma de entrada: Um retângulo com o texto "Quantidade que deve somar quando faz gol" dentro.
- Forma de entrada: Um retângulo com o texto "Quantidade que deve diminuir quando perde." dentro.
- Botão de confirmação: O texto "CONFIRMAR" em azul, centralizado na base da caixa de formulário.

Fonte: Elaborado pela autora.

## 2. Persona membro

A Figura 2 apresenta a tela de login do aplicativo, que solicita um E-mail, uma Senha, um Código e um switch onde o usuário deve marcar se é administrador ou não para realizar o acesso ao sistema.

Figura 2 - Tela de Login - Protótipo de baixa fidelidade

A low-fidelity login screen prototype displayed within a smartphone frame. The screen contains the following elements from top to bottom: three empty input fields labeled "Email", "Senha", and "Codigo"; a toggle switch followed by the text "Sou Administrador"; a blue text link "ENTRAR"; and two lines of text at the bottom: "Ainda não tenho cadastro" and "Esqueci a senha". The entire content is enclosed in a black rectangular border.

Fonte: elaborado pela autora.

A Figura 03 apresenta a tela de cadastro do aplicativo, onde o que solicita um E-mail, Senha, o ID da patota e a seleção do switch com o conteúdo de "Sou Administrador" para cadastrar o usuário.

Figura 3 - Tela de Cadastro - Protótipo de baixa fidelidade

Cadastro

Email

Senha

Repita a senha

Id da patota

☐ Sou Administrador

CADASTRAR

Fonte: elaborado pela autora.

A Figura 04 apresenta a tela de configurações de acessibilidade, que permite que o usuário ative ou desative as opções de acessibilidade suportadas pelo aplicativo, redirecionando-o para a aba de configurações do celular. As opções são: Leitor de tela, Inversão de cores e Inversão de cores - daltônico.

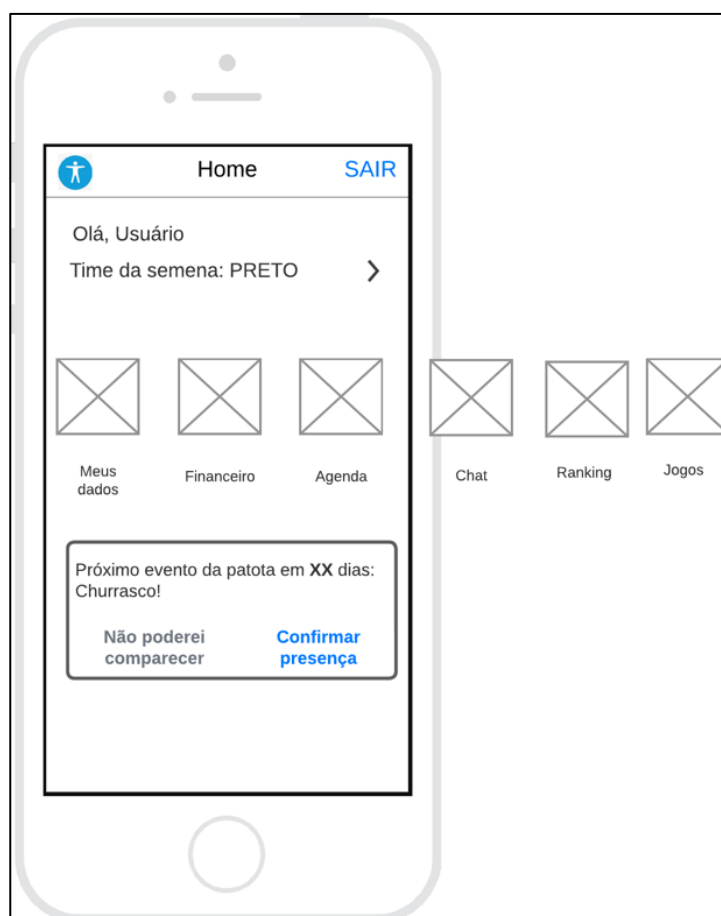
Figura 4 - Tela de Configurações de Acessibilidade - Protótipo de baixa fidelidade



Fonte: elaborado pela autora.

A Figura 05 apresenta a home do aplicativo, que possui um menu lateral com todas as funcionalidades disponíveis para o usuário, um card onde ele pode acessar a tela que lista os jogadores e os times daquela semana e um aviso, informando que o próximo evento acontece em breve.

Figura 5 - Tela de Home - Protótipo de baixa fidelidade



Fonte: elaborado pela autora.

A Figura 06 apresenta a tela de Meus Dados, que solicita as informações: Foto de perfil, Nome, Sobrenome, número da camisa do jogador (Núm. Camisa), posição em campo (Pos. em campo), Tipo, Categoria e Telefone.

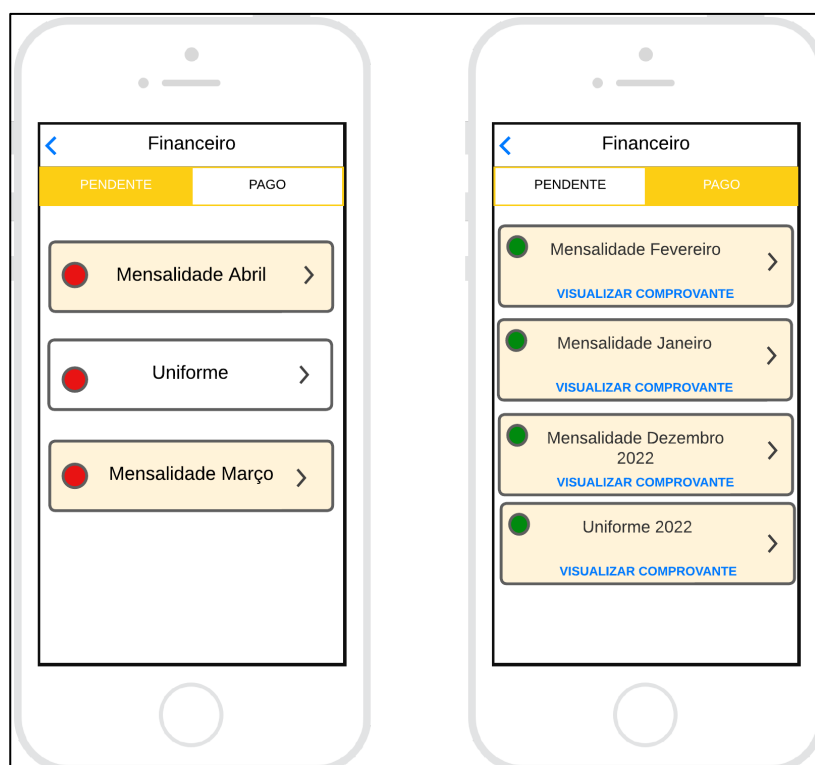
Figura 6 - Meus Dados - Protótipo de baixa fidelidade

O protótipo da tela 'Meus Dados' é apresentado dentro de um contorno de um smartphone. No topo da tela, há uma barra de navegação com um ícone de seta para trás à esquerda e o título 'Meus Dados' no centro. Abaixo do título, há um espaço reservado para uma imagem de perfil, representado por um círculo cinza. Seguem-se sete campos de entrada de texto, cada um com um rótulo à esquerda: 'Nome', 'Sobrenome', 'Núm. Camisa', 'Pos. em campo', 'Tipo', 'Categoria' e 'Telefone'. No rodapé da tela, há um botão azul com o texto 'CONFIRMAR' em letras maiúsculas.

Fonte: elaborado pela autora.

A Figura 07 apresenta a tela de financeiro, onde o usuário pode visualizar sua situação financeira perante a patota, tendo a opção de filtrar entre os itens que estão pendentes de pagamento (aba “Pendente”) e os itens já pagos (aba “Pago”)

Figura 7 - Tela de Financeiro - Protótipo de baixa fidelidade

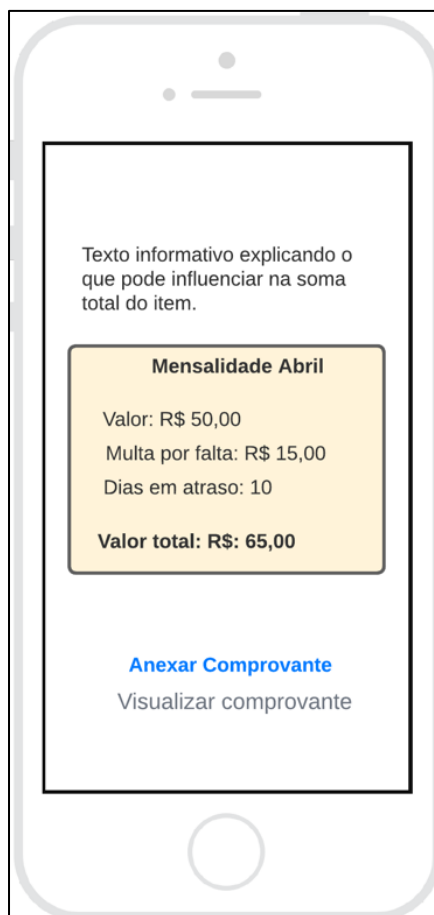


Fonte: elaborado pela autora.

A Figura 08 representa o detalhe de um item pendente de pagamento listado na Figura 07, contendo as opções de Anexar comprovante para anexar um comprovante de pagamento e Visualizar comprovante, para visualizar o comprovante de pagamento.



Figura 8 - Tela de detalhe da pendência - Protótipo de baixa fidelidade



Fonte: elaborado pela autora.

A Figura 9 apresenta a tela de agenda que lista os eventos do time, com as opções de “Confirmar presença” para indicar que o usuário comparecerá ao evento do time e “Não comparecerei” para indicar que o usuário não comparecerá ao evento.

Figura 9 - Agenda - Protótipo de baixa fidelidade



Fonte: elaborado pela autora.

A Figura 10 apresenta a tela de alterar senha que solicita a Senha atual, a Nova senha e a confirmação da nova senha (Repita nova senha) para dar continuidade no processo de troca de senha.

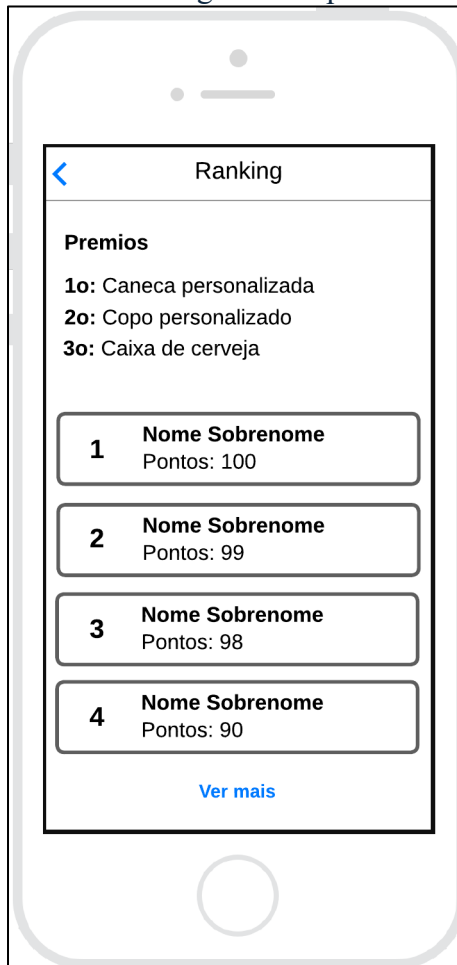
Figura 10 - Tela de alterar senha - Protótipo de baixa fidelidade

O protótipo de baixa fidelidade da tela de alterar senha é apresentado dentro de um contorno de smartphone. No topo, há uma barra de status com um ponto centralizado. Abaixo, a tela contém um formulário com o título "Alterar senha" e um ícone de seta para trás à esquerda. O formulário possui três campos de entrada de texto, cada um precedido por um rótulo: "Senha atual:", "Nova senha:" e "Repita a nova senha:". Cada campo contém o texto "Informação" como placeholder. No rodapé do formulário, há um botão azul com o texto "CONFIRMAR".

Fonte: elaborado pela autora.

A Figura 10 apresenta a tela de ranking, onde são listados os prêmios para os primeiros colocados e a colocação dos membros do time. Ao clicar em `Ver mais`, são exibidos todos os usuários na listagem.

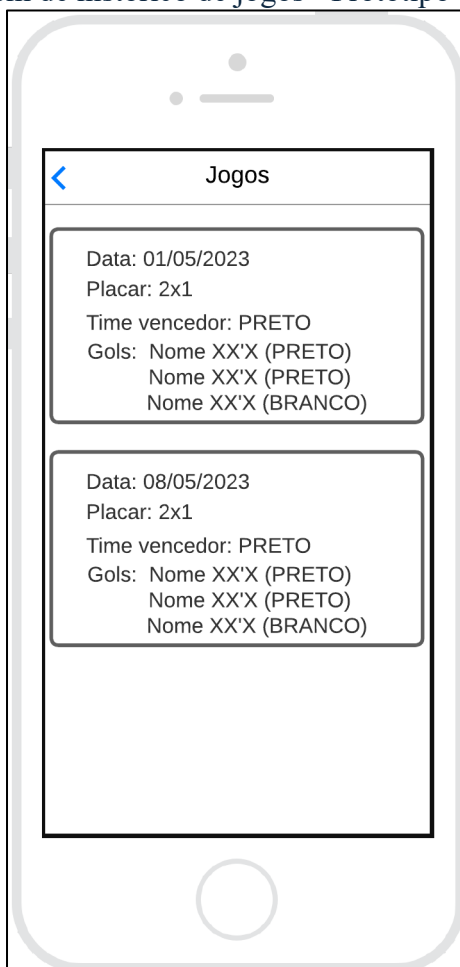
Figura 11- Tela de Ranking - Protótipo de baixa fidelidade



Fonte: elaborado pela autora.

A Figura 12 apresenta a listagem do histórico de jogos, contendo informações como data, placar, time vencedor e listagem de gols.

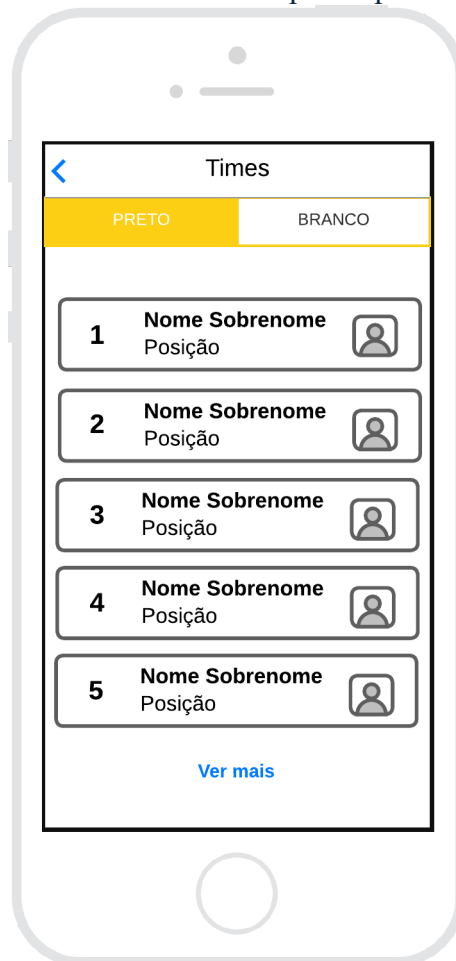
Figura 12- Listagem de histórico de jogos - Protótipo de baixa fidelidade



Fonte: elaborado pela autora.

A Figura 12 apresenta a listagem dos times da semana, onde será possível ver quais serão os membros de cada time. Sobre os membros de cada time, serão exibidas as seguintes informações: nome, sobrenome, foto de perfil e posição no ranking.

Figura 13 - Tela de time da semana - protótipo de baixa fidelidade



Fonte: elaborado pela autora.

### 3. Persona administrador

Neste tópico serão apresentadas as telas das funcionalidades da persona administrador. A Figura 14 apresenta a tela de novo evento na agenda, funcionalidade que pode ser acessada exclusivamente pelo usuário com perfil de administrador., requisitando as informações de Nome do evento, Horário, um switch que deve ser marcado para indicar que é Permitido levar acompanhantes e a Quantidade de acompanhantes, que é só solicitada caso o switch esteja ativo.

Figura 14 - Novo evento na agenda do time - Protótipo de baixa fidelidade

Agenda - Novo Evento

Preencha as informações do evento que ocorrerá no dia 16/05

**Nome do evento:**  
Informação

**Horário:**  
Informação

☒ É permitido levar acompanhante

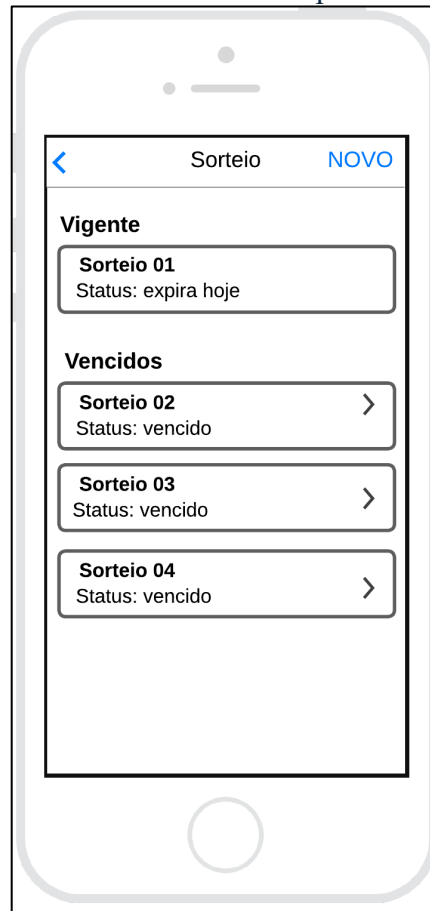
**Quantidade de acompanhantes:**  
Informação

CONCLUIR

Fonte: elaborado pela autora.

A Figura 15 apresenta a tela de sorteio, onde é possível visualizar uma listagem dos sorteios com prazos vencidos e solicitar um novo, por meio da opção **NOVO**. Ao clicar sobre o card, é aberta a tela de Time da semana (Figura 13) com os dados daquele respectivo sorteio.

Figura 15 - Tela de sorteios - Protótipo de baixa fidelidade

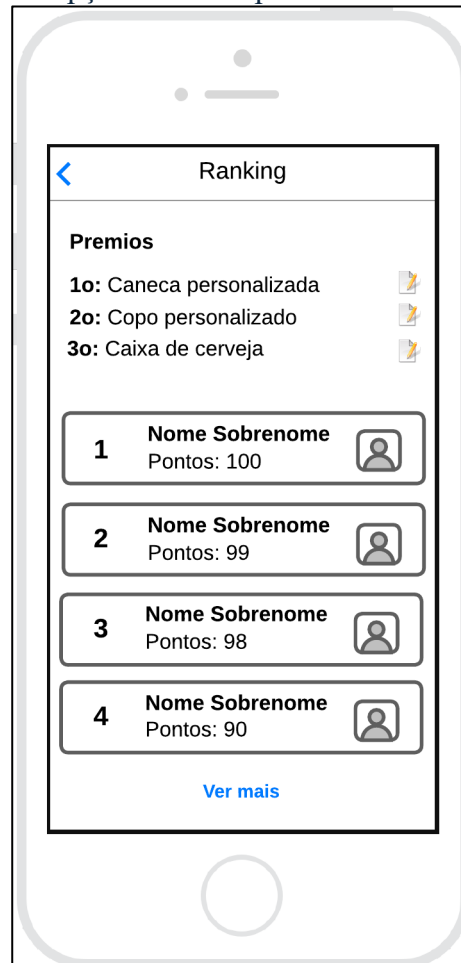


Fonte: elaborado pela autora.

A Figura 16 exibe a tela de ranking, com uma opção exclusiva para administradores: a capacidade de editar os prêmios do ranking ao clicar no ícone de lápis ao lado de cada prêmio.



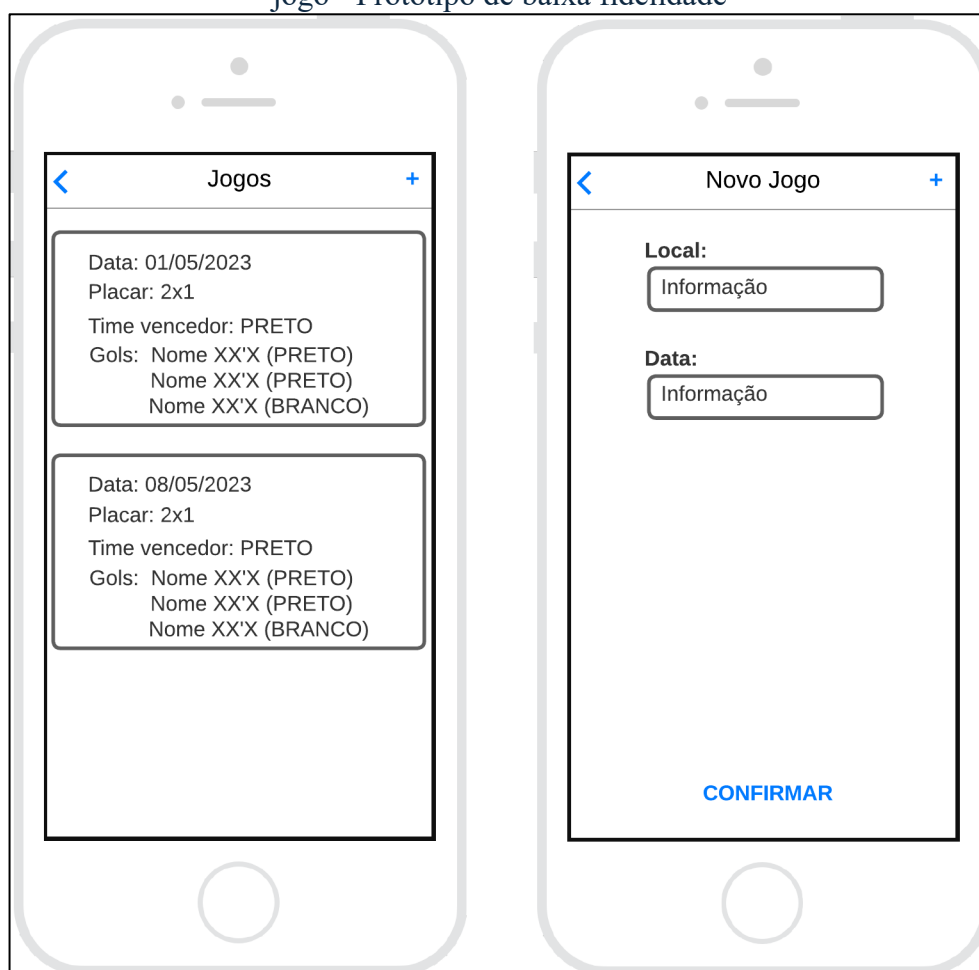
Figura 16 - Tela de ranking com opção de editar prêmios - Protótipo de baixa fidelidade



Fonte: elaborado pela autora.

A Figura 17 apresenta a tela de listagem de jogos com a opção de adicionar um novo jogo, que redireciona para a tela de “Novo Jogo”, solicitando os campos Local e Data.

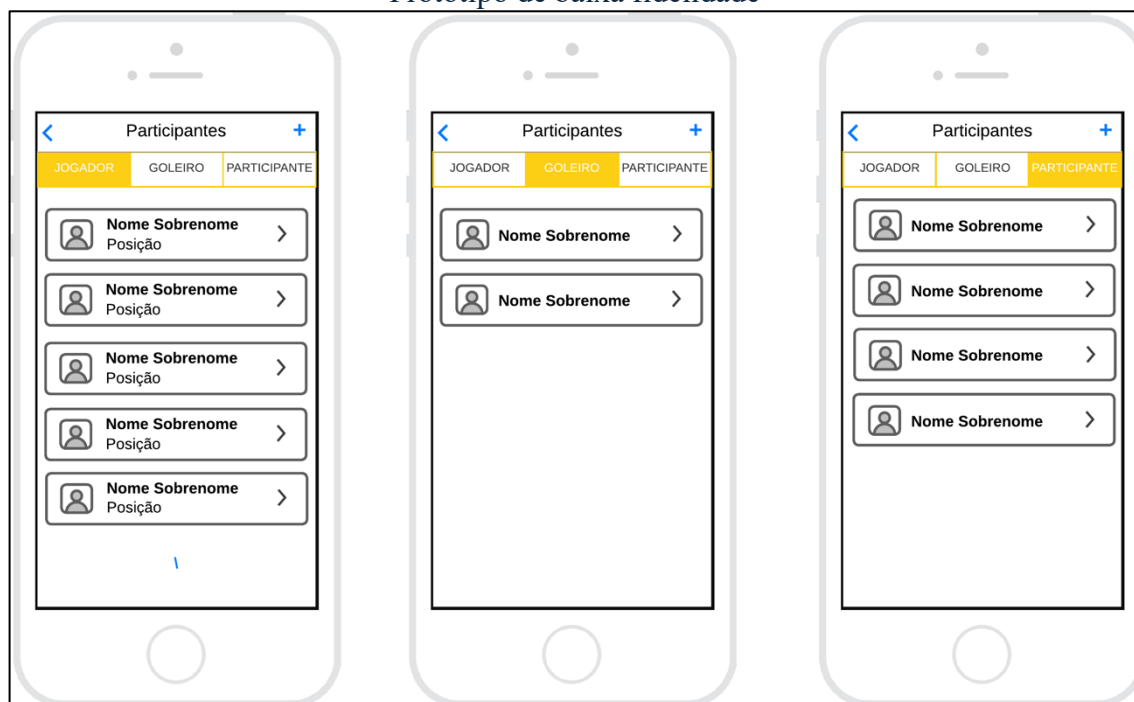
Figura 17 - Tela de listagem de jogos com opção de adicionar novo jogo e Tela de novo jogo - Protótipo de baixa fidelidade



Fonte: elaborado pela autora.

A Figura 18 apresenta a tela de controle de participantes, que lista os membros da patota de acordo com o tipo preenchido no cadastro, permitindo que o administrador filtre por Participante, Jogador e Goleiro. Ao clicar sobre o card, é apresentada a tela de “Meus Dados” (Figura 6) com os dados daquele respectivo usuário.

Figura 18 - Tela de participantes: visão jogador, visão goleiro e visão participante - Protótipo de baixa fidelidade



Fonte: elaborado pela autora.

A Figura 19 apresenta a tela de financeiro com as opções de administrador com as opções Histórico, Pendencias, Novo Crédito e Novo Débito. Além disso, conta com a opção “Ver saldo” que exhibe o saldo da conta do time.

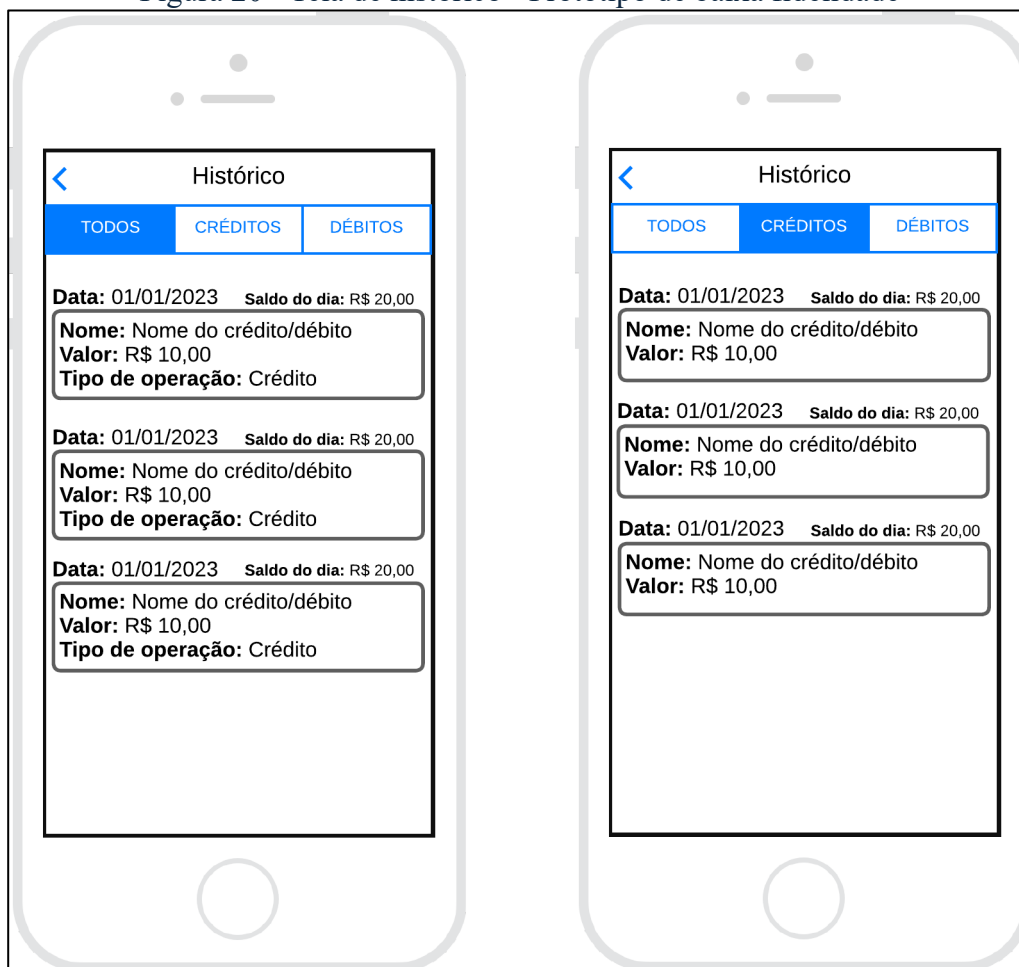
Figura 19 - Tela de financeiro na visão de administrador - Protótipo de baixa fidelidade



Fonte: elaborado pela autora.

A Figura 20 apresenta a tela de histórico, que é exibida ao clicar no card de “Histórico” (Figura 19), que exibe todo o histórico de créditos e débitos do time, permitindo aplicar filtros para exibir todos os itens (Todos), somente os créditos (Créditos) e somente os débitos (Débitos). Cada item possui a descrição de Data, Saldo do dia, Nome, Valor e Tipo de operação.

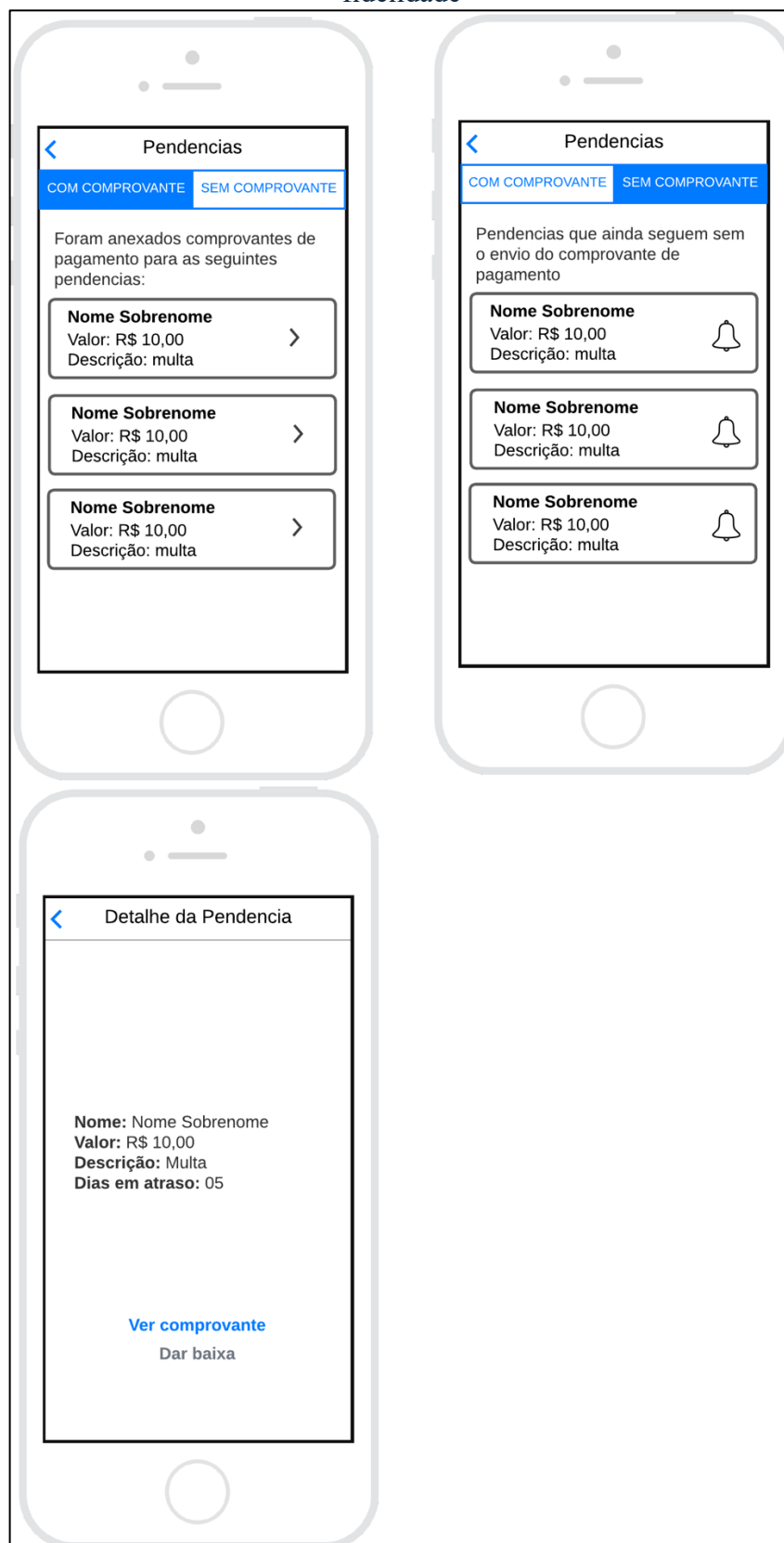
Figura 20 - Tela de histórico - Protótipo de baixa fidelidade



Fonte: elaborado pela autora.

A Figura 21 apresenta a tela de detalhes que é exibida quando o usuário clica no card de “Pendências” na tela de Financeiro (Figura 19). Pode-se aplicar o filtro para visualizar as pendência Com comprovante e Sem comprovante, para visualizar os itens de forma apartada. Cada pendência é listada com o Nome completo do usuário dono da pendência, além de apresentar o Valor e a Descrição. A ação de clique no ícone de sino envia um e-mail para o usuário dono da pendência como uma espécie de lembrete.

Figura 21 - Tela de pendencias e Tela de detalhes da pendência - Protótipo de baixa fidelidade



Fonte: elaborado pela autora.

A Figura 22 apresenta as telas de novo crédito e novo débito, que são exibidas ao clicar nos cards de “Novo Crédito” e “Novo Débito” na tela de Financeiro (Figura 19), respectivamente. Ambas solicitam os dados de Nome do Evento, Valor e Data. Para o cenário de novo débito, é necessário marcar o switch de “Dividir o valor entre membros do time” para dividir o valor do débito entre todos os membros do time.

Figura 22 - Tela de novo crédito e Tela de novo débito

The image displays two mobile application screens side-by-side, representing the 'Novo Crédito' (New Credit) and 'Novo Débito' (New Debit) screens. Both screens are framed within a light gray border that mimics a smartphone. The 'Novo Crédito' screen on the left has a title bar with a back arrow and the text 'Novo Crédito'. Below the title, it contains a descriptive text: 'Ao adicionar um novo crédito, esse valor será somado diretamente no saldo da conta bancária do time:'. This is followed by three input fields: 'Nome do evento:' with the placeholder 'Informação', 'Valor' with the placeholder 'R\$ --,--', and 'Data' with a date picker format '\_\_/\_\_/\_\_'. A blue button labeled 'CONCLUIR' is positioned at the bottom. The 'Novo Débito' screen on the right has a similar title bar with 'Novo Débito'. Its descriptive text is: 'Ao adicionar um novo crédito, esse valor será somado diretamente no saldo da conta bancária do time:'. It also features three input fields: 'Nome do evento:' with the placeholder 'Informação', 'Valor' with the placeholder 'R\$ --,--', and 'Data vencimento' with a date picker format '\_\_/\_\_/\_\_'. Below these fields is a toggle switch, which is currently turned on (green), next to the text 'Dividir o valor entre os membros do time'. A blue button labeled 'CONCLUIR' is at the bottom of this screen as well.

<

Novo Crédito

Ao adicionar um novo crédito, esse valor será somado diretamente no saldo da conta bancária do time:

Nome do evento:

Informação

Valor

R\$ --,--

Data

\_\_/\_\_/\_\_

CONCLUIR

<

Novo Débito

Ao adicionar um novo crédito, esse valor será somado diretamente no saldo da conta bancária do time:

Nome do evento:

Informação

Valor

R\$ --,--

Data vencimento

\_\_/\_\_/\_\_

☒

Dividir o valor entre os membros do time

CONCLUIR

Fonte: elaborado pela autora.