

INSTITUTO FEDERAL

Rio Grande do Norte

Relatório - Etapa 02

Design de Interface

Por:

Anderson Pedro e Ryckson Diego

Caicó/RN
20/07/2023

Resumo:

Na etapa 02 (prova prática), o projeto “Era Uma Vez em Caicó...” tem como principal objetivo contar os principais mitos e lendas da cidade seridoense de Caicó, berço de tamanha cultura e fantasia.

Dessa forma, para o desenvolvimento, aplicamos algumas das técnicas ensinadas em sala de aula pelo professor Pedro Iuri, docente da matéria de Interface de Usuário.

A seguir, mostraremos quais conhecimentos abordados no decorrer da disciplina aplicamos em nossa interface.

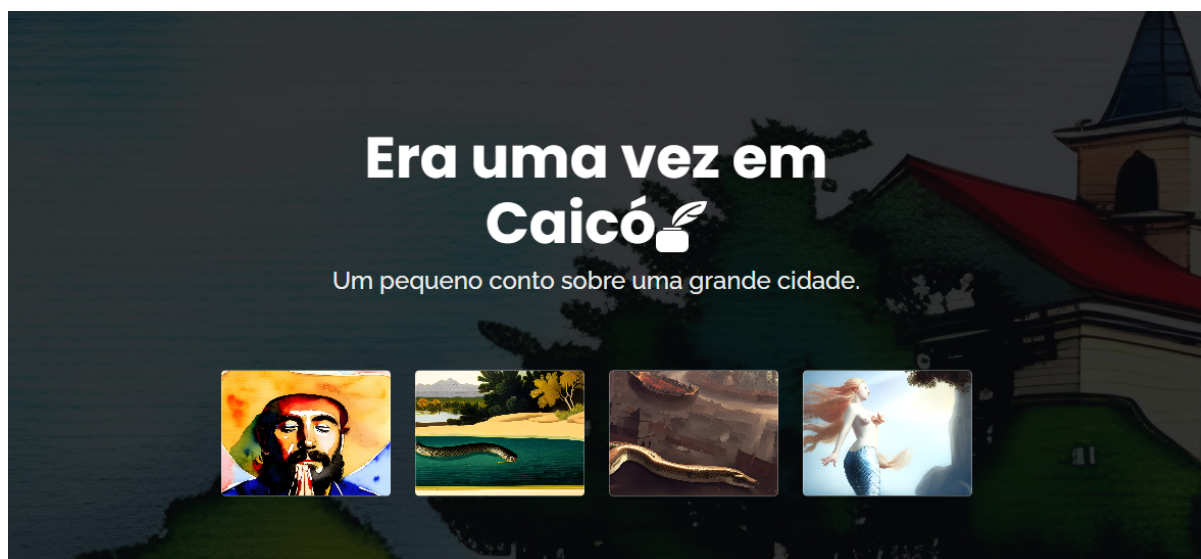
Abstract:

In stage 02 (practical test), the project “Once Upon a Time in Caicó...” has as its main objective to tell the main myths and legends of the city of Caicó in Seridó, the cradle of such culture and fantasy.

In this way, for development, we applied some of the techniques taught in the classroom by Professor Pedro Iuri, who teaches User Interface.

Next, we will show what knowledge covered during the course we apply in our interface.

1. Visibilidade



O conceito de visibilidade aplicado em nosso site é amplo. Podemos notar vários elementos que conversam entre si dentro do sistema.

As imagens, feitas a partir de inteligência artificial, são principalmente uns dos elementos mais notórios que podemos abordar nesse quesito, já que são elas que, vamos dizer assim, dão “vida” ao site e fazem ele “funcionar”, além de ser a parte principal da página inicial.

O conceito de visibilidade aqui está se referindo tudo nessa parte do site estar em seu devido lugar, elementos bem espaçados e, ao mesmo tempo fáceis de se notar sobre o que se retrata a temática do site, nada de elementos ocultos ou difíceis de serem vistos.

Dessa forma, fica fácil para o usuário saber o que queremos passar com a disposição dos elementos e qual será o próximo passo que o mesmo terá que dar para progredir no sistema.

2. Feedback



Momento 1 - Cursor não está em selecionando a imagem



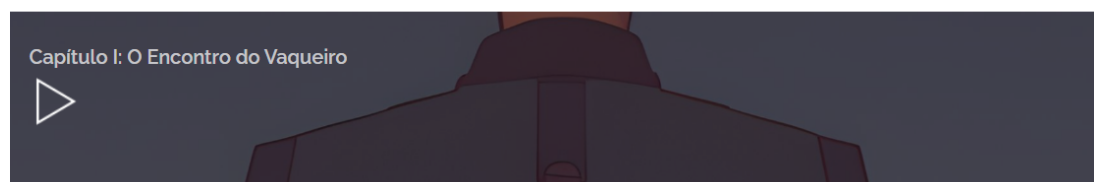
Momento 2 - Cursor está selecionando a imagem

O conceito de feedback está aqui relacionado principalmente quando o usuário clica em cima da imagem da história no momento de sua escolha. Pode-se notar que ao fazer tal ação, a imagem da uma espécie de zoom, como estivesse se apresentando do usuário, “pedindo para ser escolhida”. Dessa forma, por acontecer tal ação, a resposta imediata do sistema nos faz entender a ideia de feedback.

3. Consistência

A LENDA DO VAQUEIRO

ALL APP



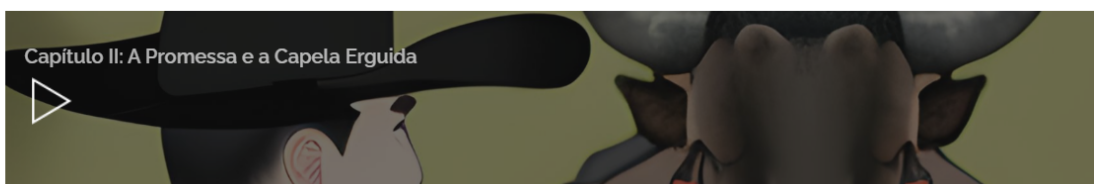
Parte da lenda selecionada



Outra parte da lenda selecionada

O conceito de consistência pode ser aqui aplicado nas lendas. Por exemplo, quando entramos em cada uma das histórias do sistema, vemos que todas elas estão dispostas praticamente iguais. Imagens em mesmo formato quadrado, texto com a mesma fonte, espaçamentos praticamente dispostos igualmente em todas as páginas, ou seja, tudo deixando a indicar que o usuário está ainda dentro da mesma página que acessou. Dessa maneira, podemos dizer que o conceito de consistência foi sim aplicado em nossa interface.

4. Mapeamento



Parte da lenda do vaqueiro

Podemos aplicar o conceito de mapeamento aqui, também nas lendas. Ao passarmos o cursor em cima de alguma dessas imagens, o símbolo do “play” nos dá a ideia de que se clicarmos, algo irá acontecer. Visto isso, nós possuímos essa noção principalmente pelas noções culturais que temos ao entrar em sites de streaming ou videos, onde os mesmos utilizam de tal recurso para indicar o “começar” ou “continuar” algo.