

Manual de Uso

Quant UX

Esse material foi elaborado pelo monitor da disciplina de Interação Humano-Computador, **Isaac Ribeiro de Sousa**, sob a orientação da **profa. Dra. Marília Soares Mendes**, na Universidade Federal do Ceará, Campus de Russas.

Sumário

	Pág.
1. A ferramenta	5
2. Login	6
3. Modo de usar	10
Referências	22

Lista de figuras

	Pág.
Figura 1 - Tela inicial	6
Figura 2 - Conectar-se ao sistema	7
Figura 3 - Inscrever-se no sistema	7
Figura 4 - Iniciar um protótipo	8
Figura 5 - Definir nome e tamanho da tela	8
Figura 6 - Criar/Importar tela	9
Figura 7 - Tela de trabalho do Quant UX	10
Figura 8 - Adicionar <i>widgets</i>	11
Figura 9 - Fixar e editar características do <i>widget</i>	11
Figura 10 - Adicionar retângulo	12
Figura 11 - Editar características do retângulo	12
Figura 12 - Adicionar e editar texto	13
Figura 13 - Ferramenta de seleção	14
Figura 14 - Adicionar comentário	14
Figura 15 - Ver comentário	15
Figura 16 - Definir tempo de surgimento do elemento	16
Figura 17 - Estilo do surgimento	16
Figura 18 - Atenuação do surgimento	17
Figura 19 - Alterar cor de fundo da tela	17
Figura 20 - Adicionar imagem ao fundo da tela	18
Figura 21 - Adicionar <i>Link/Ação</i>	19
Figura 22 - Configurar <i>Link/Ação</i>	19

Figura 23 - Evento para disparar uma ação	20
Figura 24 - Configurar animação	20
Figura 25 - Simulação do protótipo	21

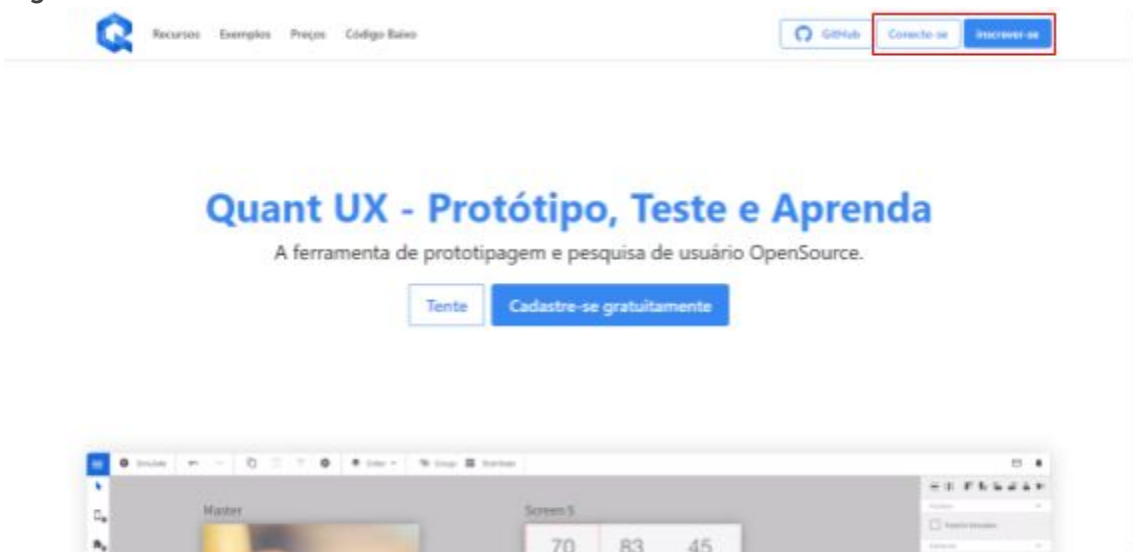
1. A ferramenta

O Quant UX é uma ferramenta criada para apoiar o desenvolvimento e criação de protótipos de alta fidelidade. A prototipação é uma técnica focada na avaliação da Experiência do Usuário (UX), na qual versões interativas de um sistema são elaboradas permitindo visualizar propostas de solução junto aos *stakeholders* (BARBOSA e SILVA, 2010). Os protótipos podem ser de baixa ou alta fidelidade, sendo que o de alta fidelidade apresenta uma maior semelhança com o design final em termos de detalhes e funcionalidade (TERA, 2020). A ferramenta Quant UX não necessita de instalação, sendo disponibilizada de forma online. Para utilizar a ferramenta [clique aqui](#).

2. Login

- Após clicar no *link* descrito na seção anterior, você será direcionado para a página inicial da ferramenta, onde você deve clicar em “Conecte-se”, caso tenha uma conta, ou em “Inscrever-se” para criar uma (Figura 1).

Figura 1 - Tela inicial



- Para conectar-se (Figura 2) ou cadastrar-se (Figura 3) no sistema, o procedimento é basicamente o mesmo: basta você inserir seu *e-mail* e sua senha, a única diferença é que na hora de inscrever-se você deve aceitar os termos de uso.

Figura 2 - Conectar-se ao sistema

The screenshot shows the login form on the Quantrenda website. The form is a white modal box centered on the page. It contains the following elements:

- O email:** A text input field with the placeholder text "Seu email".
- Senha:** A text input field with the placeholder text "Sua senha".
- ☐ **Eu li os** [Termos de Serviço e Política de Privacidade](#).
- Buttons:** A blue button labeled "Criar conta grátis" and a link labeled "Cancelar".

The background of the website is visible, showing the header with navigation links (Recursos, Exemplos, Preços, Código Baixo) and social media links (GitHub, Conecte-se, Inscrever-se). The main content area has the text "Quantrenda" and "A ferramenta para a sua empresa".

Figura 3 - Inscrever-se no sistema

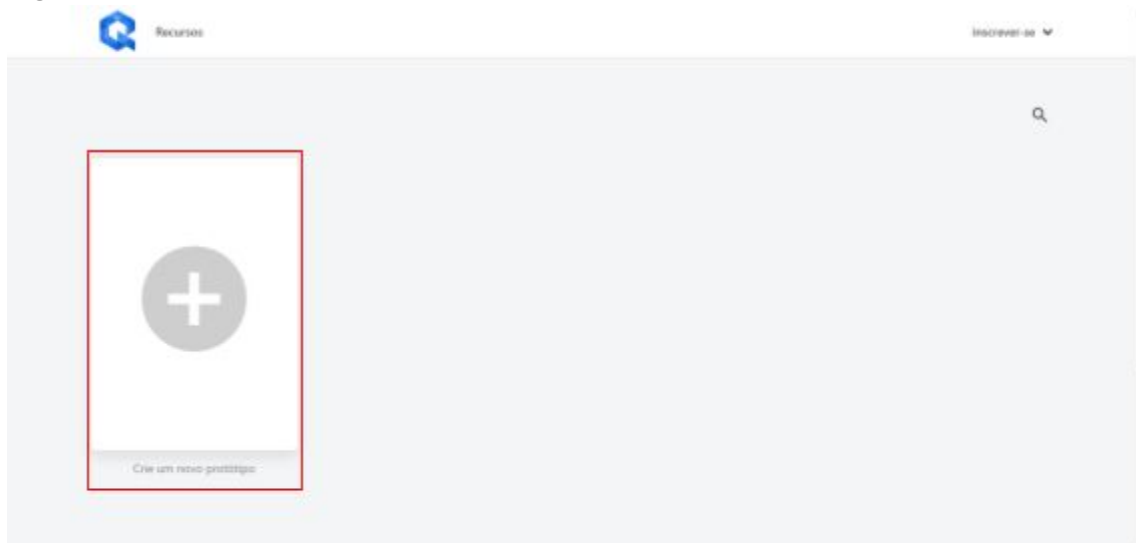
The screenshot shows the registration form on the Quantrenda website. The form is a white modal box centered on the page. It contains the following elements:

- O email:** A text input field with the placeholder text "Seu email".
- Senha:** A text input field with the placeholder text "Sua senha".
- Buttons:** A blue button labeled "Conecte-se" and a link labeled "Cancelar".

The background of the website is visible, showing the header with navigation links (Recursos, Exemplos, Preços, Código Baixo) and social media links (GitHub, Conecte-se, Inscrever-se). The main content area has the text "Quantrenda" and "A ferramenta para a sua empresa".

- Feito isso, você será direcionado para uma outra página, onde deverá clicar no local destacado na Figura 4, para dar início a um novo protótipo.

Figura 4 - Iniciar um protótipo

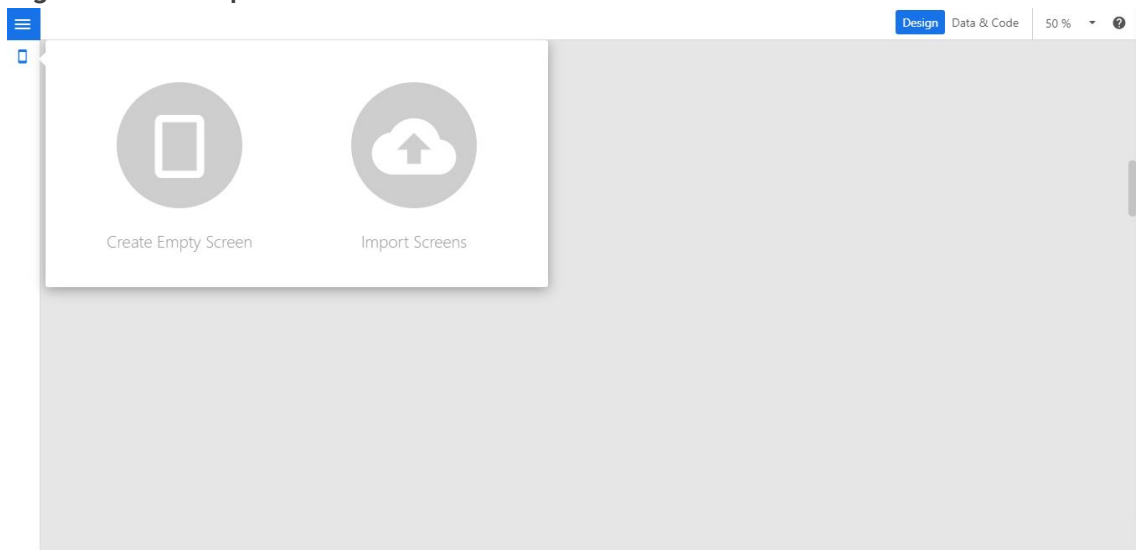


- Após isso, você deve selecionar o tamanho da tela para qual você deseja construir seu protótipo, além de definir um nome para seu projeto (Figura 5), e escolher se vai criar uma tela em branco ou importar uma tela já criada (Figura 6).

Figura 5 - Definir nome e tamanho da tela



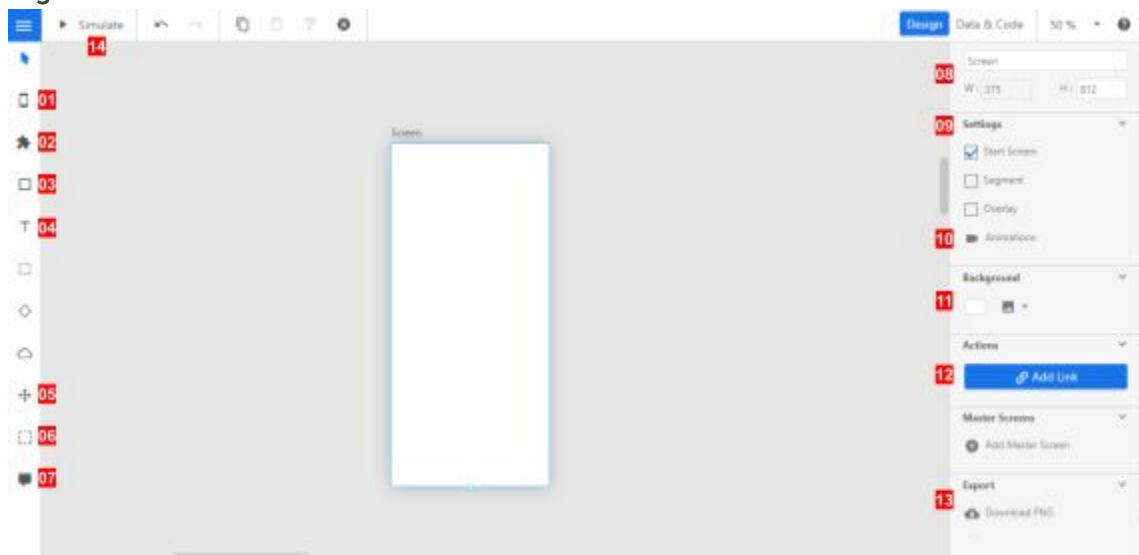
Figura 6 - Criar/Importar tela



3. Modo de usar

A Figura 7 mostra a tela de trabalho do Quant UX, onde as funcionalidades estão numeradas, e o significado de cada uma é apresentado nos tópicos seguintes.

Figura 7 - Tela de trabalho do Quant UX



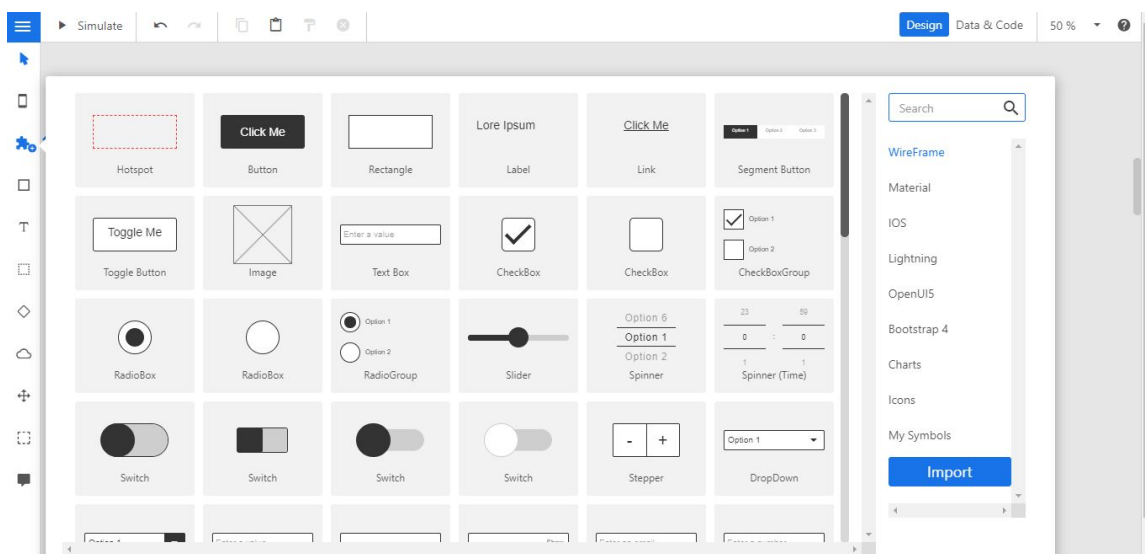
01. Adicionar/Importar telas

A funcionalidade de adicionar ou importar telas (Figura 7 - 01), permite que você adicione quantas telas quiser ao seu projeto, da mesma maneira como feito na Figura 6.

02. Adicionar *widgets*

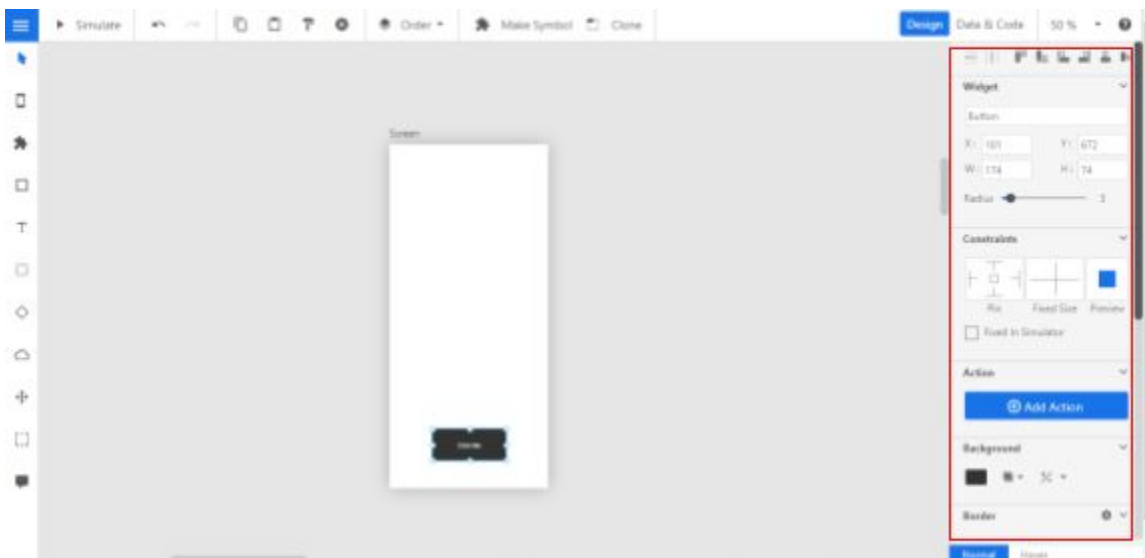
Os *widgets* são atalhos que facilitam o acesso a aplicativos e ferramentas, e podem aparecer como uma janela, um menu ou um botão, informando hora, previsão do tempo, placar de jogo e mais (FRANCO, 2020). Esses elementos são essenciais para a interação do usuário com o sistema/protótipo. Para adicionar *widgets* basta clicar sobre o ícone sinalizado na Figura 7 - 02, onde serão apresentadas diversas opções (Figura 8), como por exemplo: *wireframes*, botões comuns, botões de deslizar, caixas de marcar, caixas de texto, calendários, gráficos, ícones, etc.

Figura 8 - Adicionar *widgets*



Após clicar em um *widget*, basta você escolher a tela na qual ele vai ficar, e clicar sobre ela para fixar (Figura 9). E, além disso, você também pode editar as características do *widget*, como tamanho, posição, bordas, cor, texto, etc, clicando sobre ele, conforme destacado na Figura 9.

Figura 9 - Fixar e editar características do *widget*



03. Criar retângulo

Você pode adicionar retângulos ao seu protótipo clicando no ícone da Figura 7 - 03. Após clicar sobre o ícone, você deve segurar o botão esquerdo do mouse e puxar para definir o tamanho do seu retângulo (Figura 10), sendo possível editar suas características da mesma maneira do item anterior, conforme destacado na Figura 11.

Figura 10 - Adicionar retângulo

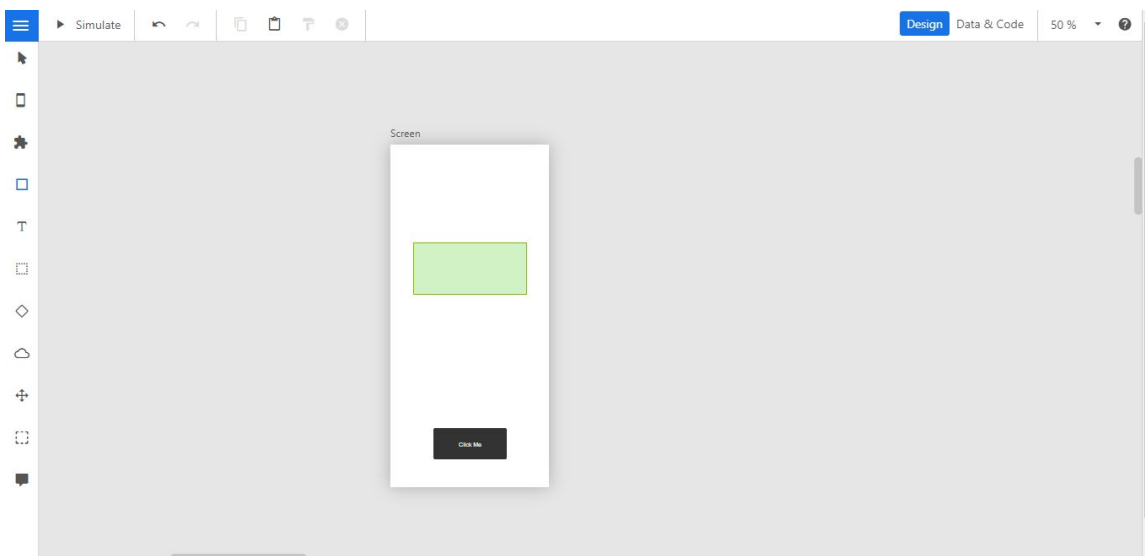
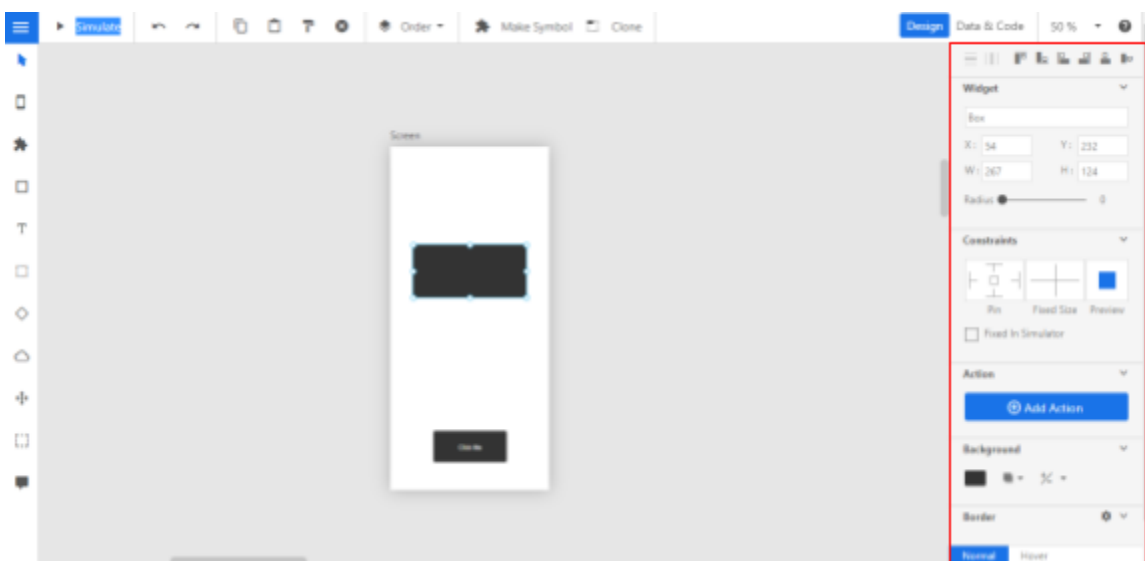


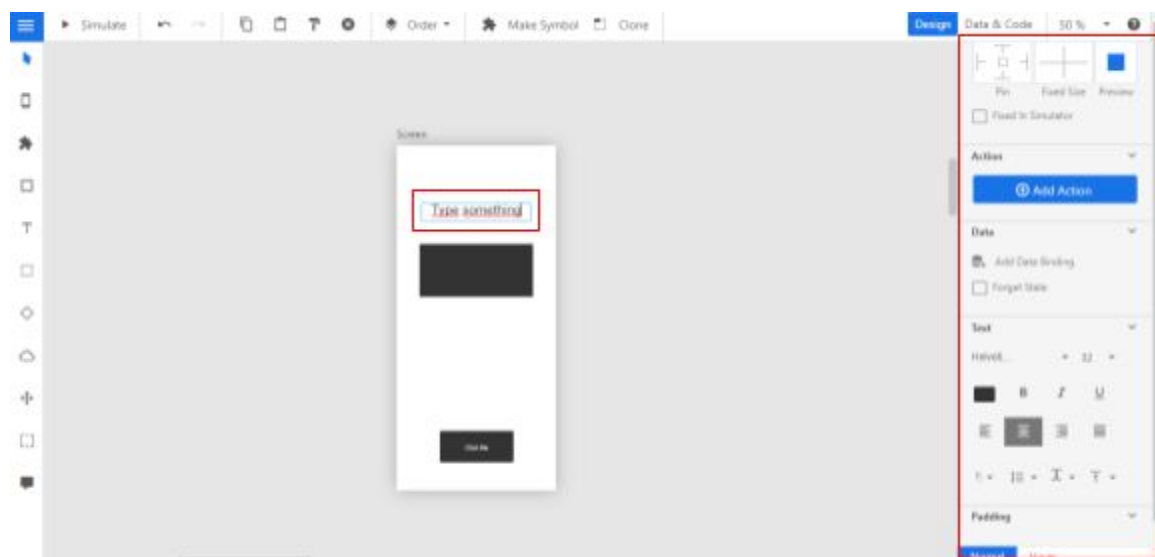
Figura 11 - Editar características do retângulo



04. Adicionar texto

Adicionar um texto (Figura 7 - 04), também é uma tarefa simples, bastando clicar sobre o ícone e clicar no local onde você quer colocá-lo, podendo editá-lo, de acordo com a Figura 12.

Figura 12 - Adicionar e editar texto



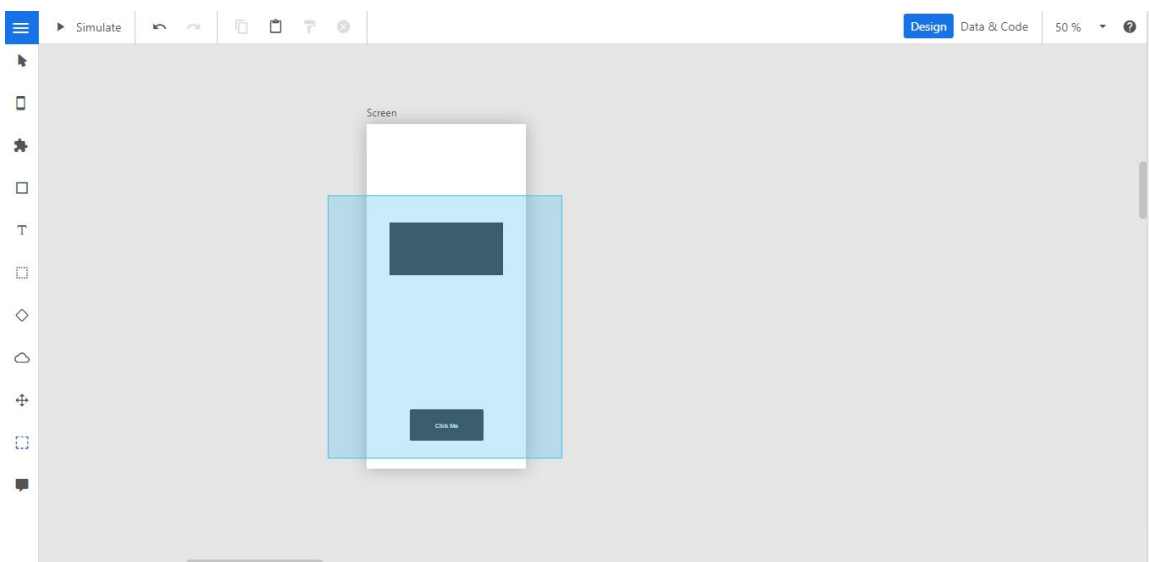
05. Mover tela

A funcionalidade de mover tela (Figura 7 - 05), permite que você mova uma tela de lugar, colocando-a no local que você desejar.

06. Ferramenta de seleção

A ferramenta de seleção (Figura 7 - 06), também é uma funcionalidade simples, na qual você pode selecionar quaisquer elementos da tela segurando com o botão direito e movendo o mouse (Figura 13). Vale destacar que tanto essa funcionalidade quanto da de mover tela, podem ser executadas apenas clicando e segurando o mouse, sem que haja a necessidade de clicar sobre o ícone da funcionalidade.

Figura 13 - Ferramenta de seleção



07. Adicionar comentário

Para adicionar um comentário, clique sobre o ícone que é mostrado na Figura 7 - 07; depois clique sobre a tela que você deseja fixar o comentário (é importante que seja na tela, pois o Quant UX não permite que seja adicionado comentário fora); digite o texto do seu comentário e depois clique em “Create” para deixá-lo salvo (Figura 14). Para visualizar seu comentário, basta clicar sobre a bolinha amarela que fica na tela (Figura 15).

Figura 14 - Adicionar comentário

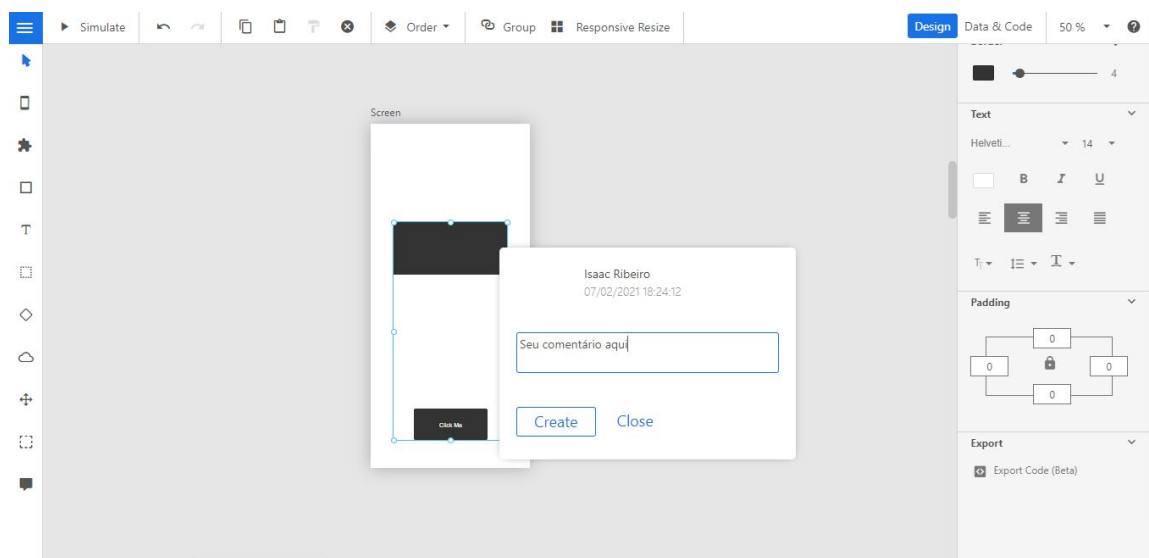
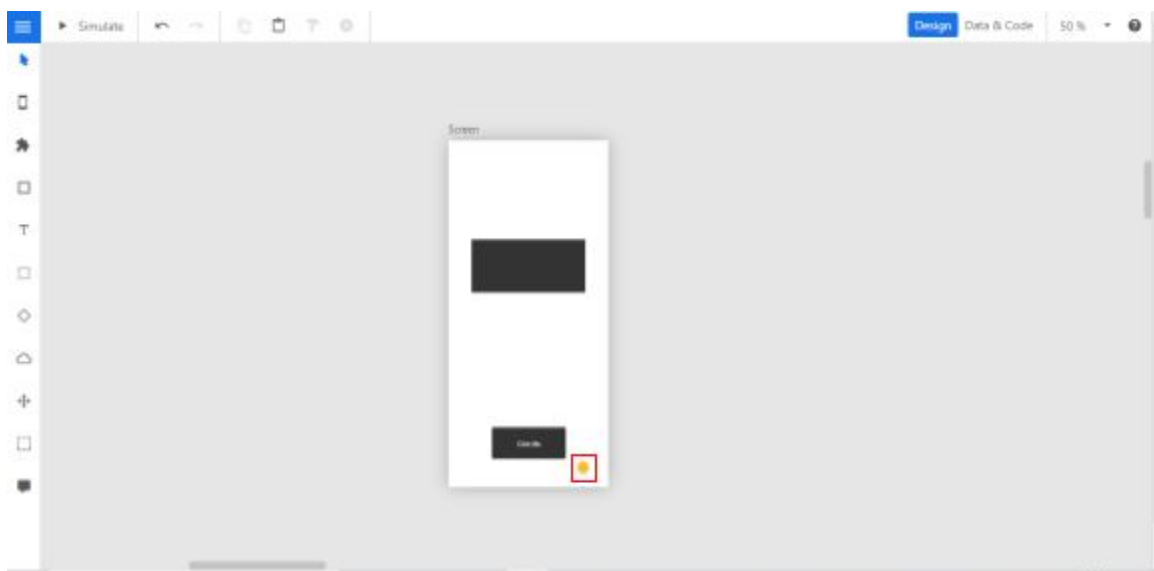


Figura 15 - Ver comentário



08. Nome e tamanho da tela

Conforme mostrado na Figura 7 - 08, você pode renomear e alterar as dimensões de uma tela, bastando inserir os dados que você deseja. Para que a aba contendo essas opções apareça, é necessário que você clique em cima da tela, e isso também serve para as funcionalidades apresentadas a seguir.

09. Configurações

Já na Figura 7 - 09, você pode marcar ou desmarcar algumas configurações que a tela selecionada pode ter, sendo elas: “*Start Screen*”, “*Segment*” e “*Overlay*”. Em “*Start Screen*”, como o próprio nome sugere, você indica se aquela tela será a primeira a ser iniciada quando o protótipo for apresentado. Em “*Segment*”, você permite que a tela selecionada seja incluída em outras. E, em “*Overlay*”, você permite que a tela seja mostrada como uma sobreposição a outra.

10. Animações

As animações são uma das principais funcionalidades do Quant UX, pois elas permitem a comunicação entre as telas e seus elementos, melhorando a simulação da interação do usuário com o sistema final. Após clicar na opção “*Animations*” (Figura 7 - 10), são apresentadas as opções da Figura 16. Nelas são listados todos os elementos presentes na tela do protótipo, incluindo ela mesma, onde você pode definir em qual tempo, após iniciado o protótipo, aquele elemento irá surgir. Para isso, basta puxar o elemento destacado na Figura 16, e definir onde ele começa e onde ele termina. Outra coisa que você pode fazer é definir o estilo que aquele elemento vai surgir na tela, se é uma transformação, aparecimento gradual, à direita, à esquerda,

rotação, etc (Figura 17), e a atenuação do surgimento, se é rápida, linear, devagar, com facilidade, etc (Figura 18). Por fim, você também pode visualizar como vai ser o surgimento do elemento na tela, clicando na opção de reproduzir, destacada na Figura 18.

Figura 16 - Definir tempo de surgimento do elemento

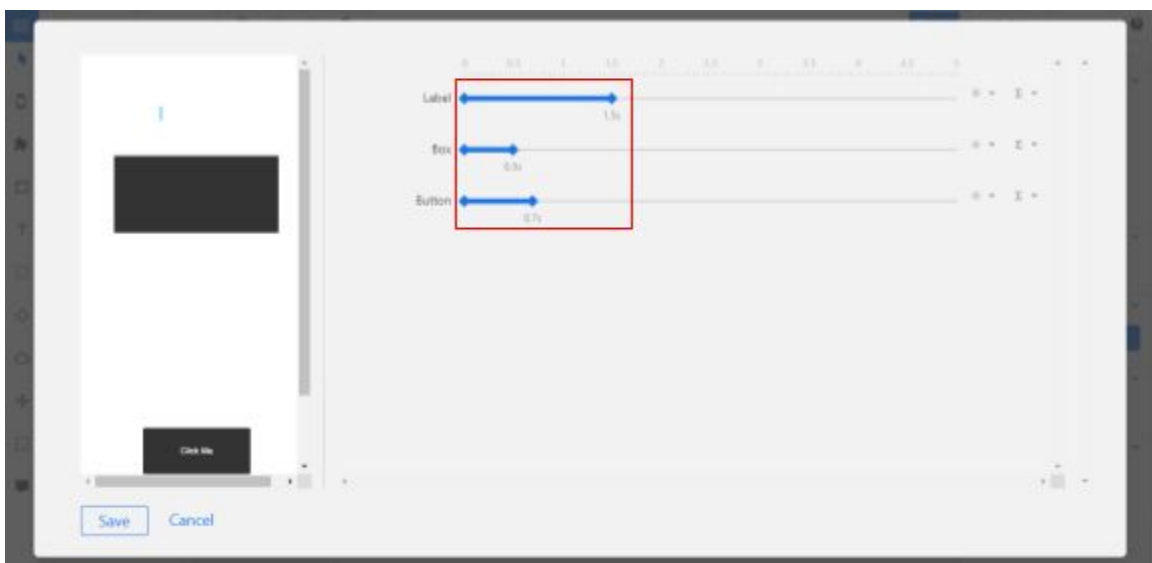


Figura 17 - Estilo do surgimento

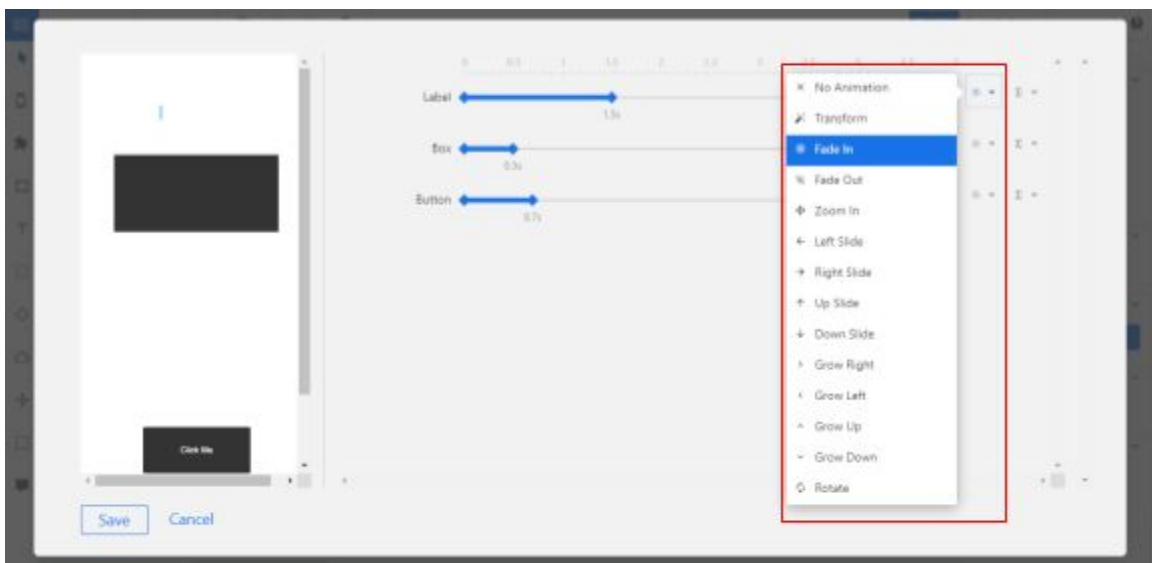
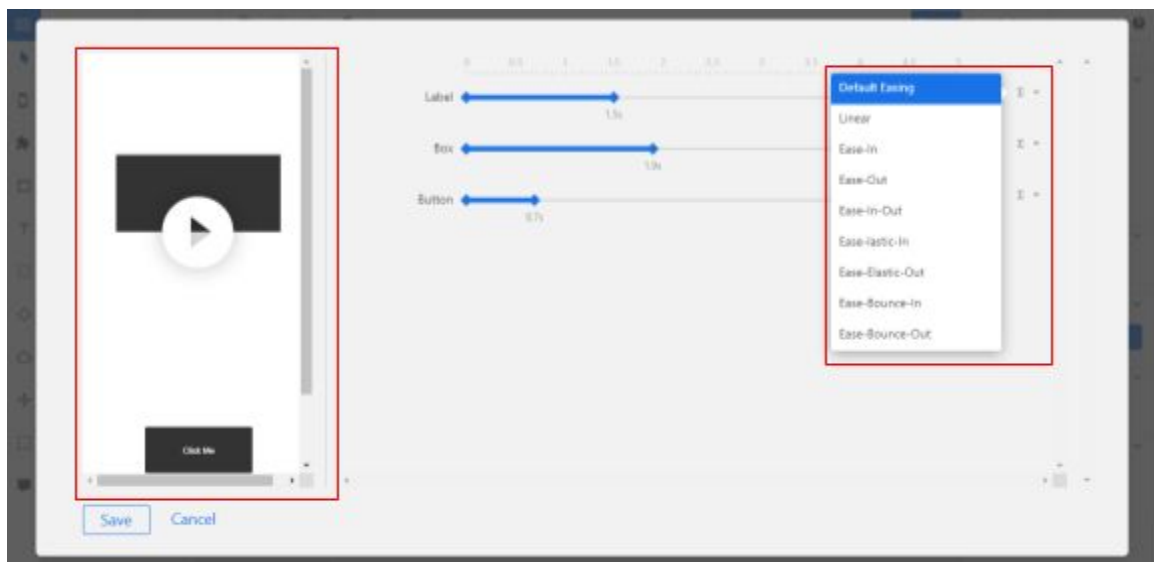


Figura 18 - Atenuação do surgimento



11. Fundo

Você pode alterar o fundo da tela clicando em *"Background"* (Figura 7 - 11), onde você pode defini-lo com uma cor sólida ou gradiente (Figura 19), ou adicionar uma imagem importada do seu computador (Figura 20).

Figura 19 - Alterar cor de fundo da tela

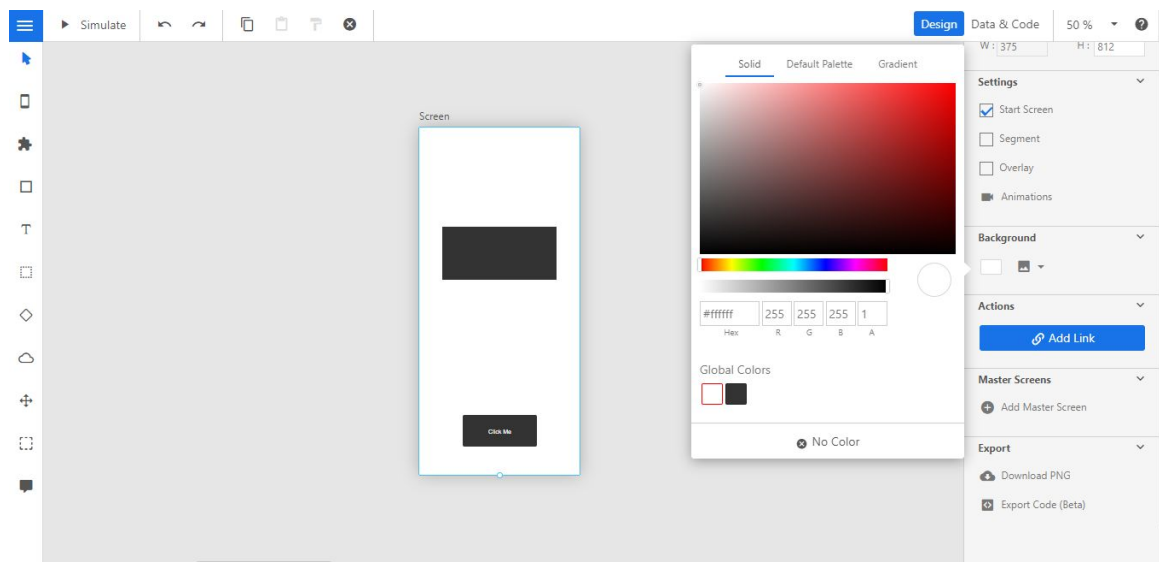
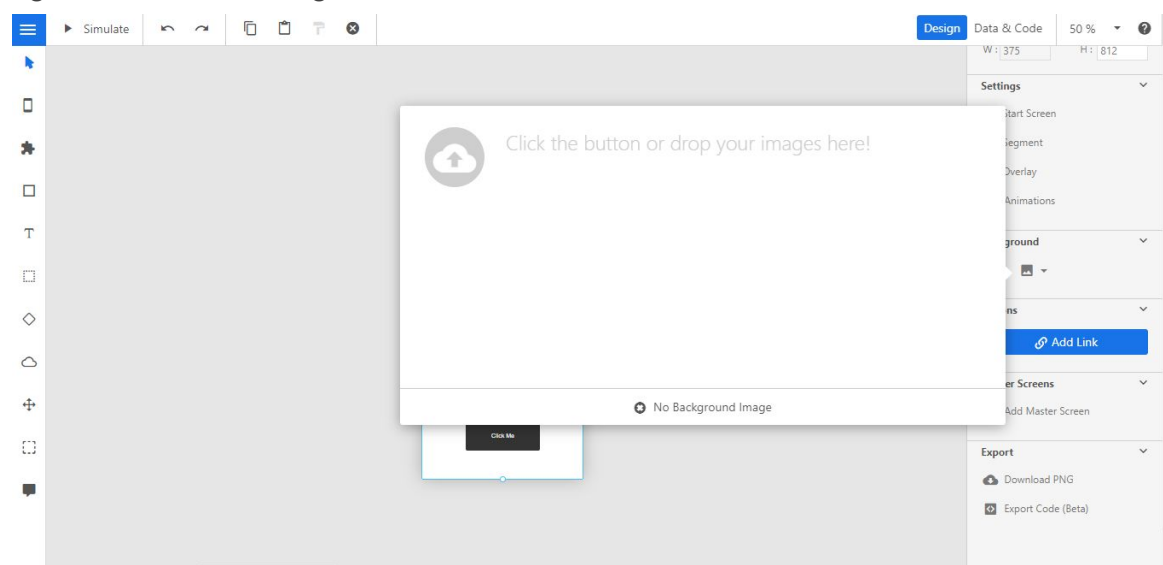


Figura 20 - Adicionar imagem ao fundo da tela



12. Ações

Nas ações (Figura 7 - 12), você pode adicionar um *link* para uma próxima tela ou para voltar para a tela anterior. Para adicioná-lo, você deve clicar sobre uma tela, ou em qualquer outro elemento da tela, como um *widget*, e clicar em “Add Link” ou “Add Action”, e escolher uma das formas do *link* (Figura 21). Feito isso, basta você apontar qual a próxima tela que virá em seguida, e com isso você pode definir algumas configurações (Figura 22), sendo elas: qual o evento que irá disparar a troca de telas (Figura 23) e qual o estilo, tempo e a atenuação da animação da transição entre as telas (Figura 24), por exemplo. E você pode criar quantos *links* achar necessário de uma mesma tela para outras, dependendo da ação.

Figura 21 - Adicionar *Link/Ação*

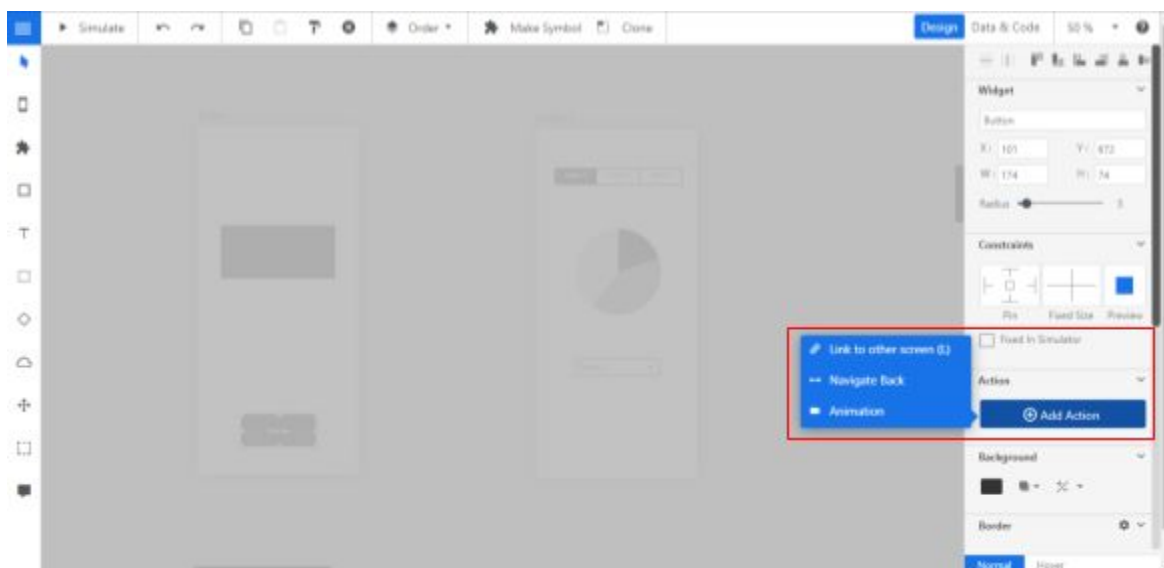


Figura 22 - Configurar *Link/Ação*



Figura 23 - Evento para disparar uma ação

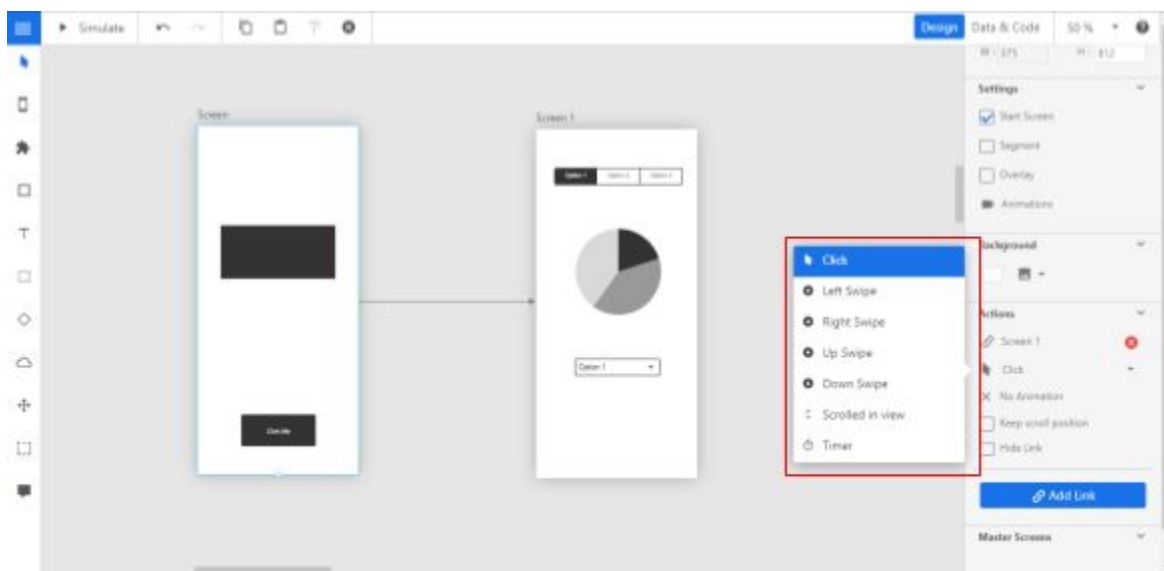
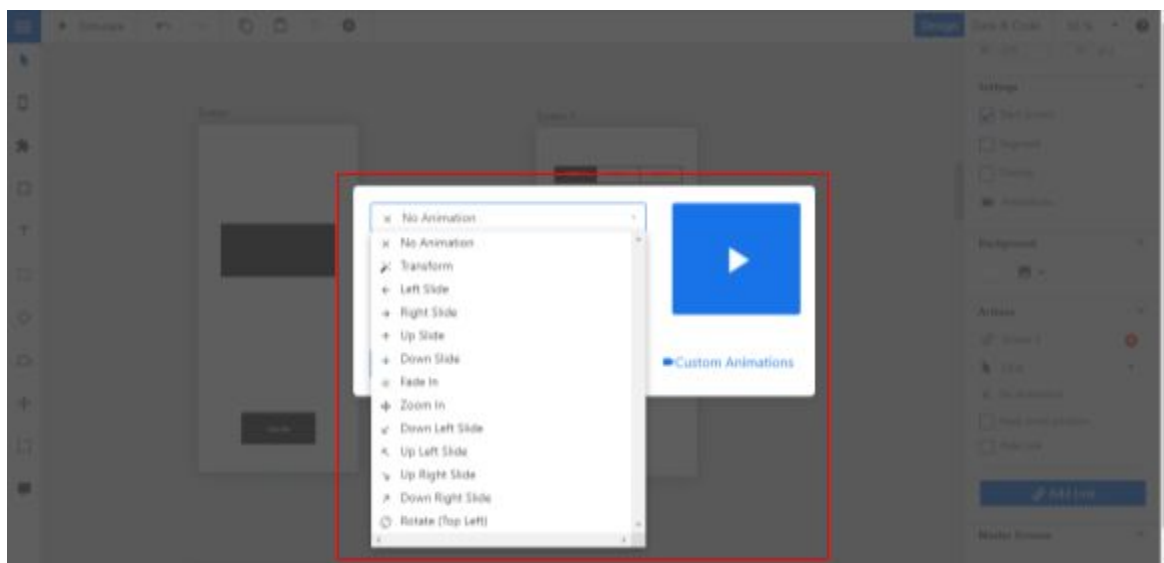


Figura 24 - Configurar animação



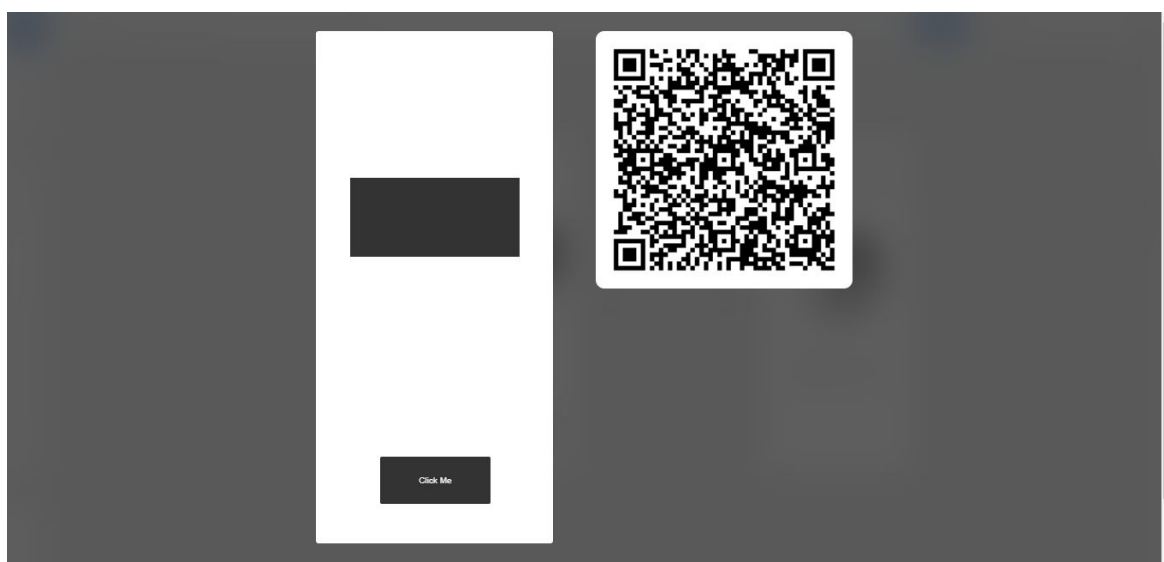
13. Exportar

Para exportar, você deve selecionar uma tela e clicar em “*Download*” (Figura 7 -13), que logo em seguida a imagem daquela tela será baixada em formato png. Lembrando que a ferramenta só permite o *download* de uma tela por vez, não sendo possível baixar todas no mesmo instante.

14. Simular

Esse é um dos passos mais importantes durante a prototipação, pois é nele que é feita a interação do usuário com o protótipo. Ao clicar em “*Simulate*” (Figura 7 - 14), a simulação do protótipo em si é iniciada. O usuário pode fazer a simulação tanto pelo computador quanto pelo celular (para isso basta fazer a leitura do qr code utilizando a câmera do celular) (Figura 25), e para iniciá-la é necessário que o usuário realize alguma ação com algum elemento da tela, e assim por diante.

Figura 25 - Simulação do protótipo



Referências

BARBOSA, Simone; SILVA, Bruno. **Interação humano-computador**. Elsevier Brasil, 2010.

FRANCO, Marcela. TechTudo, 2020. **O que é widget? Veja o significado e como funciona a tecnologia no celular**. Disponível em:

<<https://www.techtudo.com.br/listas/2020/08/o-que-e-widget-veja-significado-e-como-funciona-a-tecnologia-no-celular.ghtml>>. Acesso em: 07 fev 2021.

TERA. Tera, 2020. **Prototipagem de alta fidelidade: o que é, quando, por que e como usar?**.

Disponível em:

<<https://medium.com/somos-tera/prototipagem-de-alta-fidelidade-635d745b662b#:~:text=Um%20prot%C3%B3tipo%20de%20alta%20fidelidade,termos%20de%20detalhes%20e%20funcionalidade.>>>. Acesso em: 07 fev 2021.