

# Design de Interface

Eduardo Thomas Feliczaki<sup>1</sup> Geovane Fedrecheski<sup>1</sup> Guilherme Mello<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Departamento de Ciência da Computação  
Universidade Estadual do Centro-Oeste (UNICENTRO)  
Rua Padre Salvador, 875 – CEP 85015-430  
Guarapuava – PR – Brasil – Telefone: (42) 3621-1000

www.edutf@gmail.com, geo.arrob@gmail.com, guilhermelmello@hotmail.com

**Resumo.** Neste trabalho foi abordada a construção de uma interface gráfica para uma aplicação de um portal para professores, para que os mesmos possam fazer o controle de suas disciplinas. Foi utilizado o software Mockingbird para a criação da interface. A criação da interface foi feita baseada em especificações do padrão de modelagem de interação.

## 1. Introdução

O prude está fazendo.

## 2. Desenvolvimento

Nesta seção, vamos mostrar e explicar os artefatos utilizados no processo de design (produção) da interface a partir dos modelos de interação.

### 2.1. Da Interação Para o Design

Para poder realizar o design de interface para um sistema computacional, é necessário que hajam cenários de interação nos quais se basear. Isto é, não se pode produzir uma interface sem que se saiba de antemão os objetivos e funções que o sistema deverá oferecer.

Por esse motivo, nosso trabalho foi baseado em Modelos de Mnteração, os quais por sua vez são baseados em Cenários de Interação. Cenários de Interação são descrições brevemente detalhadas sobre as ações do usuário e as respectivas respostas do sistema necessárias para o usuário alcançar seus objetivos [Barbosa and Silva 2010]. Modelos de Interação são baseados em cenários de interação, e são constituídos pelas conversas que o usuário vai ter com o sistema durante sua utilização.

A modelagem que seguimos foi a que está disponível em [Barbosa and Silva 2010]. Ela é formulada na linguagem de modelagem MoLIC<sup>1</sup>. MoLiC é uma linguagem para a modelagem da interação humano-computador como uma conversa, que as constrói em formato de diagramas de fluxo. A elaboração de modelos dessa ordem é um passo anterior ao design de interface, assim por esse motivo não estaremos explicando como são elaborados tais modelos.

---

<sup>1</sup>Modeling Language for Interacion as Conversation

O diagrama MoLIC em que o design foi baseado é um modelo de sistema de apoio ao professor, sendo que este deverá poder lançar avisos aos alunos, disponibilizar materiais e avaliar atividades enviadas pelos alunos. A figura seguinte ilustra o próprio diagrama:

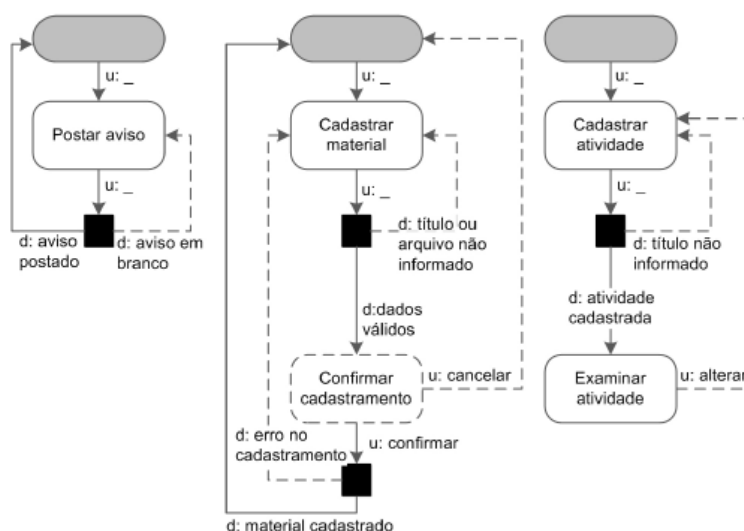


Figura 1. Diagrama MoLIC em que a interface foi baseada

## 2.2. Design de Interface

### 2.2.1. Estilos de Interação

Prude está fazendo.

### 2.2.2. Criação das Interfaces

A partir dos diagramas MoLIC, e das definições dos estilos de interação, foram desenvolvidas os *wireframes* das interfaces. Para tanto, utiliza-mo-nos do software *web-based* chamado *mockingbird*<sup>2</sup>.

Como o sistema a ser desenvolvido requer portabilidade, nossa interface segue o padrão de páginas da internet. Assim, temos uma página inicial (que a princípio não estava proposta no modelo de interação, mas fez-se necessária) que oferece acessos ubíquos aos demais recursos do sistema, e que pode ser usada para exibição de outras informações pertinentes – funcionalidade essa que, devido ao tempo restrito para elaboração do design, não foi implementada.

Na sequência, o *wireframe* criado foi a interface para a unidade de apresentação **Avisos**, também não especificado pela modelagem, mas que foi entendido como ferramenta indispensável ao sistema, e que segue uma prototipação muito semelhante à da unidade de apresentação **Materiais**. Nela encontramos Uma lista com os avisos já disponibilizados pelo professor e um link **Adicionar Novo Aviso**.

<sup>2</sup><https://gomockingbird.com/>

### 3. Considerações

## Referências

[Barbosa and Silva 2010] Barbosa and Silva (2010). *Interação Humano-Computador*.