



INSTITUTO DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DA BAHIA *CAMPUS*
VALENÇA

GISELE NEGRÃO DOS REIS
STEFANE VITORA DOS SANTOS
VITÓRIA LOUISE TORRES JESUS DE OLIVEIRA

EDUCACIONAL TOOLS - INTERFACE WEB

VALENÇA, BA
2022

1. INTRODUÇÃO

O objetivo do nosso projeto é criar uma interface de web inspirada nos wireframes construídos em 2021 por um grupo de veteranos do curso de informática para o Educational Tools.

O Educational Tools é uma plataforma de ensino a distância semelhante ao Google Classroom, especializada em atender as demandas dos estudantes, indicando datas, horários, chamadas e entre outras funcionalidades sobre as atividades escolares dos mesmos.

2. WIREFRAMES

Wireframes são a garantia de sucesso para projetos mais complexos, independentemente deste ser apresentado para o cliente, pois esta etapa tem forte influência na qualidade final de um projeto, pois nela é que se pode prever as telas com precisão, além de criar uma UX mais coesa, organizada e sólida. Por fim, o protótipo acaba por reduzir o tempo e a dificuldade de execução do desenvolvimento, afinal foi bem planejado antes.

Ele é um rascunho da interface que pode ser refeito várias vezes e que reduz os riscos na hora de lançar a versão final da página. E com ele é possível analisar a estrutura básica da página, onde vai ficar cada elemento e conseguir testar o desempenho do design escolhido, antes de começar a produzi-lo. Tudo de forma simplificada e sempre pensando na experiência do usuário. Normalmente, é feito em tons de cinza, sem imagens, e o maior objetivo é organizar os elementos que entrarão na composição final do design.

Esse tipo de documentação ajuda tanto os diretores de arte a entenderem os elementos essenciais na hora de criar o layout, quanto os desenvolvedores que, a partir do wireframe, já conseguem estimar o esforço de trabalho, começar a modelagem de dados e até a testar soluções de front-end que se adequem à solução proposta pelo UX designer.

2.1.1. Wireframes Colaborativos

Essa alternativa é um método mais colaborativo para a criação dos wireframes, como é ilustrado na figura 1.



Figura 1: Wireframe Colaborativo

A intenção é que cada um coloque seu ponto de vista em cada decisão tomada. Nesse modo, são reunidos diretor de arte, gerente de projetos, redator, desenvolvedor *front-end* e *back-end* junto com o planejador em uma sala de reunião para montarem as telas com papel, post-its e caneta.

Dessa forma, em poucas sessões de até duas horas, é possível definir o fluxo principal do site e todos já saberão o que devem fazer para poder começar a trabalhar no mesmo dia.

2.1.2 Protótipos navegáveis

A opção de criar protótipos navegáveis pode ser feita usando alguma ferramenta de wireframing que permite criar links entre uma tela e outra, os desenvolvedores conseguem navegar por um protótipo clicável que simula, em variados níveis de fidelidade, como a interface final funcionará.



Figura 2: Protótipo navegável

A vantagem de projetar os wireframes é que fica muito mais fácil para o cliente entender como o produto irá funcionar, sem precisar percorrer extensas páginas de wireframes estáticos. O lado negativo é o custo do trabalho feito inicialmente pelo UI Designer a compor o layout, além do mais, dependendo da linguagem técnica em que o protótipo foi criado, os desenvolvedores podem ter dificuldade para aproveitar o código para criar o produto.

2.2. Melhor escolha

Vai depender de como o grupo trabalha, o tipo de interface que está sendo construída e das preferências de cada designer no desenvolvimento de um projeto.

2.3. Vantagens

Os Wireframes existem para evitar trabalho desnecessário, é como um rascunho do layout final, dando assim a possibilidade de receber feedback, para que então possa ser ajustado e ir para as outras áreas envolvidas no projeto. A sua principal vantagem em relação aos layouts estáticos é a facilidade e agilidade em fazer ajustes, mudar tudo ou começar outra vez. A própria aparência de “rascunho” dos wireframes colabora para que as pessoas se sintam mais à vontade para dar feedback e sugerir melhorias.

3. Design Base

A interface criada pela equipe de veteranos em 2021 não foi muito bem desenvolvida, apresentando um design muito poluído e com poucas funcionalidades, informando somente a tela da turma e a opção de adicionar enquetes, faltando a parte para o professor fazer as chamadas nas aulas, tela de login e de adicionar turmas, como pode ser vistas abaixo nas figuras 3.1 e 3.2.

A partir disso, pensamos em adicionar todas essas mudanças, desenvolvemos tudo em uma única tela com botões de opções para tornar a navegação muito mais prática.

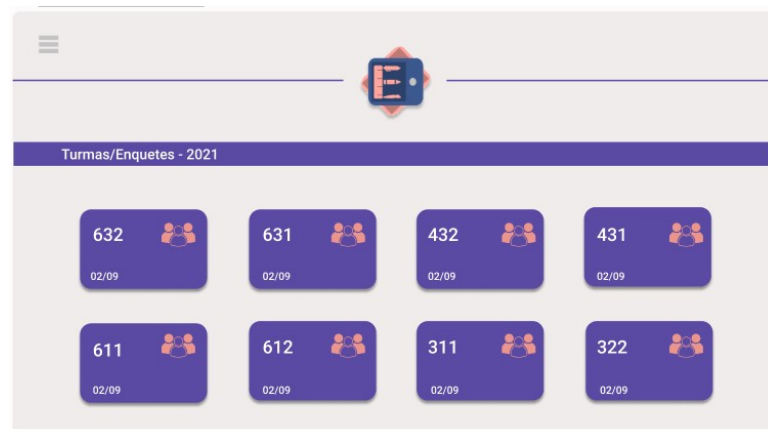


Figura 3 - Tela Principal

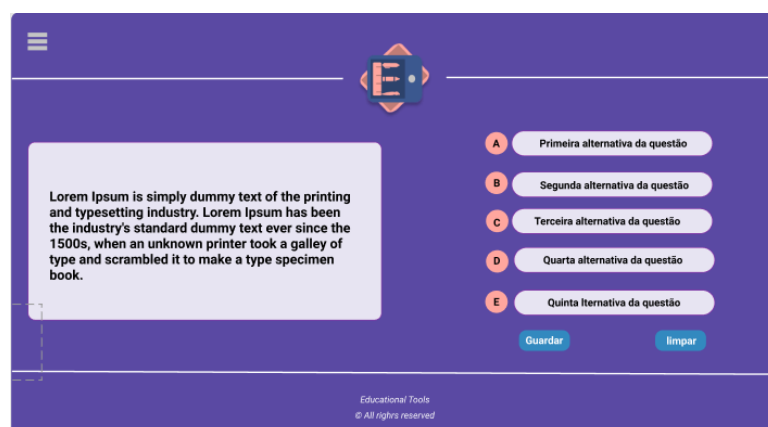


Figura 4 – Tela Enquete

4. Design Atual

No novo design fizemos algumas alterações no layout do aplicativo, implementamos botões para a adição de chamadas e enquetes nas telas do Educacional Tools.

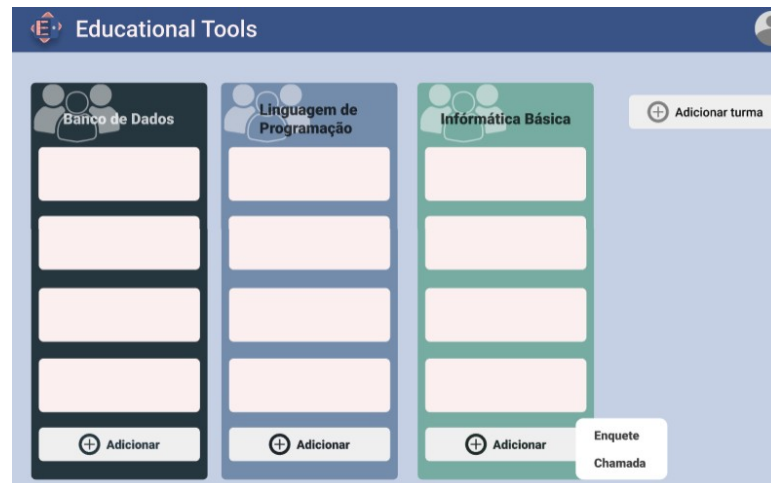


Figura 5: Tela Principal

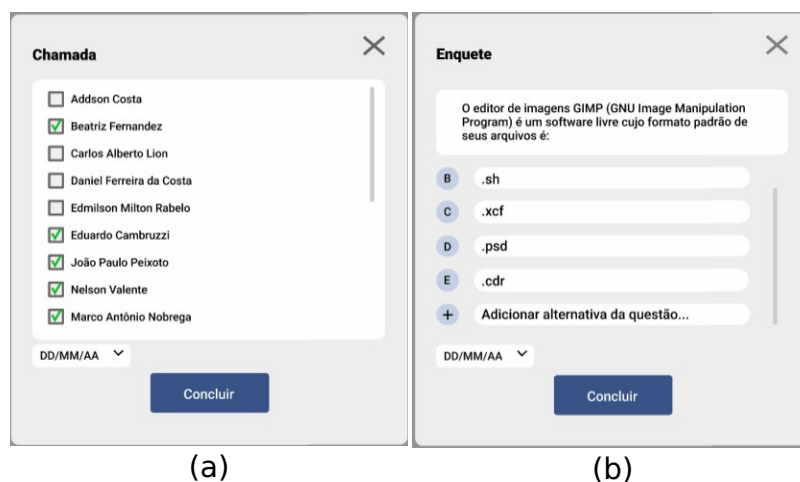


Figura 6: Modais (a) Chamada e (b) Enquete

5. Considerações finais

O produto do projeto Educational Tools, foi uma plataforma básica de ensino remoto especializada em atender as demandas dos alunos, facilitando a comunicação com seus professores, este foi o principal objetivo para a criação do projeto.

Do ponto de vista acadêmico, com o planejamento e realização desse trabalho foi perceptível o desempenho dos colaboradores nas realizações das tarefas, mostrando comprometimento com o projeto e a partir disso passando a adquirir responsabilidades e aprimoramento no trabalho em equipe.

Conclui-se, por fim, que o trabalho desenvolvido atingiu grande parte dos objetivos colocados no início do projeto, como o melhoramento do ensino a distância. Além disso, os resultados obtidos pela interface desenvolvida podem servir como referência para a criação de outras plataformas de aprendizado EAD.

Referências Bibliográficas

Chief of Design. Curso de figma app Design - como criar um protótipo navegável [aula 03]. Acesso em 05/05/2022. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=s9r_fLXbWn4>.

Figma. interface gráfica. Acesso em 05/05/2022. Disponível em: <<https://www.figma.com/proto/NrXZuSJ84ft0ynW52SREhJ/interface?node-id=236%3A37&scaling=min-zoom&page-id=0%3A1&starting-point-node-id=236%3A37>>.

Fabício Teixeira. Casa do código. Introdução e boas práticas em UX Design. São Paulo - SP - Brasil.