

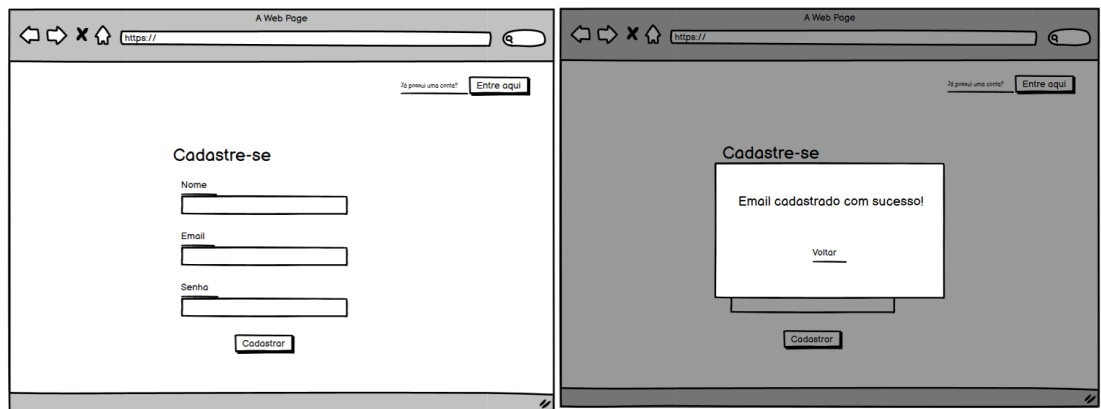
# 1 Wireframes.

Essencialmente, um wireframe é uma representação visual simplificada e abstrata, desprovida de cor, imagens e detalhes intrincados de design. Seu objetivo principal é focar nos elementos fundamentais de uma interface do usuário, como navegação, posicionamento de conteúdo e interações do usuário. Eles desempenham um papel fundamental no fluxo de trabalho do design digital, oferecendo uma base estruturada e funcional sobre a qual os elementos visuais e interativos de um produto digital podem ser construídos. Segue o wireframe do projeto Kanban Kancun.



(a) Tela de Login.

Acima temos a tela de login, ondeo usuário já cadastrado na plataforma realiza a autenticação.



(a) Tela de Cadastro.

(b) Tela de confirmação de Cadastro.

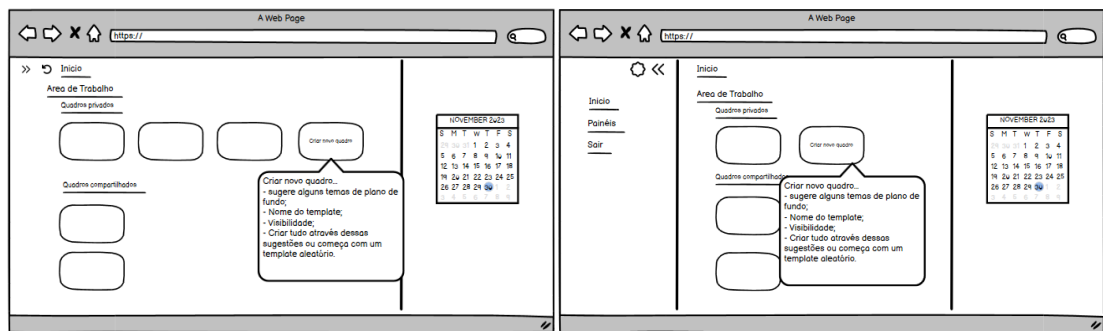
Caso o usuário não tenha se cadastrado na plataforma, ele poderá acessar a área restrita para cadastro seguindo o que se pede. após inserir esses dados cadastrando o email, ele receberá um link diretamente no email pessoal, direcionando-o para a página de login.

(a) Tela de Recuperação de Senha.

(b) Tela de confirmação de Recuperação de Senha.

Nas telas acima, caso o usuário esqueça seu acesso ele vai ter a possibilidade de recuperá-los inserindo seu email já cadastrado e sua nova senha, seguindo os parâmetros já definidos para cadastro de senha:

- com caracteres: letra (A - Z, a - z)
- dígito (0 - 9)
- sinal de pontuação ( . , ; ? !)
- Pelo menos um caractere é letra maiúscula
- Pelo menos um caractere é letra minúscula
- Não há caractere duplicado



(a) Tela da Area de trabalho.

(b) Tela da Area de trabalho.

Para a área de trabalho da plataforma, vai ter dois formatos. Um com aba lateral com as seguintes possibilidades: Acessar configurações(conta pessoal) e sair do site. temos também na parte central o acesso aos quadros compartilhados e privados.

A Web Page

https://

» Início

Gerenciar suas informações pessoais

Nome de usuário

E-mail cadastrado

Senha cadastrada

Excluir conta

Salvar

NOVEMBER 2023

S	M	T	W	T	F	S
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30		

(a) Tela da conta Pessoal.

A Web Page

https://

» Início

Gerenciar suas informações pessoais

Nome de usuário

E-mail cadastrado

Senha cadastrada

Excluir conta

Salvar

NOVEMBER 2023

Alterações salva com sucesso!

Voltar

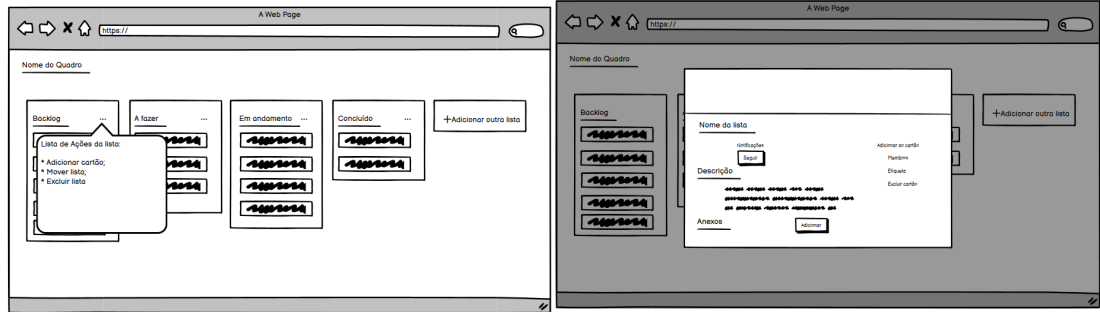
Deseja realmente excluir sua conta?

Não Sim

(a) popUp para salvar os dados pessoais.

(b) popUp para excluir conta.

Através da área de trabalho, podemos acessar os dados da conta e verificar algumas informações, como: Nome de Usuário, E-mail cadastrado e senha. Tem também a possibilidade de exclusão da conta, caso confirme é direcionado para a tela de cadastro.



(a) Tela do quadro modelo.

(b) Modelo dos cartões na lista.

Acessando os quadros, temos acima o esboço do modelo onde se dispõe da possibilidade de acrescentar, excluir e mover lista e em relação aos cards temos a possibilidade de: excluir, adicionar e editar. Já, dentro do quadro ele pode excluir o quadro e voltar para a área de trabalho.

## 2 Protótipo de interface.

No processo de design de interfaces, os protótipos desempenham um papel crucial, atuando como uma ponte entre a concepção abstrata de uma ideia e a materialização tangível de uma experiência do usuário. Um protótipo de interface é uma representação visual interativa de um sistema digital, oferecendo uma visão concreta de como a interface será estruturada e como os usuários irão interagir com ela.

O principal objetivo dos protótipos é validar e testar conceitos de design antes da implementação completa e também compreenda a funcionalidade proposta, fluxos de navegação e layouts de uma interface. Essa abordagem antecipada ajuda a identificar potenciais problemas e aprimorar a usabilidade, resultando em uma experiência do usuário mais refinada.

Segue o link da prototipação por mockups do Projeto Kanban Kancun: [Clique aqui](#)