

Raquel Sousa, 20/0042912

December 1, 2023

200042912@alluno.unb.br

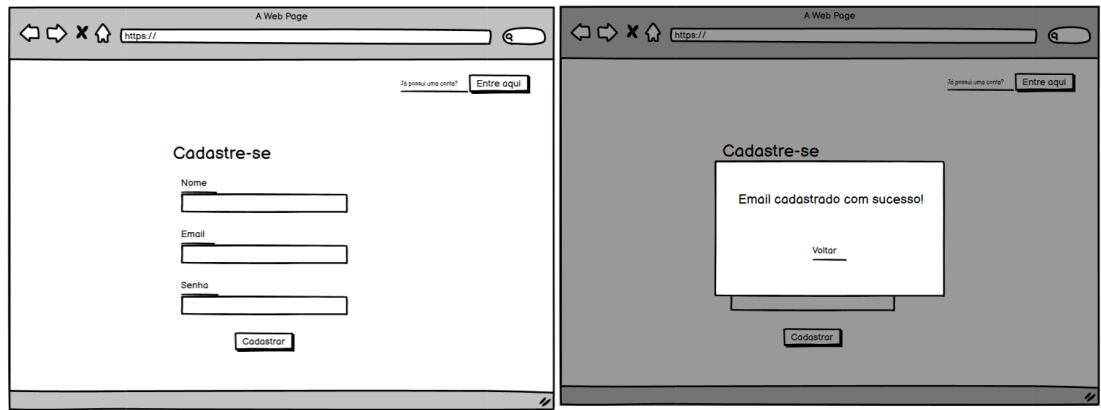
1 Wireframes.

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.

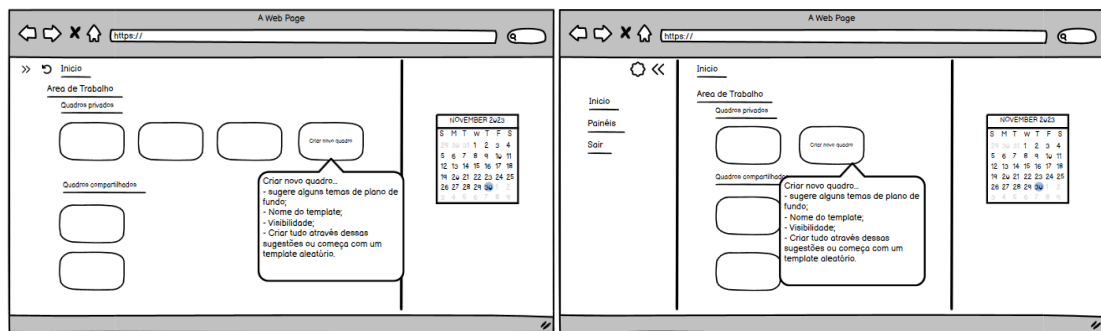
Caso o usuário não tenha se cadastrado na plataforma, ele poderá acessar a área restrita para cadastro seguindo o que se pede. após inserir esses dados cadastrando o email, ele receberá um link diretamente no email pessoal, direcionando-o para a página de login.

(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:

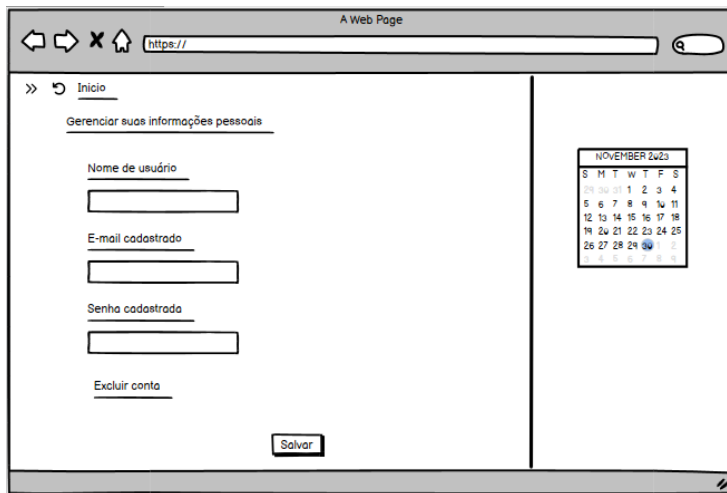
- com caracteres: letra (A - Z, a - z)
- dígito (0 - 9)
- sinal de pontuação (. , ; ? !)
- Pelo menos um caractere é letra maiúscula
- Pelo menos um caractere é letra minúscula
- Não há caractere duplicado



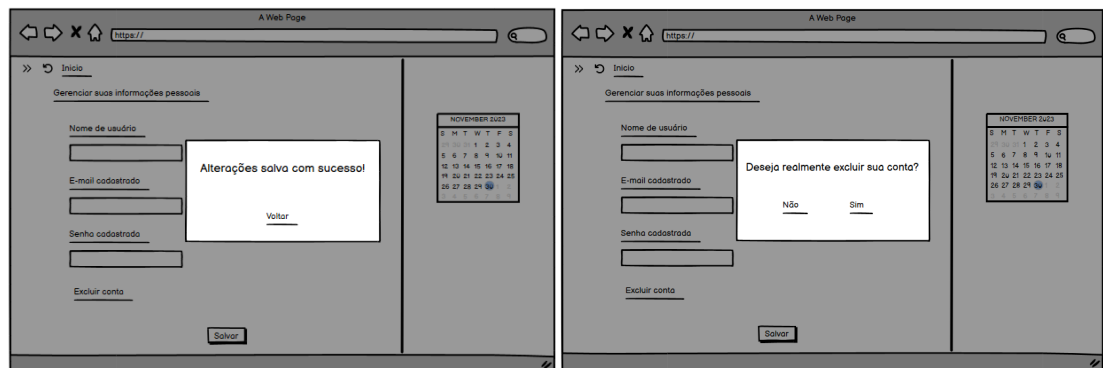
(a) Tela da Area de trabalho.

(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.



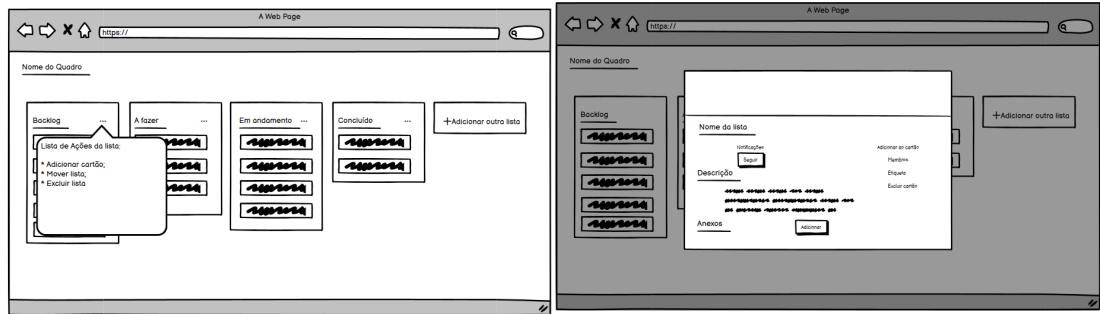
(a) Tela da conta Pessoal.



(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](#)