

Atividade 3

Contexto

Agora que você já desenvolveu o *wireframe* do sistema *desktop* da pizzaria do Sr. Manoel, chegou a hora de desenvolver o protótipo no Figma, com imagens reais e com telas que simulem como o sistema *desktop* será.

Como o Sr. Manoel é exigente não apenas com os sabores de suas pizzas, ele espera de você um sistema que apresenta uma interação agradável com o usuário. Portanto, utilize seus conhecimentos de UI e UX nesse processo de criação.

Atividade

Usando o Figma, desenvolva protótipos para cada *wireframe* desenvolvido na atividade anterior. As telas devem estar interligadas entre si, ou seja, use ferramentas do Figma para que seja possível navegar de uma tela para outra. Além disso, ao menos uma tela de erro deve estar presente no protótipo.

Entrega

Envie, na área destinada à entrega da atividade, arquivos de imagem (JPG, PNG) ou arquivo em PDF com as telas do seu projeto e o *link* do seu protótipo no Figma.

Dica de leitura

Para esta atividade, leia os seguintes materiais:

- *Design* de interação
- UI – *Design* de interface
- Usabilidade e acessibilidade

Avaliação

Nesta atividade, você será avaliado no indicador:

- *Desenvolve prototipagem de projetos, respeitando os princípios de usabilidade e acessibilidade.*