

Sistemas Distribuídos e Mobile

Aplicativo “UAI Festas” - Professor: Alexandre de Oliveira

Arthur Bernardo - 321128560

Dayane Fonseca - 321122433

Daniela Freitas - 321125184

Italo Fernando - 321122791

Joao victor Faria - 321128855

Victor Hugo - 32116291

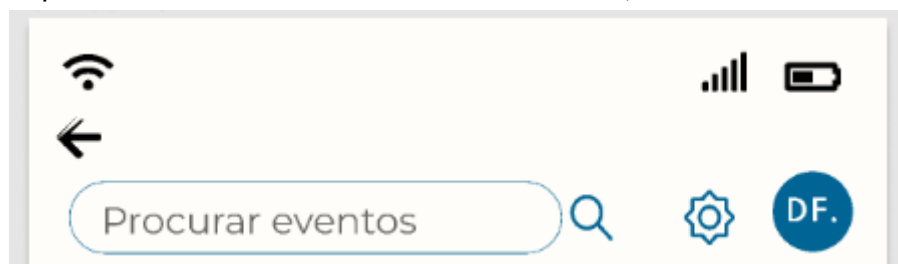
Objetivo do aplicativo e site: O UAI Festas é uma ferramenta desenvolvida para mostrar ao usuário, onde está ocorrendo ou vai ocorrer festas na cidade de Belo Horizonte, na qual a pessoa organizadora tem total autonomia para cadastrar, gerenciar e acompanhar todas as informações de seu evento.

Complemento das heurísticas de Nielsen na aplicação UAI Festas:

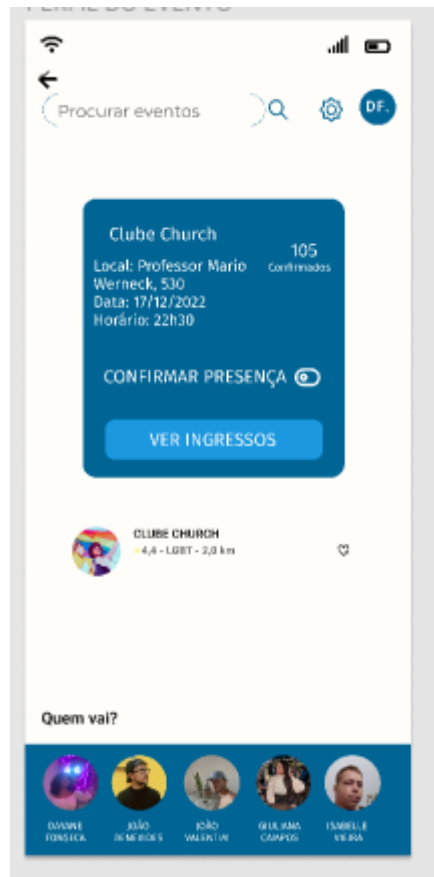
1. **Visibilidade do Status do sistema:** Onde a aplicação deve dar um feedback para o usuário do que está acontecendo, seja positivo ou negativo. **Ex na aplicação do UAI Festas:** (Quando o usuário estiver nas páginas, o mesmo será informado de tudo que ocorre na tela, como a na tela de 'eventos' que mostra em tempo real o evento, data, hora e confirmação caso tenha adquirido o ingresso, nas laterais fica claro as demais abas, que possibilita o usuário ir para qualquer uma delas.)



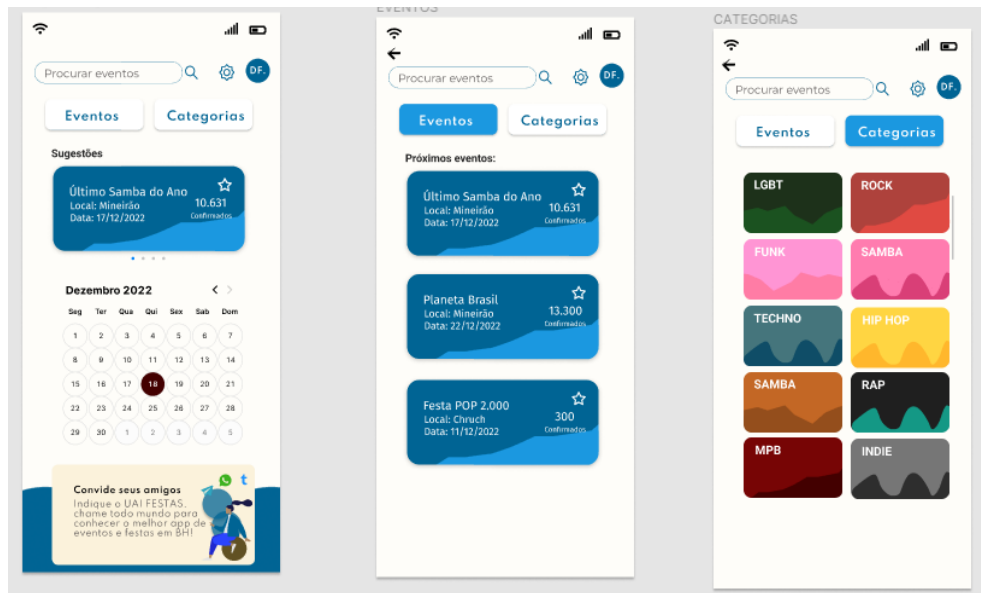
2. **Compatibilidade entre o sistema e o mundo real:** A aplicação sempre deve falar a língua que o usuário utilizar. Ex: Se o aplicativo foi voltado a algo jurídico, vamos precisar jargões jurídicos, os símbolos que eram usados no sistema. **Ex na aplicação do UAI Festas:** (Por exemplo, o símbolo do boneco representa o perfil do usuário, o de lupa a de buscar, representando assim ações que tenham uma conexão com o mundo real)



3. **Controle e liberdade para o usuário:** Nunca punir o usuário por ações erradas. Deixar saídas de emergência. Meios de desfazer. **Ex na aplicação do UAI Festas:** (O aplicativo permite que o usuário desfça a ação de 'confirmar presença', dando a ele controle sobre a situação, caso o usuário tenha marcado por engano ou deseja desistir do evento.)



4. **Consistência e padronização:** Não deixa o sistema muito colorido, a cada clique que o usuário dar, manter o botão da mesma cor. **Ex na aplicação do UAI Festas:** (O programa segue padrões, sendo que os itens do menu ficam sempre na parte superior, os ícones que realizam a mesma ação são repetidos em todas as interfaces, como os da seção Clipboard, em que a tipografia é a mesma e mantém o tamanho e cor.)



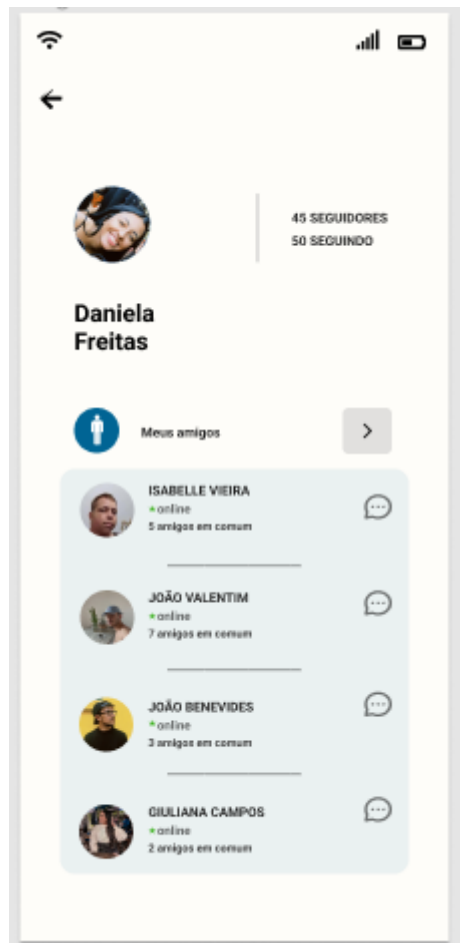
5. **Prevenção de erros:** Como na terceira heurística, aqui também temos relação com possíveis erros que os usuários podem cometer durante sua experiência de interação. Nesse contexto, as interfaces devem ser desenvolvidas pensando na prevenção de qualquer ação descuidada de uma pessoa. **Ex na aplicação do UAI Festas:** (Um exemplo disso são as estrelas fixado no evento, que indica os favoritos, quando o usuário sair do aplicativo sem confirmar a presença no evento desejado, será tipo uma tela de rascunhos caso ele deseje ir ao evento favorito.)



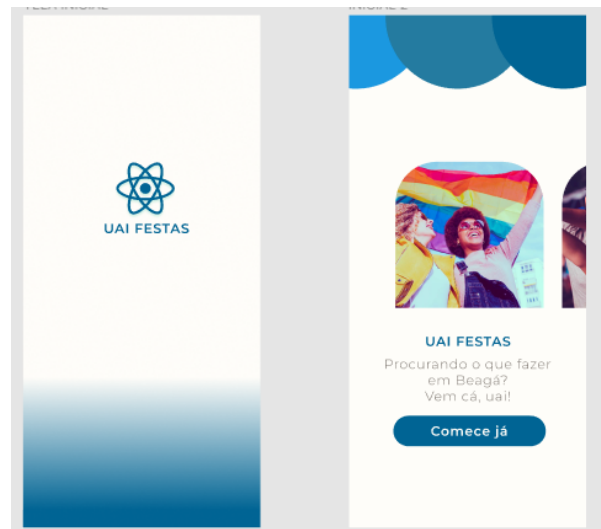
6. **Reconhecimento em vez de memorização:** Dar dicas para o usuário para o mesmo saber onde estar. **Ex na aplicação do UAI Festas:** (O aplicativo costuma seguir padrões em seu layout, tendo a barra de busca no topo, a sigla do nome de perfil no canto superior direito, na página dos eventos fica uma estrela indicando os favoritos, permitindo assim que o usuário não perca o evento em questão.)



7. **Flexibilidade e eficiência:** A interface deve atender tanto às necessidades dos usuários leigos quanto a dos experientes, os leigos precisam ter as informações bem detalhadas para conseguirem realizar uma tarefa, mas à medida que vão conhecendo a interface precisam conseguir interagir de forma mais rápida, portanto a interface deve permitir que os usuários adaptem ações frequentes conforme o nível em que estão. **Ex na aplicação do UAI Festas:** (Os itens do menu ficam sempre na parte superior, permitem essa interação mais rápida, pois reduzem a quantidade de cliques que o usuário precisaria para realizar uma ação, além de diminuir o tempo gasto para achar onde aquela ação está na plataforma, permitindo realizá-la apertando poucas teclas.)



8. **Estética e design minimalista:** Nesse contexto, é importante evitar o uso em excesso ou desnecessário de elementos visuais que podem confundir o usuário. **Ex na aplicação do UAI Festas:** (Ele é bem simples e objetivo, mostrando o nome do produto, uma foto grande é destacada com cores contrastantes, além disso, o aplicativo valoriza o espaço entre os campos de login e botões, os elementos são bem organizados e a tipografia usada é simples e limpa.)



9. **Auxiliar usuários a reconhecer, diagnosticar e recuperar erros:** Essas mensagens de erro devem ter uma linguagem de fácil entendimento, sem códigos, indicando o problema e sugerindo uma solução. **Ex na aplicação do UAI Festas:** (O formulário de criação de conta do aplicativo mostra quando um dado está preenchido incorretamente, no momento de criar a senha a plataforma orienta onde está o erro, próximo do campo em que ele ocorreu e os passos para corrigi-lo.)

10. **Ajuda e documentação:** Essa heurística se refere às interfaces que oferecem inúmeros possibilidades de ação. Nesse contexto, muitos usuários procuram uma seção de ajuda para obter respostas rápidas, como os FAQs, onde as principais dúvidas são compiladas com suas respectivas soluções. **Ex na aplicação do UAI Festas:** (A aplicação possui um FAQ que permite aos usuários vejam as dúvidas mais frequentes e suas respectivas soluções, podendo assim resolver por conta um problema que esteja na aplicação.)

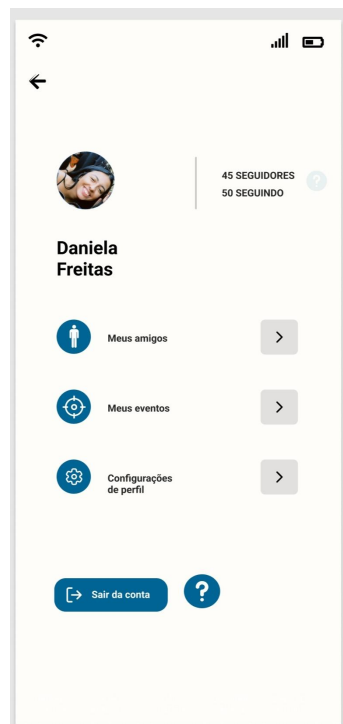
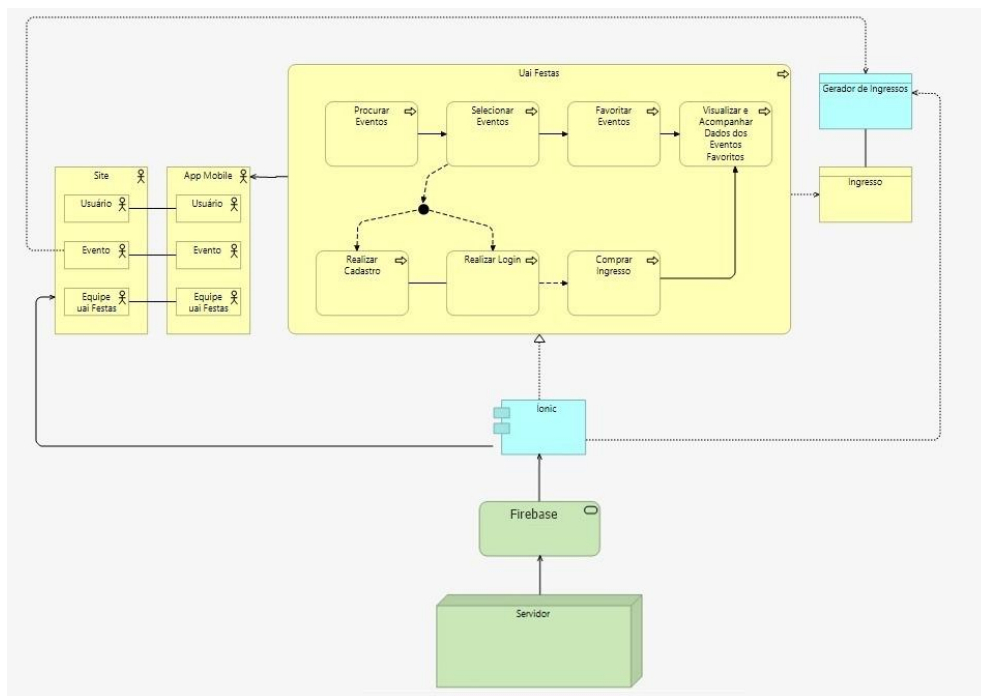
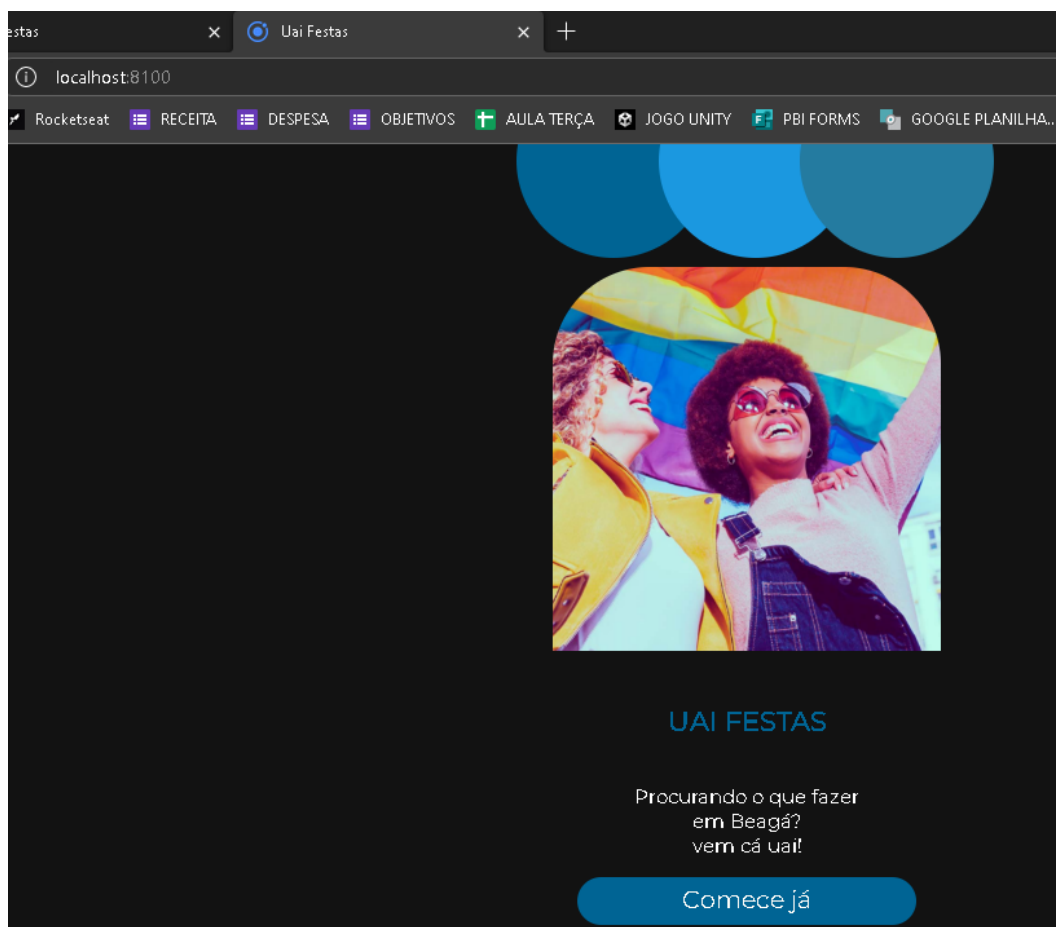


Gráfico de Arquitetura



Aplicativo no IONIC



Link FIGMA:

<https://www.figma.com/file/2g1OmgdUkPgBcZX2RRk5vi/APP-MONTANHA?node-id=0%3A1&t=f5WbW0bKzjQPmnzs-0>

Link GitHub:

<https://github.com/italofernandorodrigues55/UaiFestas>

Link video Youtube:

<https://www.youtube.com/watch?v=-wJasahep0A>