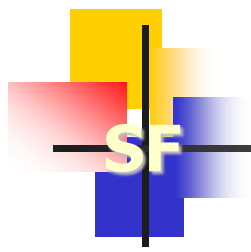


FERRAMENTAS DE DESENVOLVIMENTO

Para cada ferramenta de desenvolvimento, citar:

1. Nome da Ferramenta
2. Fabricante
3. Site Oficial
4. Função no desenvolvimento
5. Justificativa da Escolha

Para facilitar pode ser elaborada uma tabela.



PROTÓTIPOS DE TELA

Trata-se do planejamento das telas principais que o sistema terá.

Podem ser elaborados protótipos de telas a partir de alguma ferramenta, por exemplo, Balsamiq mockups for desktop.

Cada tela deve possuir uma descrição das funcionalidades esperadas.

The image shows a hand-drawn wireframe of a web page, titled "A Web Page". The browser window includes a navigation bar with back, forward, and home icons, and a search bar. The main content area features a login form with the following elements:

- A link for "Página Inicial" (Home) and a "Login" link.
- Input fields for "E-mail:" and "Senha:" (Password).
- A "Login" button and a link for "Esqueceu a senha?" (Forgot password?).
- A registration link: "Cadastrar [novo](#) usuário".



QUESTÕES RELACIONADAS A INTERFACE GRÁFICA

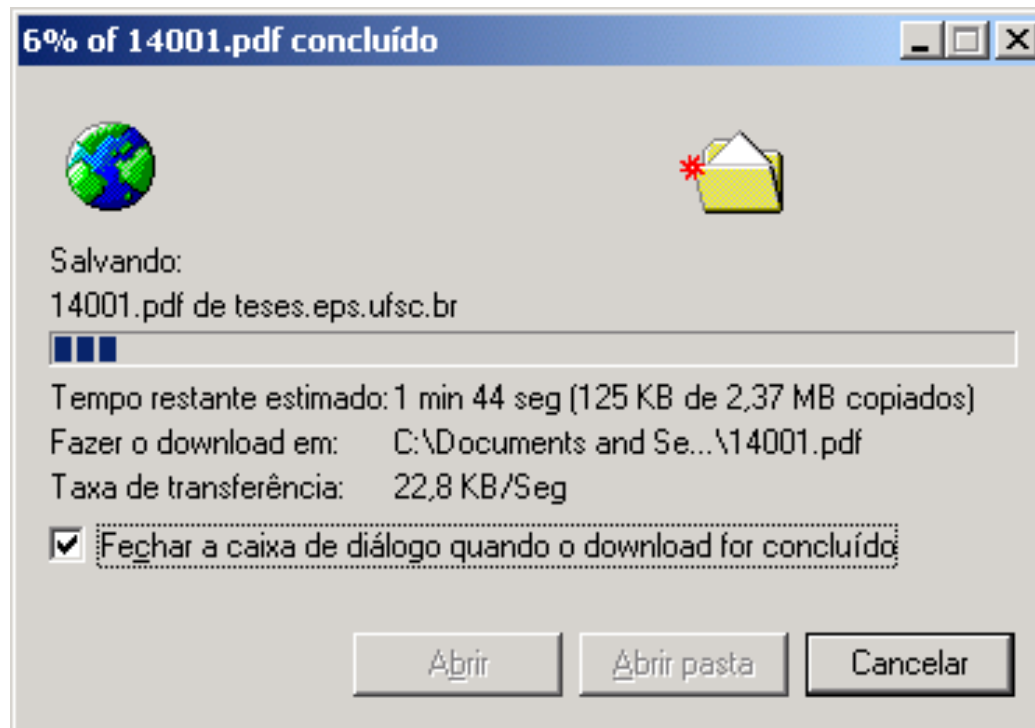
Heurísticas de Usabilidade de Nielsen:

1. Visibilidade do status do sistema.
2. Compatibilidade do sistema com o mundo real.
3. Controle do usuário e liberdade.
4. Consistência e padrões.
5. Prevenção de erros.
6. Reconhecimento em lugar de lembrança.
7. Flexibilidade e eficiência de uso.
8. Estética e design minimalista.
9. Ajudar usuários a reconhecer, diagnosticar e corrigir erros.
10. Ajuda e documentação.

QUESTÕES RELACIONADAS A INTERFACE GRÁFICA

1. Visibilidade do status do sistema.

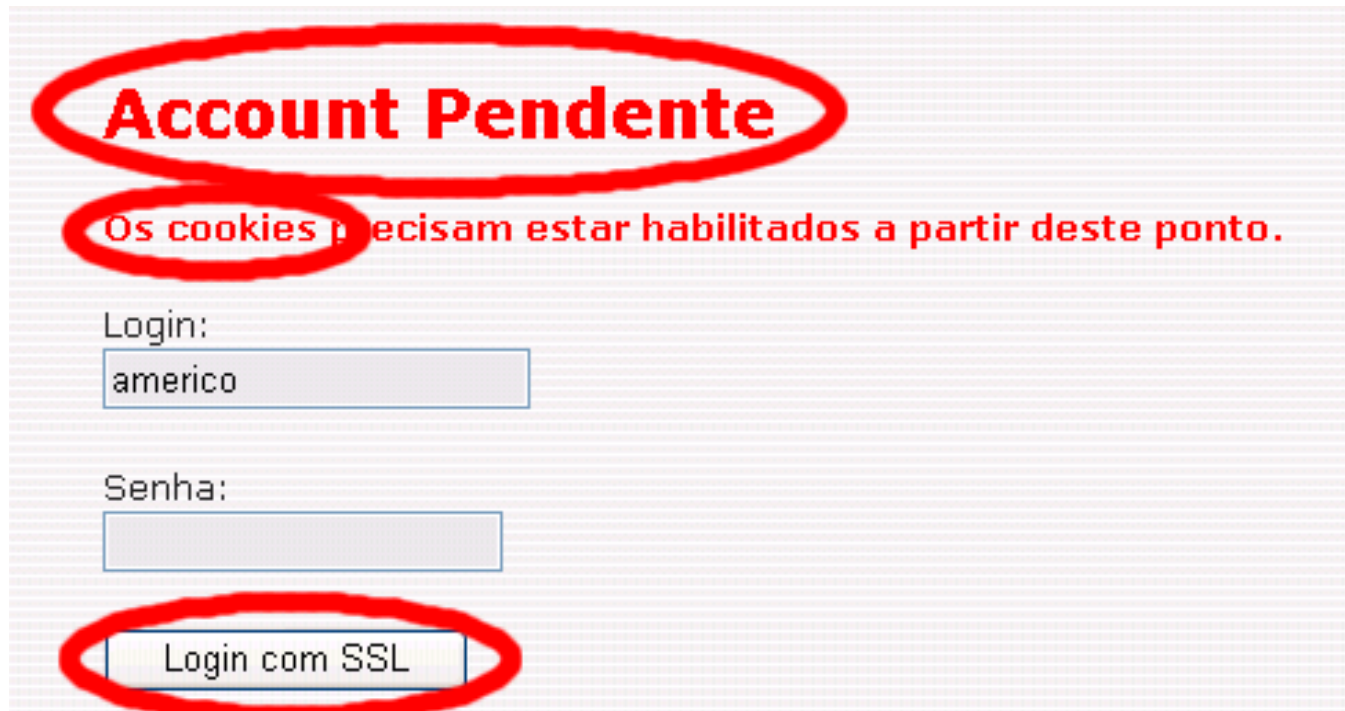
O sistema precisa manter os usuários informados sobre o que está acontecendo.



QUESTÕES RELACIONADAS A INTERFACE GRÁFICA

2. Compatibilidade do sistema com o mundo real.

O sistema precisa falar a linguagem do usuário, com palavras, frases e conceitos familiares, ao invés de termos técnicos.

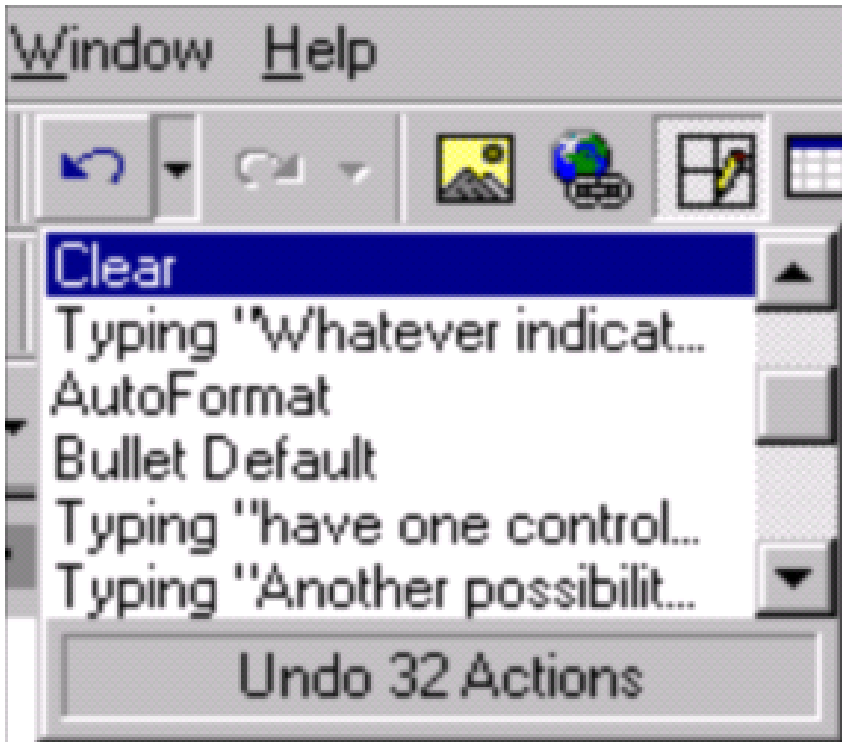


The screenshot shows a login interface with several elements circled in red to indicate usability problems:

- Account Pendente**: A red title at the top of the form.
- Os cookies precisam estar habilitados a partir deste ponto.**: A red message below the title.
- Login:** A label for the username field.
- americo**: The text entered in the username field.
- Senha:** A label for the password field.
- Login com SSL**: A button at the bottom of the form.

QUESTÕES RELACIONADAS A INTERFACE GRÁFICA

3. Controle do usuário e liberdade.



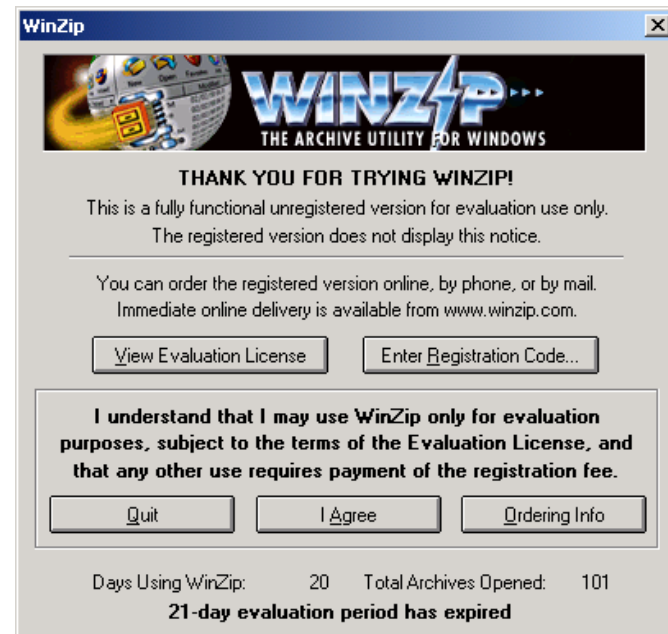
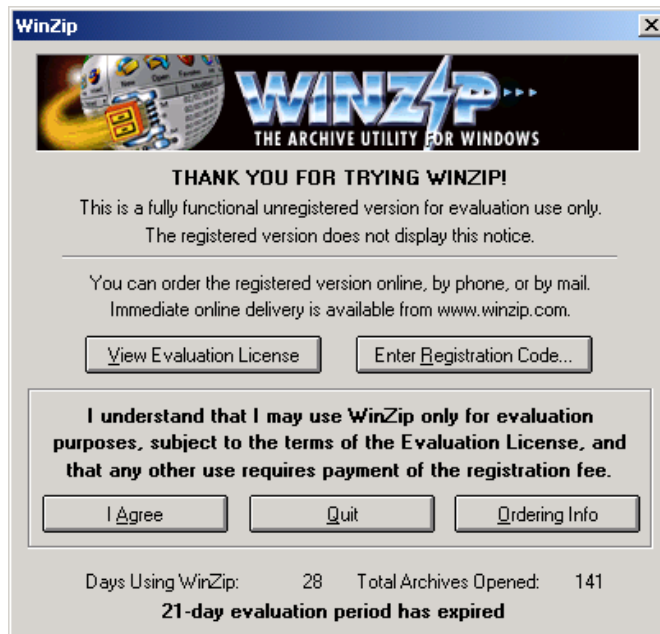
Os usuários podem ficar experimentando as ações até encontrar a que lhe atende a necessidade.

Exemplo:
Cancelar impressão...

QUESTÕES RELACIONADAS A INTERFACE GRÁFICA

4. Consistência e padrões.

**Usuários não precisam adivinhar que diferentes palavras ou ações significam a mesma coisa.
O sistema deve seguir convenções de plataformas.**



QUESTÕES RELACIONADAS A INTERFACE GRÁFICA

5. Prevenção de erros.

Prevenir o erro antes dele acontecer, isto é, impedir que o usuário cometa erros.

Nome de Login (não use maiúsculas): *

Endereço Completo:

Telefone: ()016 - 97016267

O sistema não previne a ocorrência de erros enquanto o usuário está digitando o telefone.

QUESTÕES RELACIONADAS A INTERFACE GRÁFICA

6. Reconhecimento em lugar de lembrança.

Tornar objetos, ações e opções visíveis. O usuário não deve ter que lembrar da informação entre os passos de um processo.

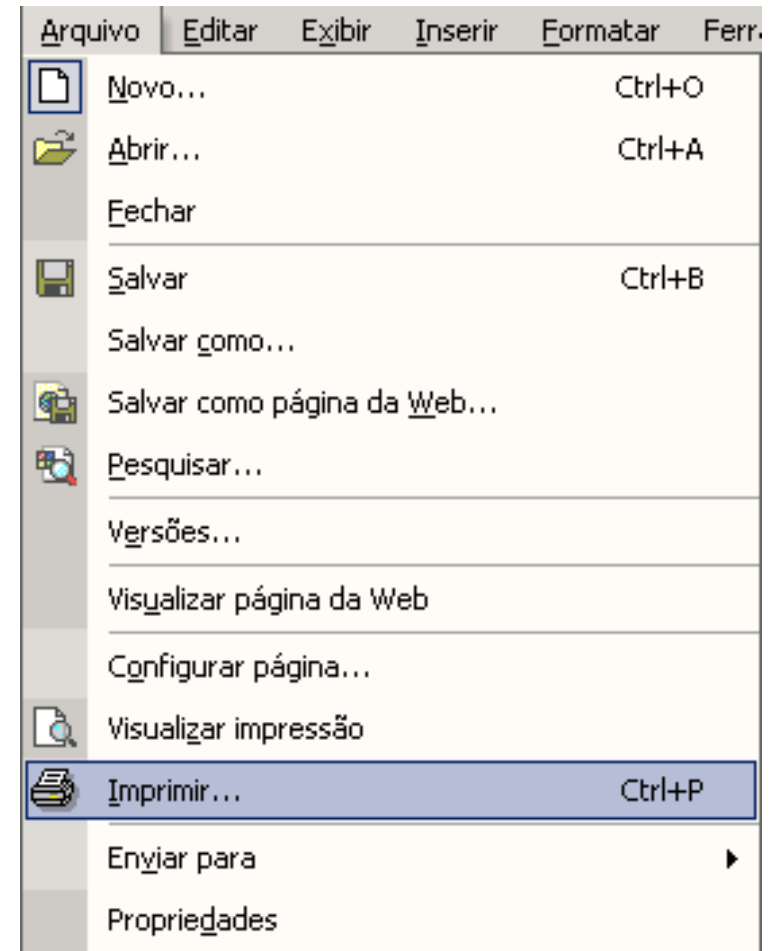


QUESTÕES RELACIONADAS A INTERFACE GRÁFICA

7. Flexibilidade e eficiência de uso.

Prover aceleradores de forma a aumentar a velocidade da interação do usuário.

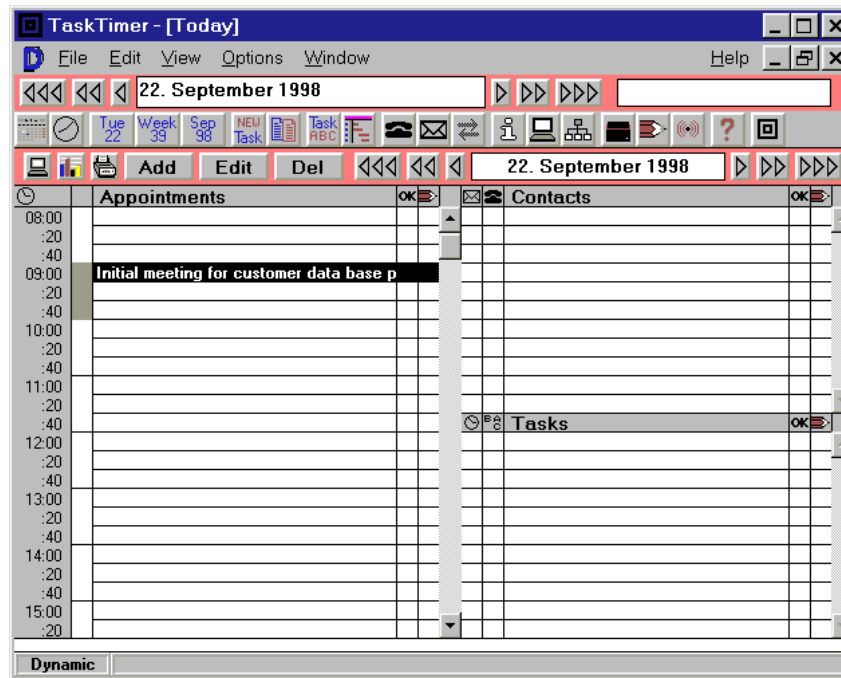
A existência de atalhos torna mais rápida a execução da tarefa.



QUESTÕES RELACIONADAS A INTERFACE GRÁFICA

8. Estética e design minimalista.

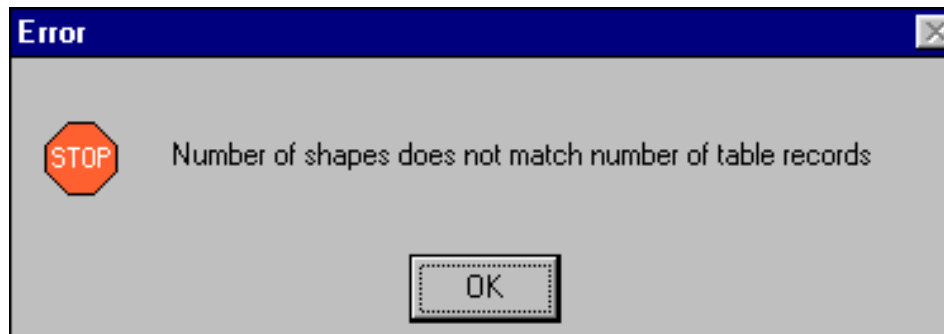
Janelas e diálogos não devem conter informação irrelevante ou raramente necessária.



QUESTÕES RELACIONADAS A INTERFACE GRÁFICA

9. Ajudar usuários a reconhecer, diagnosticar e corrigir erros.

Mensagens de erro devem ser expressas em linguagem clara, indicando precisamente o problema e construtivamente sugerindo uma solução.



Mensagem de Erro muito técnica.

QUESTÕES RELACIONADAS A INTERFACE GRÁFICA

10. Ajuda e documentação.

Utilizar textos explicativos para os usuários...

Register

Username



Please match the requested format.
Minimum 5 letters or numbers.

Email

e documentar o código desenvolvido (para a equipe)

OUTRAS PREOCUPAÇÕES COM A INTERFACE GRÁFICA

- 1. Percurso Cognitivo**
- 2. Análise semiótica**
- 3. Uso de Cores**