

## Universidade Federal da Bahia Instituto de Computação

INTERAÇÃO HUMANO-COMPUTADOR

# Projeto Prático Final: Sistema de Gestão de Monitorias (SIGA-M) ETAPA 2 - SÍNTESE

Antoniel Magalhães (antoniels@ufba.br)
André Costa (andre.lino@ufba.br)
João Leahy (joao.leahy.ufba.br)
Luis Felipe (luis.sena@ufba.br)
Koichi Filho (koichifilho@ufba.br)

## Salvador - Bahia

 $1^{\rm o}$  de julho de 2025

# Projeto Prático Final: Sistema de Gestão de Monitorias (SIGA-M) ETAPA 2 - SÍNTESE

Antoniel Magalhães (antoniels@ufba.br)
André Costa (andre.lino@ufba.br)
João Leahy (joao.leahy.ufba.br)
Luis Felipe (luis.sena@ufba.br)
Koichi Filho (koichifilho@ufba.br)

Etapa 2 do projeto prático final apresentado ao professor Prof. Igor Sobral como método avaliativo da disciplina Interação Humano-Computador.

## Salvador - Bahia

 $1^{\underline{0}}$  de julho de 2025

# Sumário

1	Eta	pa 2: Síntese (Intervenção)	1
	1.1	Modelo de Interação	1
		1.1.1 Fluxo de Interação Principal	1
		1.1.2 Tratamento de Erros e Recuperação	2
	1.2	Link de Acesso ao Protótipo	3
	1.3	Telas e Decisões de Projeto	3
		1.3.1 Tela de Login	3
		1.3.2 Formulário de Criação de Projeto	4
		1.3.3 Dashboard do Coordenador	5
		1.3.4 Paleta de Cores	6
		1.3.5 Tipografia	7
	1.4	Princípios de Design Aplicados	7
		1.4.1 Foco na Tarefa Principal	7
		1.4.2 Usabilidade Simplificada	8

# Capítulo 1

# Etapa 2: Síntese (Intervenção)

Esta etapa apresenta a proposta de intervenção sob a forma de um protótipo interativo do sistema SIGA-M, focando no fluxo essencial entre coordenador e professor para o ciclo de criação e aprovação de projetos de monitoria.

## 1.1 Modelo de Interação

O modelo de interação apresenta o fluxo simplificado de navegação entre as telas principais do sistema, concentrando-se no processo fundamental de criação, submissão e aprovação de projetos de monitoria. O desenvolvimento partiu de um protótipo de baixa fidelidade (Figura 1.1) que estabeleceu as bases para o design final.

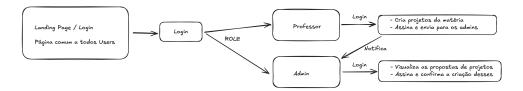


Figura 1.1: Protótipo de baixa fidelidade - Base inicial do design

O fluxo principal simplificado segue duas jornadas essenciais:

- Jornada do Professor: Login → Criar/Editar Projeto → Enviar Projeto
- Jornada do Administrador: Login → Visualizar Projetos → Aprovar/Assinar
   → Iniciar Processo de Bolsa

### 1.1.1 Fluxo de Interação Principal

O modelo de interação foi otimizado para os dois perfis principais:

#### Fluxo do Professor

- 1. Login: Autenticação via credenciais institucionais
- 2. Dashboard: Visualização de projetos existentes ou opção de criar novo
- 3. Criação de Projeto: Formulário com dados pré-preenchidos quando disponíveis
- 4. Revisão: Verificação das informações do projeto
- 5. Envio: Submissão do projeto para aprovação do coordenador
- 6. Confirmação: Feedback visual de sucesso no envio

#### Fluxo do Administrador (Coordenador)

- 1. Login: Acesso com perfil administrativo
- 2. Dashboard: Visão geral de todos os projetos submetidos
- 3. **Análise**: Revisão detalhada de cada projeto
- 4. Aprovação: Assinatura digital e aprovação do projeto
- 5. Inicialização: Ativação do processo de bolsa de monitoria
- 6. Notificação: Sistema notifica automaticamente os envolvidos

#### 1.1.2 Tratamento de Erros e Recuperação

O sistema implementa mecanismos essenciais de tratamento de erros:

- Validação de Login: Feedback claro para credenciais inválidas
- Salvamento Automático: Prevenção de perda de dados durante criação de projetos
- Confirmações: Diálogos de confirmação antes de ações críticas
- Navegação Segura: Sempre com opção de voltar sem perder progresso

## 1.2 Link de Acesso ao Protótipo

O protótipo interativo está disponível na plataforma Figma através do seguinte link:

https://www.figma.com/proto/meTbBaQdqBHlvtzBEb9ehF/Sistema-de-Monitoria-IC?
page-id=902:2983&node-id=982-10463&t=YUf33KtGKI4XtKzN-0&scaling=min-zoom&content-scfixed&starting-point-node-id=982:10463&show-proto-sidebar=1

O protótipo permite a simulação completa do fluxo simplificado professor-coordenador, possibilitando a navegação interativa pelas funcionalidades essenciais do sistema.

## 1.3 Telas e Decisões de Projeto

As capturas de tela do protótipo e as justificativas das decisões de design são apresentadas a seguir, focando no fluxo principal:

### 1.3.1 Tela de Login



Figura 1.2: Tela de Login do Sistema SIGA-M

#### Decisões de Design:

• Identidade Visual: Utilização das cores institucionais da UFBA (azul) para criar familiaridade

- Simplicidade: Layout limpo com foco nos campos essenciais
- Diferenciação de Perfis: Login único com identificação automática do tipo de usuário
- Segurança Visual: Campo de senha com opção de visualização

## 1.3.2 Formulário de Criação de Projeto

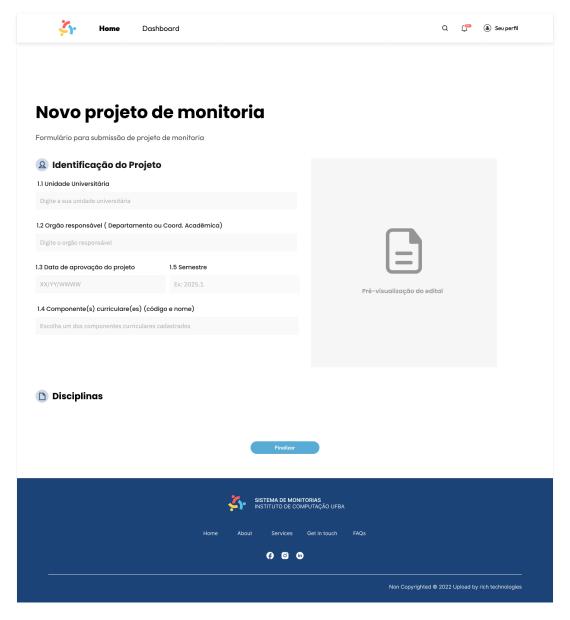


Figura 1.3: Interface de Criação de Projeto de Monitoria

#### Decisões de Design:

• Formulário Estruturado: Campos organizados logicamente seguindo o fluxo do documento oficial

- Pré-preenchimento Inteligente: Dados do professor e histórico carregados automaticamente
- Validação em Tempo Real: Indicadores visuais de campos obrigatórios e validados
- Ações Claras: Botões de "Salvar Rascunho" e "Enviar para Aprovação" bem posicionados
- Navegação Contextual: Breadcrumb indicando posição no processo

### 1.3.3 Dashboard do Coordenador

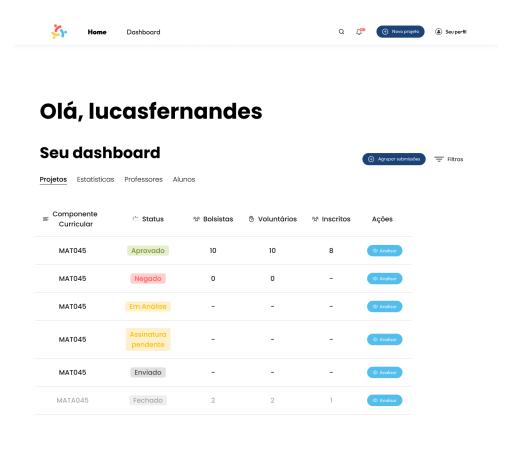




Figura 1.4: Dashboard do Coordenador - Visão de Projetos

#### Decisões de Design:

- Visão Consolidada: Lista de todos os projetos com status visual claro
- Filtros Rápidos: Opções para filtrar por status (pendente, aprovado, em análise)
- Ações em Lote: Possibilidade de aprovar múltiplos projetos
- Informações Essenciais: Exibição de dados críticos (professor, disciplina, data de submissão)
- Acesso Rápido: Links diretos para visualizar detalhes de cada projeto

#### 1.3.4 Paleta de Cores

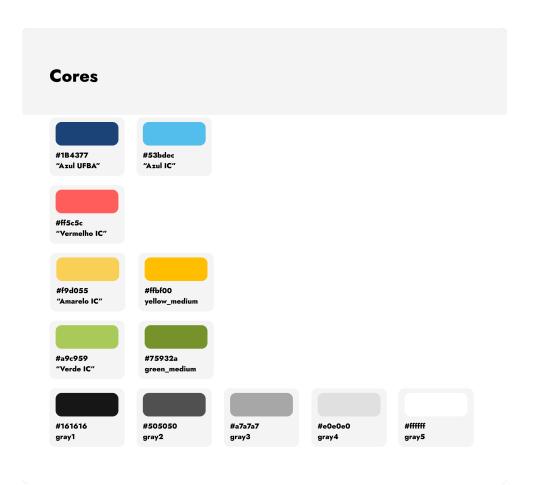


Figura 1.5: Paleta de Cores Utilizada no Sistema

#### Justificativa da Paleta:

- Azul Institucional: Cor primária da UFBA mantida para consistência
- Verde de Aprovação: Para indicar projetos aprovados e ações positivas
- Amarelo de Pendência: Para projetos aguardando análise

- Cinzas Neutros: Para elementos de interface e textos secundários
- Alto Contraste: Garantia de acessibilidade visual

## 1.3.5 Tipografia

# Tipografia

Figura 1.6: Sistema Tipográfico do SIGA-M

#### Decisões Tipográficas:

- Hierarquia Clara: Títulos, subtítulos e corpo de texto bem diferenciados
- Legibilidade: Fontes sans-serif para leitura em tela
- Consistência: Mesmo sistema tipográfico em todo o protótipo
- Tamanhos Adequados: Mínimo de 14px para corpo de texto

## 1.4 Princípios de Design Aplicados

## 1.4.1 Foco na Tarefa Principal

O protótipo foi desenvolvido com foco absoluto no fluxo crítico:

- Eliminação de Complexidade: Apenas funcionalidades essenciais implementadas
- Caminho Direto: Mínimo de cliques para completar tarefas principais
- Clareza de Propósito: Cada tela tem objetivo único e claro
- Feedback Imediato: Confirmações visuais para cada ação importante

### 1.4.2 Usabilidade Simplificada

Considerações especiais para o contexto acadêmico:

- Familiaridade: Interface similar a outros sistemas da UFBA
- Linguagem Clara: Terminologia alinhada com documentos oficiais
- Processo Guiado: Fluxo linear sem ramificações desnecessárias
- Recuperação Fácil: Sempre possível corrigir erros sem perder trabalho