2016/03/29 16:57 1/19 A3: User Interface Prototype

A3: User Interface Prototype

Este artefacto, o Protótipo da Interface com o Utilizador (ou protótipo horizontal) tem dois objetivos:

- planear a Interface com o Utilizador (IU) do produto a desenvolver e suscitar novos requisitos.
- ajudar a identificar e descrever os requisitos do utilizador;

Descrevem-se em primeiro lugar os princípios gerais do desenho das interfaces e as caraterísticas comuns a todas as páginas, apresenta-se depois a visão geral do sistema de informação (sitemap) e finalmente são descritas as interações principais com o sistema para ilustrar as sequências de passos associadas a cada um dos cenários de utilização identificados.

As descrições das interfaces são apresentadas no final do documento.

1 Interface e princípios gerais

A interface com o utilizador da aplicação **KnowUP! - Collaborative Q&A** é um conjunto de páginas web realizadas com recurso aos últimos standards: HTML5, Javascript, CSS3. O seu design é extremamente intuitivo, com o objetivo de oferecer aos utilizadores uma experiência mais user-friendly, primando pela simplicidade e fácil interação com os diferentes elementos nela encontrados.

Na Figura 1 apresenta-se o layout das páginas Web que vão constituir a aplicação KnowUP!.



Figura 1: Linhas gerais da interface

- 1. Navegação: permite ao utilizador voltar à página inicial (*homepage*) em qualquer momento, realizar uma pesquisa no sistema e consultar as suas notificações;
- 2. Barra lateral permite ao utilizador aceder a tópicos relacionados com a página que visita no

Last update: 2016/03/29 10:36

momento; por exemplo, na página de uma instituição esta barra permite aceder às páginas das categorias associadas, na página de uma pergunta permite consultar perguntas relacionadas, ou ainda gerir as perguntas se esse utilizador for também autor da mesma;

- 3. Footer: permite aceder a páginas frequentemente utilizadas;
- 4. Caixa de pesquisa: permite ao utilizador realizar pesquisas full-text;
- 5. Barra de menus: permite ao utilizador aceder rapidamente ao seu perfil, às suas notificações e às páginas mais frequentemente utilizadas;
- 6. Conteúdo: secção principal da página:
- 7. Botões de interação: permitem aos utilizadores autenticados interagir com as publicações dos outros utilizadores.

1.1 Cores



As cores predominantes nas páginas são o **branco** e o **preto**, por serem as cores do logótipo da Universidade do Porto e por contrastarem fortemente uma com a outra, permitindo assim uma melhor distinção dos vários elementos nelas presentes. Os efeitos deste contraste são facilmente demonstráveis através, por exemplo, da página das questões onde o título e o corpo das questões, os cabeçalhos dos menus e a barra de navegação se destacam nitidamente do fundo branco.

No intuito de realçar os elementos da página com menores dimensões utilizaram-se cores adicionais, nomeadamente:

- azul celeste nas ligações aos perfis dos utilizadores assim como de acesso à caixa dos comentários;
- vermelho nas notificações da barra de navegação, nas votações negativas e na indicação dos campos de preenchimento obrigatório nos formulários;
- verde nas votações positivas;
- vários tons de **cinzento** utilizados quer nos menus, para separar os elementos dos cabeçalhos, quer em citações, informação sobre os utilizadores e nas datas de publicação.

1.2 Tipos de letra

2016/03/29 16:57 3/19 A3: User Interface Prototype

Roboto Slab

Porque é o Linux parece ser mais rápido que o Windows?

Roboto Condensed

Notificações



Terça-feira, 1 de Março de 2016 • 4 respostas • -21 pontos

Roboto Regular

Desta maneira, a percepção das dificuldades promove a alavancagem do sistema de participação geral. O cuidado em identificar pontos críticos no início da atividade geral de formação de atitudes cumpre um papel essencial na formulação do remanejamento dos quadros funcionais. O incentivo ao avanço tecnológico, assim como a execução dos pontos do programa representa uma abertura para a melhoria das novas proposições. Neste sentido, a expansão dos mercados mundiais estimula a padronização das condições inegavelmente apropriadas?

Foram utilizados tipos de letra da família **Roboto** (utilizada no sistema operativo *Android*) nos seus vários estilos e tamanhos. Os elementos de maior relevância foram dispostos numa letra de maior tamanho e correspondem aos títulos das questões bem como ao cabeçalho da secção de respostas, enquanto as ocupações dos utilizadores e as datas de publicação são mostradas num tamanho menor, por serem informações menos relevantes ao utilizador no momento da leitura. A utilização de vários estilos de letra permite a distinção entre os vários elementos da página como citações ou texto plano. Os utilizadores podem escolher vários estilos de formatação no editor de texto para realçar expressões ou frases que estes considerem relevantes quer no contexto das perguntas quer no contexto das respostas.

Para realçar a distinção entre o corpo da pergunta e a respetiva secção de respostas, optou-se pela indentação dos corpos das últimas relativamente ao corpo da pergunta. Por outro lado, utilizou-se uma ténue linha horizontal para separar os corpos das várias respostas.

1.3 Elementos das páginas

Optou-se pela utilização de botões e apontadores de razoáveis dimensões com o intuito de facilitar a interação dos utilizadores que possuam dispositivos providos de ecrã sensível ao toque. Os efeitos desta escolha podem ser observados nas seguintes situações:

- nos botões da barra de navegação, que contêm ligações para as páginas acedidas com maior frequência;
- nos botões que permitem interagir com as publicações dos outros utilizadores (responder, seguir, votar);
- nos **títulos das questões** e nos **nomes dos utilizadores**, que servem de apontar para as respetivas páginas.

Os ícones utilizados foram escolhidos por forma a tornarem a *interface* mais *user friendly*, fornecendo aos utilizadores pistas importantes sobre quais as funções por eles realizadas. As páginas seguem alguns princípios de *responsive design* na forma como a *interface* se ajusta automaticamente a uma mudança no tamanho da janela de visualização. Desta forma, o nosso *site* poderá adaptar-se aos vários tamanhos de ecrã e aos vários dispositivos móveis existentes no mercado, permitindo assim uma experiência mais satisfatória para os utilizadores modernos, que frequentemente utilizam mais do que um dispositivo para aceder a conteúdos *Web* no seu quotidiano.

Last update: 2016/03/29 10:36 **2 Visão Geral**

informação [Brown10].

O *sitemap* é uma representação visual do relacionamento entre as diferentes páginas de um sítio Web que mostra como se encaixa toda a informação. Desta forma, é fornecida à equipa de projeto uma visão de como o sítio vai ser construído, ajudando nomeadamente a esclarecer a hierarquia de

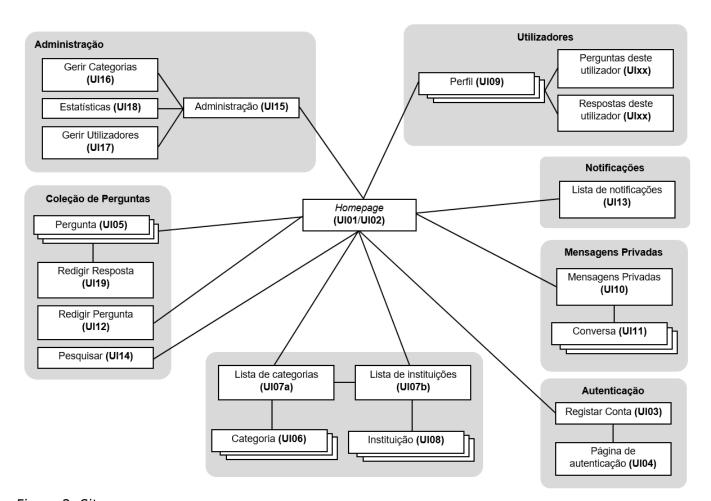


Figura 2: Sitemap

3 Interações

São descritas as interações principais com o sistema para ilustrar as sequências de passos associados a cada um dos cenários de utilização identificados.

Os diagramas de atividade UML apresentados descrevem como as pessoas completam as tarefas, através de uma série de ecrãs que recolhem ou fornecem informação ao utilizador. Estes diagramas podem não revelar todos os detalhes da interação mas devem proporcionar uma visão completa da experiência de utilização para atingir um objetivo particular.

Cenário 1: Autenticação

http://lbaw.fe.up.pt/201516/

2016/03/29 16:57 5/19 A3: User Interface Prototype

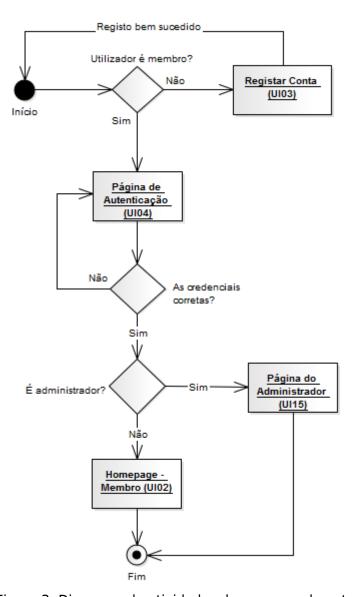


Figura 3: Diagrama de atividades do processo de autenticação

Cenário 2: Report

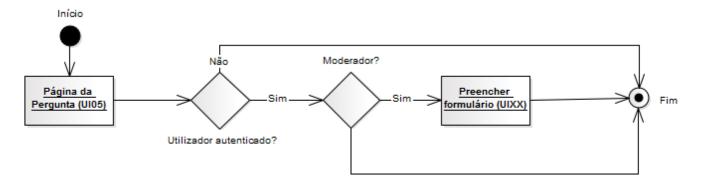


Figura 4: Diagrama de atividades da interface do processo de denúncia de um utilizador

Cenário 3: Pesquisa

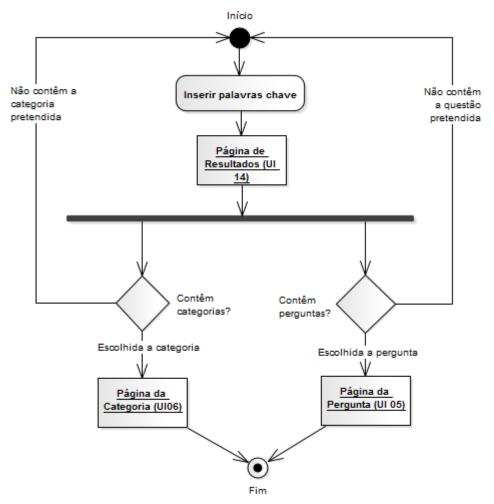


Figura 5: Diagrama de atividades da pesquisa

Cenário 4: Pergunta

2016/03/29 16:57 7/19 A3: User Interface Prototype

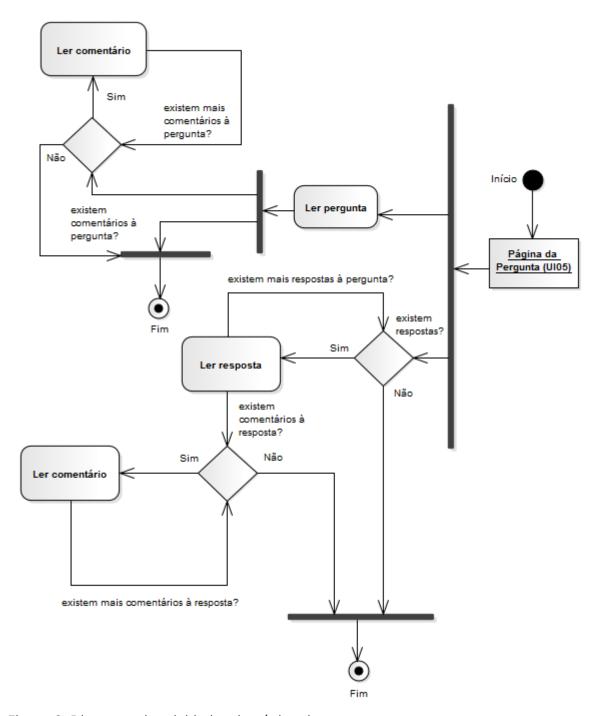


Figura 6: Diagrama de atividades da página da pergunta

Cenário 5: Manipulação Pergunta

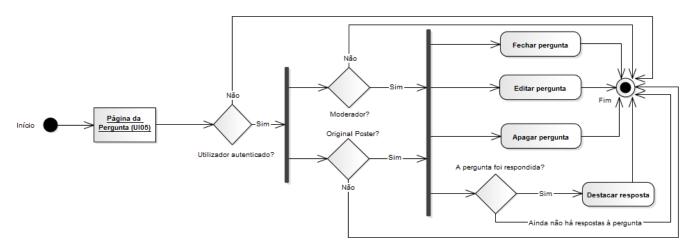


Figura 7: Diagrama de atividades de manipulação da pergunta

Cenário 6: Resposta

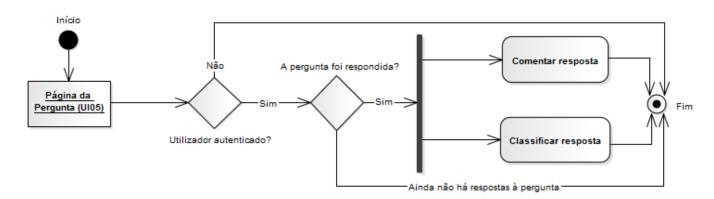


Figura 8: Diagrama de atividades da resposta

Cenário 7: Mensagens Privadas

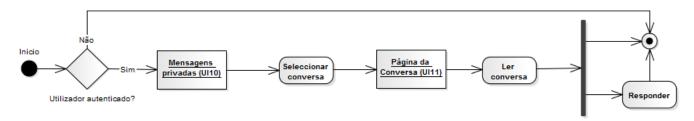


Figura 9: Diagrama de atividades da página de mensagens privadas

4 Interfaces

As *interfaces* apresentadas descrevem o conteúdo principal das páginas *Web* e a sua prioridade relativa e ajudam a equipa de projeto a prever as funcionalidades e o comportamento dos diferentes ecrãs do produto final.

2016/03/29 16:57 9/19 A3: User Interface Prototype

UI01: Homepage (Visitante)

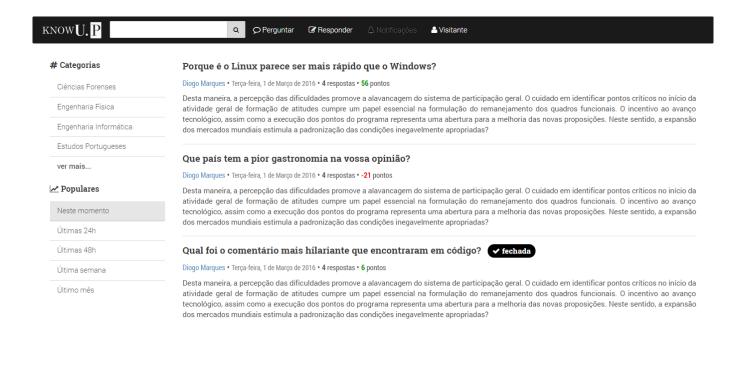


Figura 10: Página inicial (utilizador não autenticado)

UI02: Homepage (Membro)

© 2016 Diogo Marques, Pedro Melo, Vitor Esteves

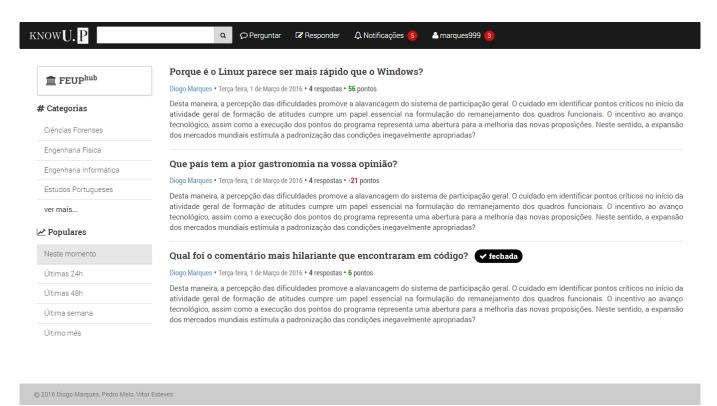


Figura 11: Página inicial (utilizador autenticado)

UI03: Registar conta

Last update: 2016/03/29 10:36

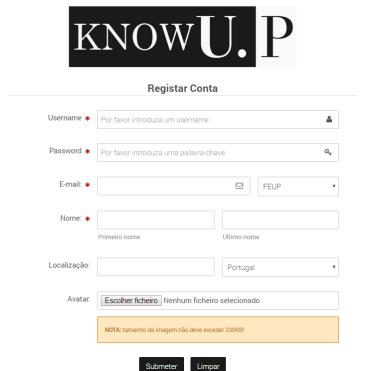


Figura 12: Página de registo

UI04: Página de autenticação



Figura 13: Página de autenticação

2016/03/29 16:57 11/19 A3: User Interface Prototype

UI05: Página da pergunta



Figura 14: Página da pergunta

UI06: Página da categoria



Figura 15: Página da categoria

UI07a: Lista de categorias

Last update: 2016/03/29 10:36



Figura 16: Lista de categorias

UI07b: Lista de instituições

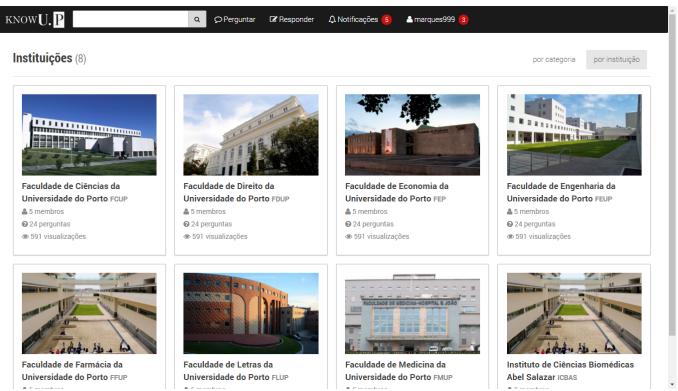


Figura 17: Lista de instituições

http://lbaw.fe.up.pt/201516/

2016/03/29 16:57 13/19 A3: User Interface Prototype

UI08: Página da instituição

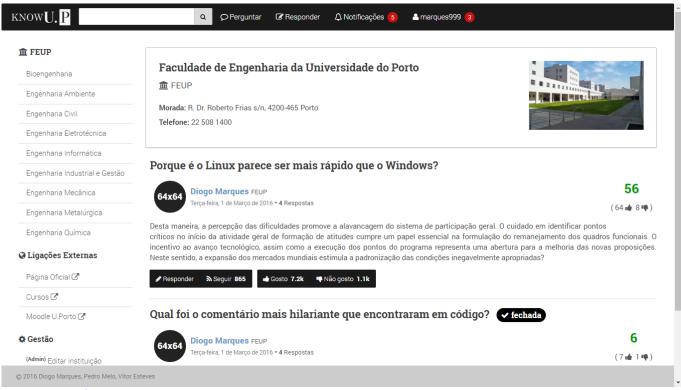


Figura 18: Página da instituição

UI09: Perfil do utilizador

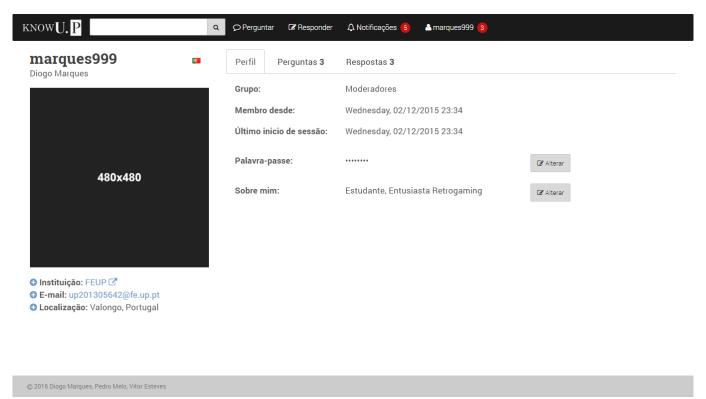


Figura 19: Página de perfil do utilizador

UI10: Mensagens privadas

Last update: 2016/03/29 10:36



© 2016 Diogo Marques, Pedro Melo, Vitor Esteves

Figura 20: Página de mensagens privadas

UI11: Página da conversa

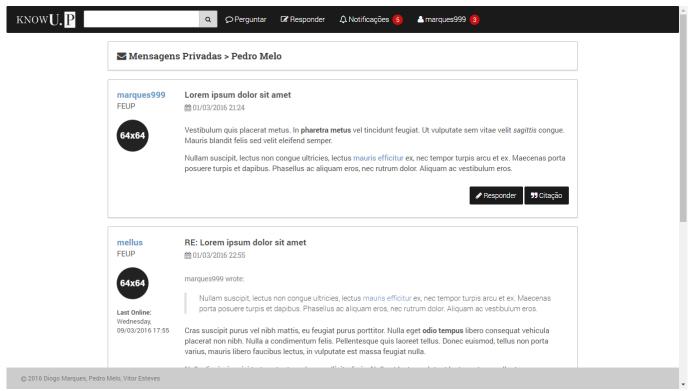
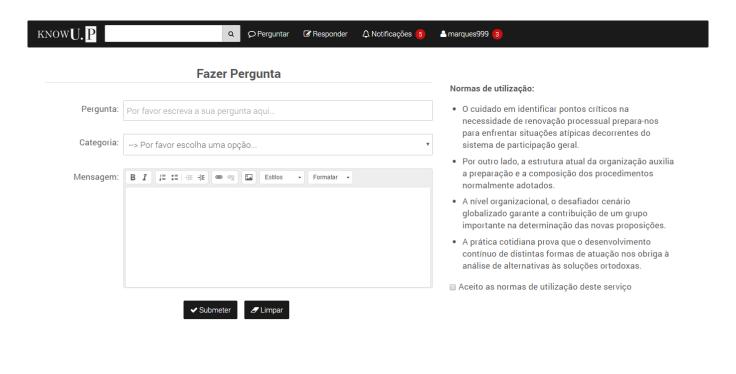


Figura 21: Página da conversa

2016/03/29 16:57 15/19 A3: User Interface Prototype

UI12: Fazer pergunta



© 2016 Diogo Marques, Pedro Melo, Vitor Esteves

Figura 22: Fazer pergunta

UI13: Notificações

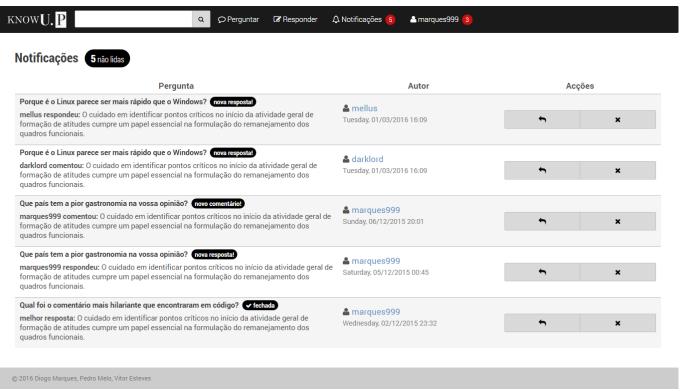


Figura 23: Página de notificações

UI14: Página de resultados

Last update: 2016/03/29 10:36

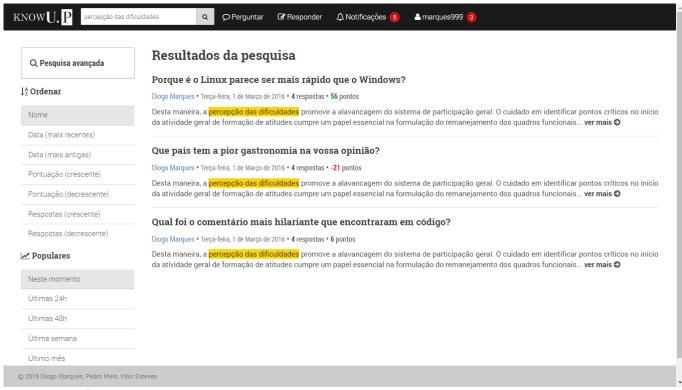


Figura 24: Página de resultados da pesquisa

UI15: Administração



Figura 25: Página de administração

2016/03/29 16:57 17/19 A3: User Interface Prototype

UI16: Gerir categorias/instituições

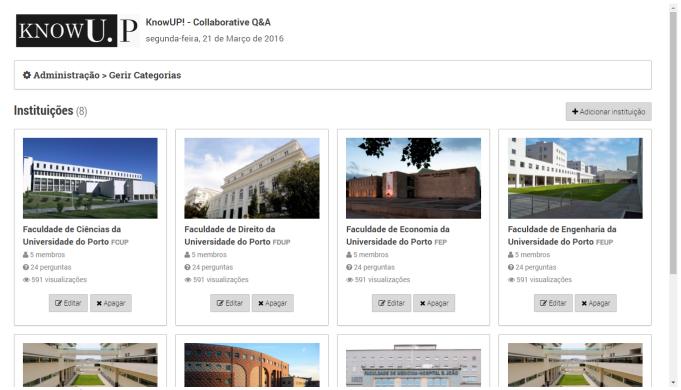


Figura 26: Página de gestão de categorias/instituições

UI17: Gerir utilizadores

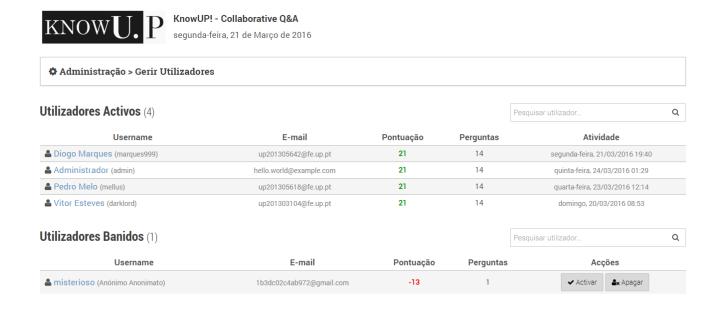


Figura 27: Página de gestão de utilizadores

Last update: 2016/03/29 10:36

UI18: Estatísticas

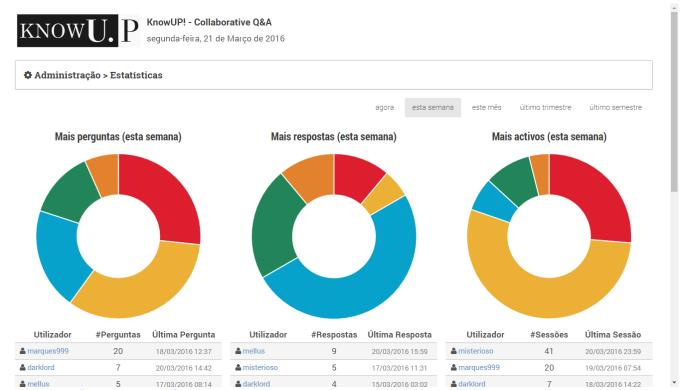


Figura 28: Página de estatísticas de utilização

UI19: Redigir resposta



Figura 29: Página de resposta

— Grupo 25

2016/03/29 16:57 19/19 A3: User Interface Prototype

[< Back to KnowUP!]

From:

http://lbaw.fe.up.pt/201516/ - L B A W :: WORK

Permanent link:

http://lbaw.fe.up.pt/201516/doku.php/lbaw1525/proj/a3

Last update: 2016/03/29 10:36

