**Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul**

**Experiência do Usuário**

**Engenharia de Software**

**Carolina Ferreira, Felipe Freitas, Luca Mandelli, e Mateus Caçabuena**

**Design e Prototipação**

**Porto Alegre**

**2024**

**Sumário**

[1. Introdução 3](#_Toc176888432)

[2. Descrição das Personas 4](#_Toc176888433)

[2.1. Perfis 4](#_Toc176888434)

[2.2. Personas 4](#_Toc176888435)

[2.2.1. Marcelo 4](#_Toc176888436)

[2.2.2. Carla 5](#_Toc176888437)

[2.2.3. Lucas 5](#_Toc176888438)

[2.2.4. Rodrigo 5](#_Toc176888439)

[3. Descrição dos Cenários 6](#_Toc176888440)

[3.1 Planejamento 6](#_Toc176888441)

[3.1.1 Objetivo da coleta 6](#_Toc176888442)

[4. Story Map 7](#_Toc176888443)

[5. Conclusão 7](#_Toc176888444)

# Introdução

Neste trabalho, apresentaremos o desenvolvimento de um protótipo de alta fidelidade para o aplicativo FutMatch, um sistema voltado para conectar torcedores de futebol que desejam assistir aos jogos juntos, criando uma experiência mais interativa e social. Com base nos conceitos de design de interação, exploramos diretrizes, princípios e padrões de design que garantem uma interface intuitiva e agradável para o usuário. Este relatório abrange os aspectos teóricos e práticos do design, descrevendo a escolha da plataforma, os princípios de design adotados e as decisões tomadas ao longo da criação do protótipo.

# Fundamentação

## 2.1. Princípios de Diretrizes Gerais a Serem Seguidos

Para o desenvolvimento do FutMatch, adotamos princípios e diretrizes de design de interação que promovem uma experiência de usuário fluida e amigável. Os princípios escolhidos para orientar o design são:

* **Consistência**: Manter elementos e padrões de interface consistentes em todas as telas do aplicativo ajuda os usuários a entenderem a navegação e usabilidade sem esforço extra. Elementos como botões, ícones e cores são padronizados para reforçar o aprendizado intuitivo.
* **Feedback**: Fornecer respostas visuais e/ou sonoras ao usuário após interações, como toques em botões ou atualizações de status, garante que ele saiba que sua ação foi reconhecida. No FutMatch, isso é aplicado em ações como a confirmação de presença em um evento ou o envio de mensagens no bate-papo.
* **Visibilidade do Status do Sistema**: Informar o usuário sobre o que está acontecendo no sistema em tempo real, como o carregamento do mapa ou a confirmação de eventos, aumenta a transparência e confiança na plataforma.
* **Controle e Liberdade do Usuário**: Permitir que o usuário navegue e realize ações com facilidade, incluindo a opção de voltar para a tela inicial, cancelar ações, e ajustar suas preferências de forma acessível.

Esses princípios guiaram a criação das telas e dos elementos de interação, garantindo uma experiência centrada nas necessidades do usuário.

## 2.2. Plataforma a Ser Utilizada

Para o desenvolvimento do FutMatch, optamos pela plataforma Android, utilizando as diretrizes do Material Design da Google. O Material Design enfatiza uma interface clean e funcional, com foco em cores, tipografia e componentes de interface intuitivos. Abaixo, destacamos os principais elementos da plataforma Android que foram considerados:

* **Layout:** O Material Design é conhecido pelo uso de uma estrutura em camadas, o que permite uma navegação fácil e bem-organizada. No FutMatch, o layout foi construído para facilitar o acesso a diferentes funções, como o mapa e o bate-papo.
* **Cor:** O aplicativo utiliza uma paleta de cores vibrantes, incluindo o uso de verdes e roxos, que reflete a energia e o entusiasmo associados ao futebol. As cores são usadas para destacar informações importantes e criar um contraste adequado para facilitar a legibilidade.
* **Tipografia:** A tipografia foi escolhida de forma a proporcionar uma leitura agradável e rápida. Utilizamos a fonte padrão do Material Design, que possui ótima legibilidade em diferentes tamanhos de tela.
* **Ícones e Botões:** Ícones simples e botões grandes foram empregados para facilitar a navegação e o entendimento das funcionalidades do FutMatch. Elementos como o botão de chat e o botão de mapa são destacados para garantir fácil acesso e usabilidade intuitiva.

Esses elementos reforçam o design amigável e acessível que o FutMatch oferece aos seus usuários, respeitando os padrões da plataforma Android.

## 2.3. Padrões de Design Utilizados

Para o desenvolvimento do FutMatch, escolhemos dois padrões de design essenciais para melhorar a experiência do usuário:

* **Padrão de Navegação Tab Bar**: A barra de navegação inferior (Tab Bar) foi implementada para permitir que os usuários acessem facilmente as seções principais do aplicativo, como Mapa, Bate-Papo, Eventos e Perfil. Esse padrão de navegação é familiar para a maioria dos usuários de aplicativos móveis e permite uma navegação eficiente entre as funções do sistema.
* **Padrão de Feedback de Ação**: Este padrão garante que o usuário receba uma resposta clara após realizar uma ação. Por exemplo, ao marcar presença em um evento, o sistema exibe uma confirmação visual para o usuário, mostrando que a ação foi bem-sucedida. Esse feedback imediato ajuda a manter o usuário informado e satisfeito com a interação.

Esses padrões de design foram selecionados para criar uma interface intuitiva e responsiva, facilitando a usabilidade do aplicativo e promovendo uma experiência fluida.

## 2.4. Padrões de Design Utilizados

Optamos por desenvolver um protótipo de **alta fidelidade** para o FutMatch. Este tipo de protótipo é o mais adequado para apresentar uma experiência completa e detalhada do sistema, aproximando-se do produto final. A alta fidelidade permite que os usuários e stakeholders visualizem e experimentem o design do aplicativo de forma realista, testando as funcionalidades, navegação e o layout de cada tela com precisão. Esse nível de detalhamento é essencial para capturar feedback detalhado e fazer ajustes necessários antes da implementação final do sistema.

# Representação da Interface

---representação da interface---

## 3.1. Telas

---telas---

## 3.2. Fluxo de Navegação

---fluxo de navegação---

## 3.3. Mensagens

---mensagens---

# 4. Considerações Finais e Referências

---considerações finais e referências

# 5. Apresentação

---apresentação