

1. Descrição do Seminário

Este seminário tem como objetivo explorar as diretrizes de design de interface para aplicativos Android, com foco nas melhores práticas que garantem uma experiência de usuário eficiente e atraente. Serão abordados os principais princípios de usabilidade, acessibilidade e consistência visual, que ajudam os designers a criar interfaces intuitivas. Discutiremos como essas diretrizes podem ser aplicadas para melhorar a interação dos usuários, facilitar a navegação e otimizar o layout. A apresentação incluirá exemplos práticos de aplicativos bem-sucedidos e dicas úteis para implementar essas diretrizes em projetos de design.,

2. Equipe

Alberth Luiz - Gerente de Configuração

Miguel Muniz - Scrum Master

Caio Rodrigues - Analista Desenvolvedor

José Henrique - Analista de Dados e Negócio

Caio Pedro - Analista UI/UX

CRONOGRAMA						
Teams	10/08 - 16/08	17/08 - 23/08	24/08 - 30/08	31/08 - 06/09	07/09 - 21/09	Responsavel/Recurso
Definição do tema						Equipe e orientador
Pesquisa						Analista de Dados e Negocio
Indexadores						Analista de Dados e Negocio
Leitura e extração						Analista de Dados e Negocio
Construção dos slides da apresentação						Analista de Dados e Negocio
Repositório do GIT						Gerente de configuração
Apresentação						Equipe e orientador
Relatório						Analista de dados e negocio
Desenvolvimento						Desenvolvedor da UI/UX

3.

4. Lições aprendidas

Usabilidade: Priorizar a usabilidade é fundamental para criar experiências de usuário agradáveis e intuitivas.

Acessibilidade: Garantir que as interfaces sejam acessíveis a todos os usuários amplia o alcance do aplicativo e promove inclusão.

Consistência Visual: Manter uma identidade visual coerente em todas as telas ajuda a reforçar a familiaridade e a navegação intuitiva.

Feedback do Usuário: Coletar e analisar o feedback dos usuários é crucial para identificar áreas de melhoria e adaptar o design às necessidades reais.

Testes de Usabilidade: Realizar testes de usabilidade durante o desenvolvimento permite ajustes precoces e aumenta a satisfação do usuário final.

CUSTOS				
Equipes	Tempo do trabalho	Salário	Recursos	Custos
Scrum Master	1-2	R\$11.000,00	Computador Normal	R\$ 3.500,00
Gerente de Configuração	9+	R\$5.000,00	Computador Mediano	R\$24.000,00
Analista Desenvolvedor	5-8	R\$4.000,00	Computador Mediano/Alto	R\$20.000,00
Analista de Dados e negocio	3-4	R\$3.000,00	Computador Normal	R\$ 12.000,00
Desenvolvedor da UI/UX	2-3	R\$3.000,00	Computador Mediano/Alto	R\$ 20.000,00

5.

6. Referências

<https://communicatti.com/insight/importancia-do-design-de-interfaces-no-desenvolvimento-de-software/>

Acessado em 22/08

<https://www.alura.com.br/artigos/10-heuristicas-usabilidade-para-user-interface>

Acessado em 01/09

<https://www.interaction-design.org/literature/article/it-ain-t-what-you-do-it-s-the-way-that-you-do-it-mobile-app-usability-best-practices>

Acessado em 02/09

<https://developer.android.com/quality/user-experience?hl=pt-br>

Acessado em 14/09