

**Relatório do Trabalho Prático**

**1ª Fase – Logótipo e Descrição da Aplicação Móvel**

Desenvolvimento de Interfaces Aplicacionais

**Docente:** Marisa Filipa Cardoso Pinheiro

**Trabalho realizado por:**

14829 José Gomes

15708 Pedro Carvalho

15709 José Carreira

Ano letivo 2023/2024

Mestrado em Engenharia Informática

Barcelos, novembro 2023

Índice

[Índice 2](#_Toc151204771)

[1. Introdução 2](#_Toc151204772)

[2. Site Map 4](#_Toc151204773)

[3. Usabilidade do Site Map 5](#_Toc151204774)

[3.1. Aprendizagem 5](#_Toc151204775)

[3.2. Eficiência 5](#_Toc151204776)

[3.3. Memorização 5](#_Toc151204777)

[3.4. Erros 5](#_Toc151204778)

[3.5. Satisfação 5](#_Toc151204779)

[4. Atividades/Autoavaliação 6](#_Toc151204780)

[5. Conclusão 7](#_Toc151204781)

# Introdução

Este relatório é apresentado no âmbito do trabalho prático da unidade curricular de Desenvolvimento de Interfaces Aplicacionais, do Mestrado de Engenharia Informática. Esta segunda entrega tem como objetivo criar competências para o desenvolvimento de um Site Map delineando a sua estrutura organizacional e oferecendo uma visão sobre a sua hierarquia e ligações entre diferentes funcionalidades e paginas.



# Site Map

Com este Site Map conseguimos demonstrar todas as funcionalidades que a nossa aplicação vai implementar, desde:

* Login
* Registo de novos utilizadores
* Gestão de credenciais
* Informações relativas a jogos de futebol

O grupo optou por uma abordagem simples e direta, com o propósito de tornar a navegação na aplicação descomplicada, eficaz e intuitiva para o utilizador.

# Usabilidade do Site Map

## Aprendizagem

O Site Map foi desenvolvido com a intenção de ser aprendido de maneira rápida e simples. Cada elemento foi organizado para facilitar a compreensão, permitindo que o utilizador se familiarize com a estrutura da aplicação.

## Eficiência

O sistema deverá ter um desempenho adequado permitindo consultas e respostas com tempos baixos considerando um volume elevado de utilizadores que possam estar a utilizar a aplicação em simultâneo.

## Memorização

O *layout* intuitivo definido para os menus da aplicação permite ao utilizador memorizar e decorar facilmente as funcionalidades da aplicação.

## Erros

A aplicação deve correr de forma estável e proporcionar uma experiencia agradável ao utilizador, dessa forma durante o desenvolvimento o grupo terá atenção especial ao tratamento de erros e comportamentos inesperados de forma a não transmitir a sensação de instabilidade de sistema ao utilizador.

## Satisfação

A aplicação será desenvolvida de acordo com práticas de design e *layout* corretas, de forma a apresentar um aspeto limpo e profissional.

# Atividades/Autoavaliação

O desenvolvimento desta fase do trabalho foi efetuado por todos os elementos do grupo, a longo das aulas fomos discutindo possibilidades e desenhando alguns esboços de ideias que iam surgindo.

Em termos de participação, todos os elementos contribuíram nas várias etapas do desenvolvimento. As ideias foram sempre discutidas em grupo, as possibilidades foram testadas e aprovadas/excluídas por todos.

# Conclusão