

■ Fundamentos de UI/UX – Atividades Práticas

Objetivo

Introduzir os conceitos fundamentais de User Interface (UI) e User Experience (UX), com atividades práticas acessíveis tanto em computadores quanto em celulares.

Parte 1 – UI (Interface do Usuário)

1. Criação de um layout de login com:

- Campo de e-mail
- Campo de senha
- Botão 'Enter'

Exemplo em HTML/CSS para CodePen incluído.

Exemplo de Código HTML/CSS (para CodePen)

```
<br>body {font-family: Arial; background: #f2f2f2; display: flex; justify-content: center; align-items: center; height: 100vh;}<br>.login-container {background: white; padding: 30px; border-radius: 12px; box-shadow: 0px 4px 10px rgba(0,0,0,0.1); width: 300px; text-align: center;}<br>input {width: 100%; padding: 10px; margin: 10px 0; border: 1px solid #ccc; border-radius: 8px;}<br>button {width: 100%; padding: 12px; background: #4CAF50; border: none; color: white; font-weight: bold; border-radius: 8px;}<br>
```

Login

Enter

Parte 2 – UX (Experiência do Usuário)

Criação de wireframes de um aplicativo de lista de tarefas, considerando boas práticas de usabilidade.

Wireframe Proposto

Tela 1 – Lista de Tarefas:

- Título: 'Minhas Tarefas'
- Lista de tarefas
- Botão '+ Adicionar Tarefa'

Tela 2 – Adicionar Tarefa:

- Campo de texto 'Nome da tarefa'

- Botão 'Salvar'
- Botão 'Cancelar'

Tela 3 – Editar/Excluir Tarefa:

- Exibe tarefa selecionada
- Campo de edição
- Botão 'Salvar alterações'
- Botão 'Excluir'

Teste de Usabilidade

Peça a alguém para testar seu protótipo. Solicite que adicione uma nova tarefa e anote o que foi fácil ou confuso.

Entrega

Compartilhe o layout (Figma, CodePen ou foto do papel) + wireframe + observações de usabilidade em PDF ou link do GitHub.