**FACULDADE DE TECNOLOGIA DE SÃO ROQUE**

**SISTEMAS PARA INTERNET**

**NOME DOS ALUNOS**

**tÍTULO DO TRABALHO**

São Roque

2021

**FACULDADE DE TECNOLOGIA DE SÃO ROQUE**

**SISTEMAS PARA INTERNET**

**nOME DOS ALUNOS**

**TÍTULO DO TRABALHO**

Trabalho de final de disciplina apresentado à profa. Adriana Paula Borges, como parte dos requisitos necessários para a aprovação na disciplina Projeto de Navegação e interação.

São Roque

2021

|  |  |
| --- | --- |
| Sumário  [Introdução 4](#_Toc56616857)  [1. Projeto de Navegação e Interação 5](#_Toc56616858)  [2.1 Etapa 1 – Briefing, Planejamento de Conteúdo, Arquitetura da Informação e Wireframes 5](#_Toc56616859)  [2.2 Etapa 2 – Definição das personas e desenvolvimento do fluxo de navegação e interação. 6](#_Toc56616860)  [2.3 Etapa 3 – Criação das telas (interface humano-computador) e respectivos comentários sobre as mesmas. 7](#_Toc56616861)  [2.4 Etapa 4 – Listagem das funcionalidades. 8](#_Toc56616862)  [2.5 Etapa 5 - Desenvolvimento de diagramas de caso de uso de diagramas de atividade 9](#_Toc56616863)  [Considerações Finais 10](#_Toc56616864)  [Referências 11](#_Toc56616865) |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |

# Introdução

Apresentação do projeto: o que, de que forma, por qual razão, para quem, onde...

Objetivo;

Justificativa.

# Projeto de Navegação e Interação

A disciplina Projeto de Navegação e interação apresentou aos estudantes os princípios fundamentais e metodologias de Arquitetura da Informação e do Design da interação com usuário para definir um projeto de software para Internet em termos de sua finalidade, escopo, audiência, elementos principais, fluxos de tarefas, layout.

Para este projeto foram criadas interfaces que mapeiam as expectativas dos usuários e melhorem a experiência do usuário (UX), incluindo levantamentos de requisitos com usuários, avaliação de conteúdo e de organização, documentação de processos no âmbito dos sistemas, definição de estruturas organizacionais e desenvolvimento de protótipos interativos.

Sendo assim, para a conclusão da disciplina identificamos uma necessidade, definimos uma solução, e criamos um produto para um projeto inteiro com o design de navegação e de interação, que será apresentado a seguir.

## 2.1 Etapa 1 – Briefing, Planejamento de Conteúdo, Arquitetura da Informação e Wireframes

## 2.2 Etapa 2 – Definição das personas e desenvolvimento do fluxo de navegação e interação.

## 2.3 Etapa 3 – Criação das telas (interface humano-computador) e respectivos comentários sobre as mesmas.

## 2.4 Etapa 4 – Listagem das funcionalidades.

## 2.5 Etapa 5 - Desenvolvimento de diagramas de caso de uso de diagramas de atividade

# Considerações Finais

# Referências

**MORE:** Mecanismo online para referências, versão 2.0. Florianópolis: UFSC Rexlab, 2013. Disponível em: http://www.more.ufsc.br/. Acesso em: 26.05.2021