

# Introdução ao Projeto de Interface com o Usuário (Artefato 6)

---

<https://github.com/user-attachments/assets/0dc73cdd-2171-4490-b72c-252a7f513726>

Link para verificação dos Storybors em simulação clicável:

[https://www.figma.com/proto/tdiqEoi11t13PEwdR3ekUa/Scrum-KPM?node-id=4412-](https://www.figma.com/proto/tdiqEoi11t13PEwdR3ekUa/Scrum-KPM?node-id=4412-331&t=hcxCUpT59GbAM54j-8&scaling=scale-down&content-scaling=fixed&page-id=0%3A1&hotspot-hints=0&disable-default-keyboard-nav=1&hide-ui=1)

[331&t=hcxCUpT59GbAM54j-8&scaling=scale-down&content-scaling=fixed&page-id=0%3A1&hotspot-hints=0&disable-default-keyboard-nav=1&hide-ui=1](https://www.figma.com/proto/tdiqEoi11t13PEwdR3ekUa/Scrum-KPM?node-id=4412-331&t=hcxCUpT59GbAM54j-8&scaling=scale-down&content-scaling=fixed&page-id=0%3A1&hotspot-hints=0&disable-default-keyboard-nav=1&hide-ui=1)

## 1. Uso de Wireframes no Projeto

Os **wireframes** desempenham um papel fundamental no processo de design de interfaces, especialmente nas etapas iniciais de concepção descritas pelo *SWEBOK* (Software Engineering Body of Knowledge). Eles representam esboços simplificados das telas do sistema, focando apenas na **estrutura, layout e posicionamento dos elementos**, sem incluir aspectos visuais finais como cores, tipografia refinada ou identidade visual completa.

Segundo o *SWEBOK*, os wireframes contribuem para:

- **Esclarecer requisitos funcionais** antes de investimentos em design de alta fidelidade;
- **Facilitar a comunicação** entre stakeholders e desenvolvedores;
- **Auxiliar na validação antecipada** do fluxo de interação e usabilidade;
- **Reduzir retrabalho**, ao resolver ambiguidades antes do desenvolvimento.

---

## 2. O que são Storyboards no Contexto de Engenharia de Software

Os **storyboards**, conforme descritos no *SWEBOK* dentro do tópico de *Software Design* e *User-Centered Design*, são sequências de telas que ilustram **cenários de interação entre o usuário e o sistema**. Cada storyboard é composto por um conjunto ordenado de wireframes que narram uma tarefa do usuário do início ao fim.

Seu propósito é representar um **fluxo narrativo de uso**, incluindo:

- O objetivo do usuário;
- Os passos que ele executa na interface;
- As respostas do sistema;
- Possíveis variações do fluxo (como erros ou ações alternativas).

Os storyboards funcionam como uma ponte entre a modelagem de requisitos e o projeto de interface, garantindo alinhamento entre o que o usuário espera e o que será implementado.

---

## 3. Storyboards Desenvolvidos para o Projeto

Com base no escopo e nas funcionalidades planejadas, foram desenvolvidos os seguintes storyboards:

1. **Storyboard de Autenticação** – Representa o fluxo de login do usuário.

<https://github.com/user-attachments/assets/656bd27b-505c-461f-b258-f0891adc295d>

2. **Storyboard de Erro de Autenticação** – Demonstra o cenário de erro ao inserir credenciais incorretas.

<https://github.com/user-attachments/assets/6c8201c4-fc7e-4f6a-a07f-32667f2428cc>

3. **Storyboard de Criação de Tarefa** – Mostra o processo completo de adicionar uma nova tarefa ao sistema.

<https://github.com/user-attachments/assets/682573b2-b7f7-4ef5-a0ae-815db5d6a4e7>

4. **Storyboard de Edição de Tarefa** – Ilustra como o usuário altera informações de uma tarefa existente.

<https://github.com/user-attachments/assets/f908a68d-be7a-46b2-bd5a-fe6f6fe44691>

5. **Storyboard de Configurações** – Demonstra o acesso e modificação de opções do sistema.

<https://github.com/user-attachments/assets/33e43eb6-5a0b-4ca7-90e4-fe0692a3f054>

Cada storyboard é composto por uma sequência de wireframes em baixa fidelidade, desenvolvidos com foco na estrutura e usabilidade.