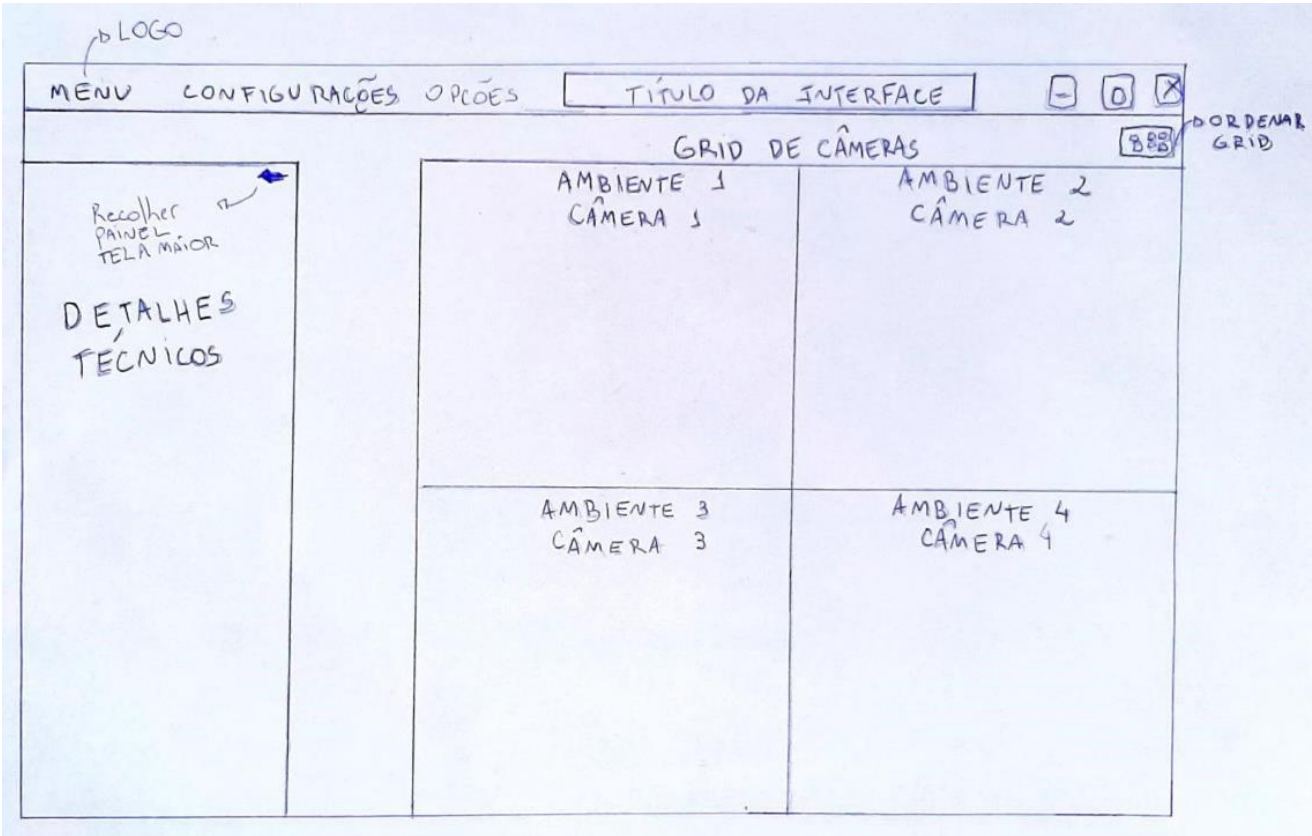
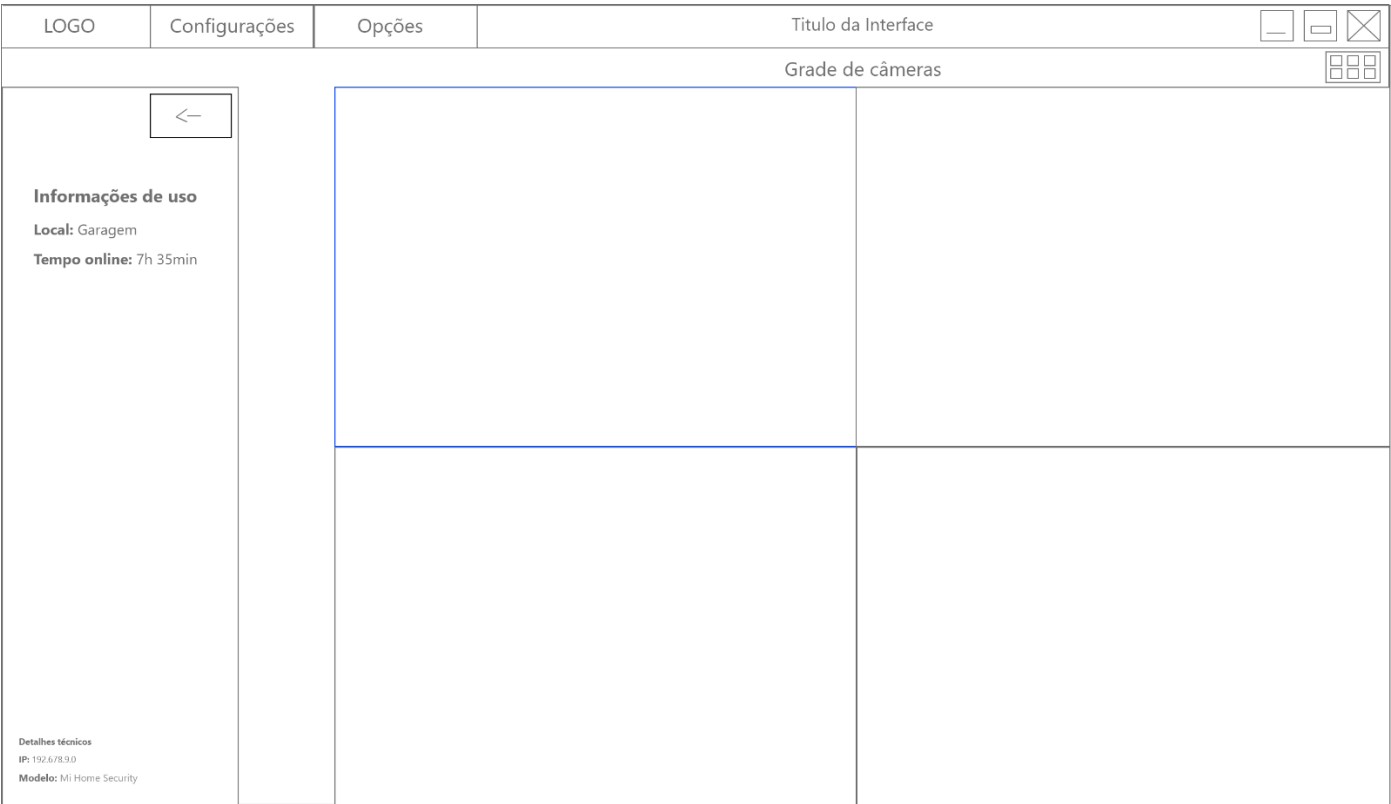


Wireframe – Projeto estrutural da interface, baixa fidelidade.

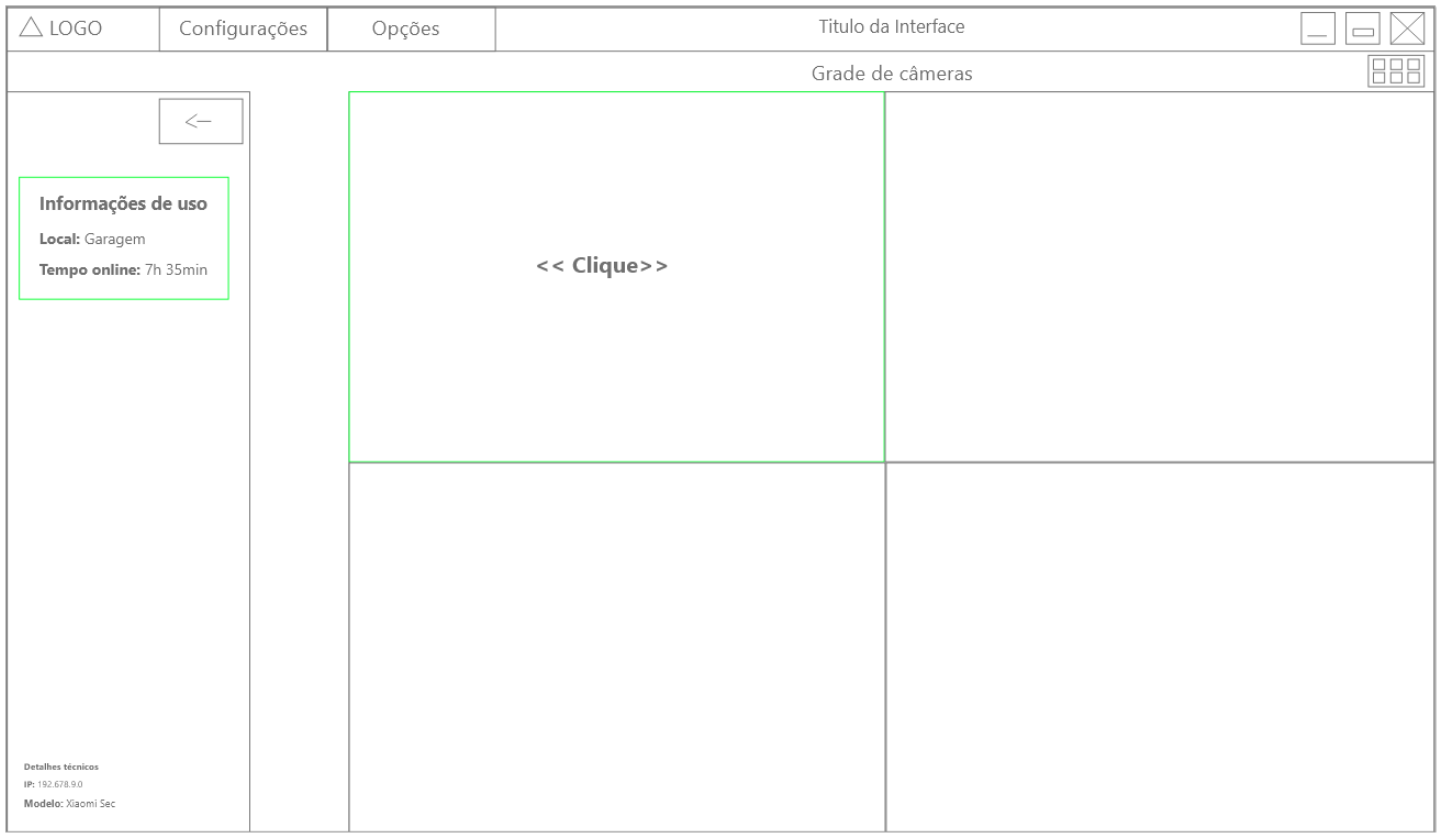
Initial Draw:



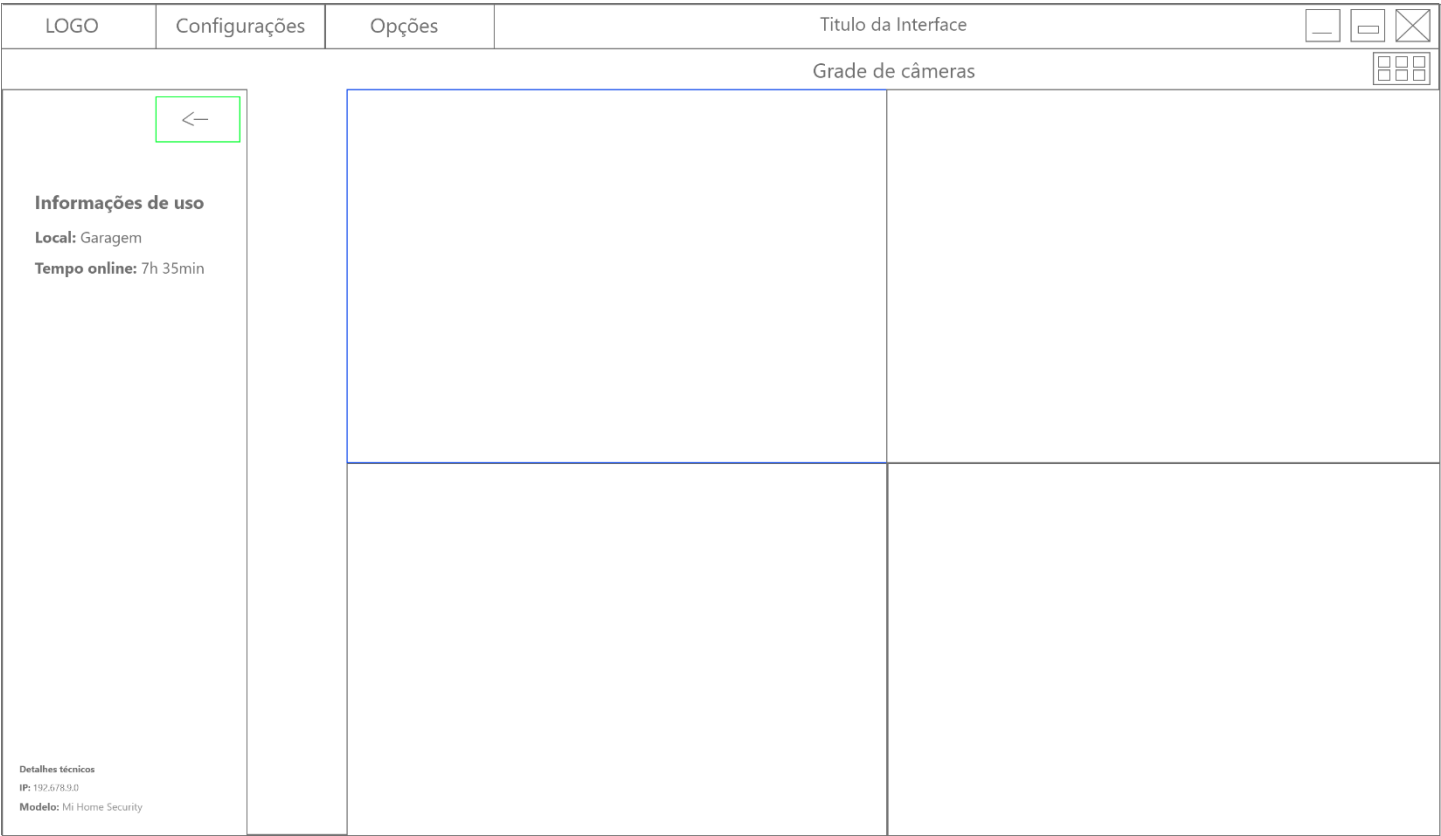
Initial Design:



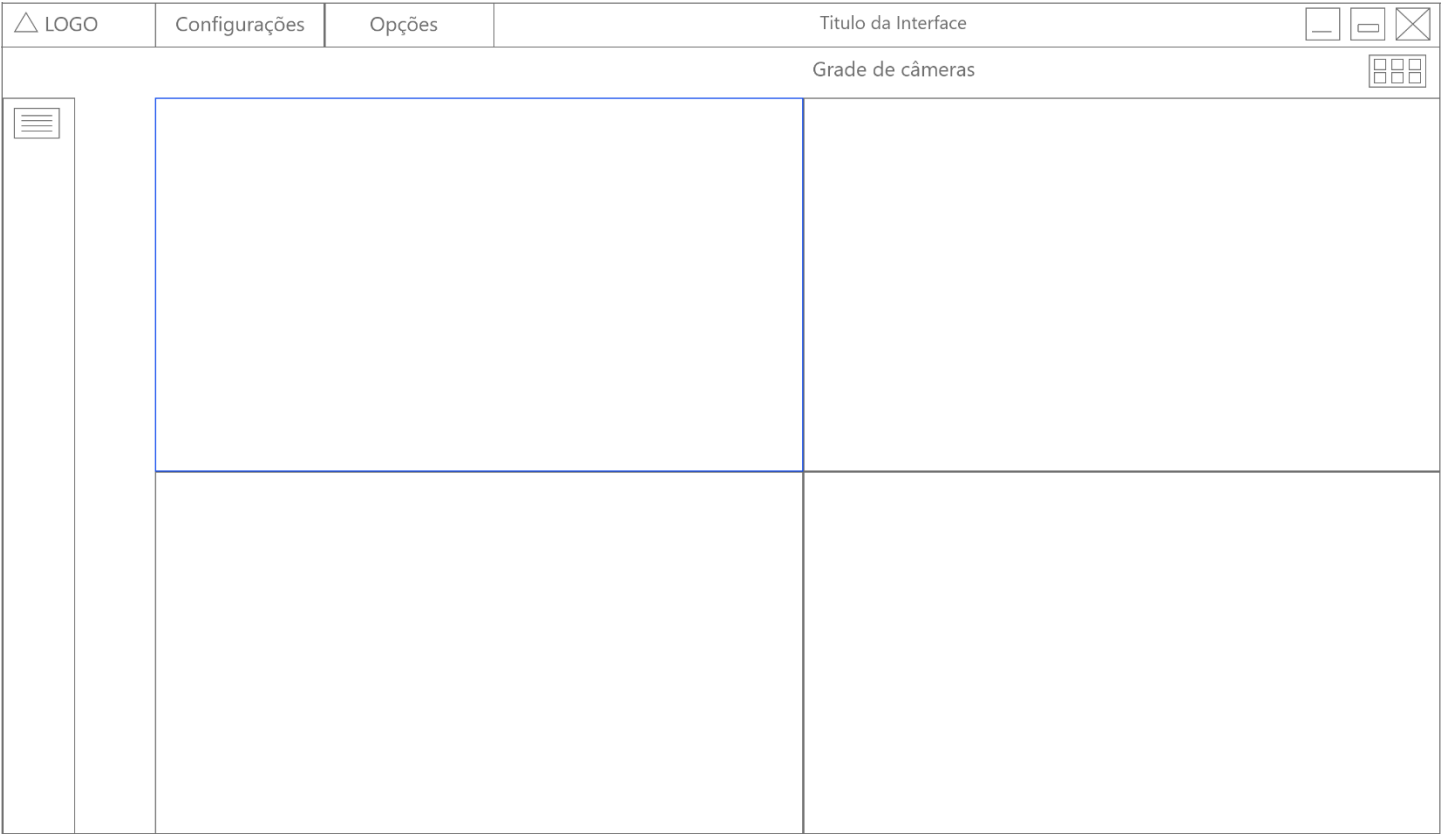
Nesse estágio as áreas de cor verde que possuem a sinalização <<clique>> indicam que ao clicar nesse local, a outra área do software também em verde irá alterar seu estado, nesse caso ao clicar sobre uma câmera diferente na grade nós alteramos as informações que a mesma possui no menu à esquerda.



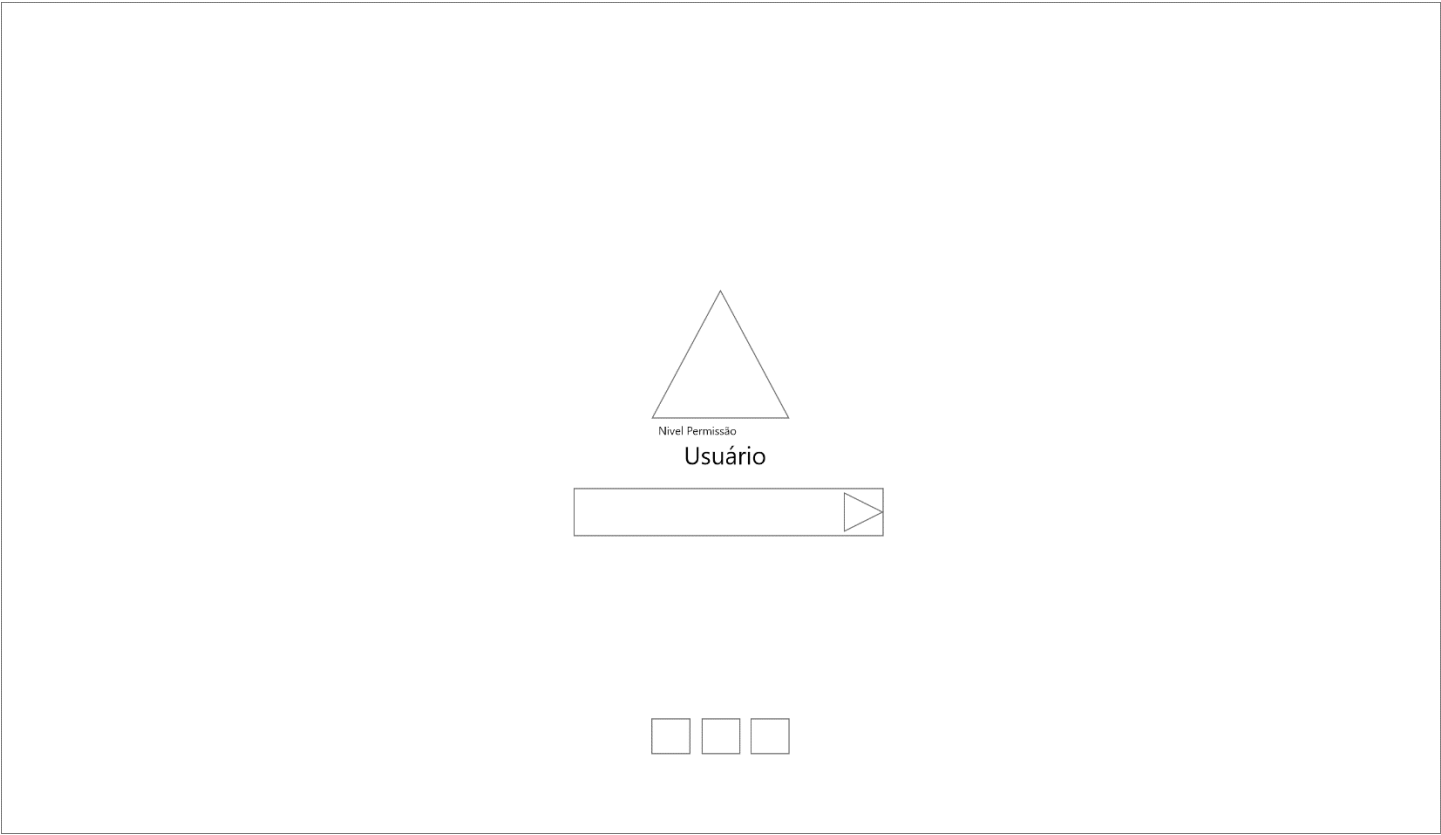
O mesmo tipo de efeito é visto quando clicamos sobre o botão responsivo para reduzir o tamanho do menu:



O resultado:



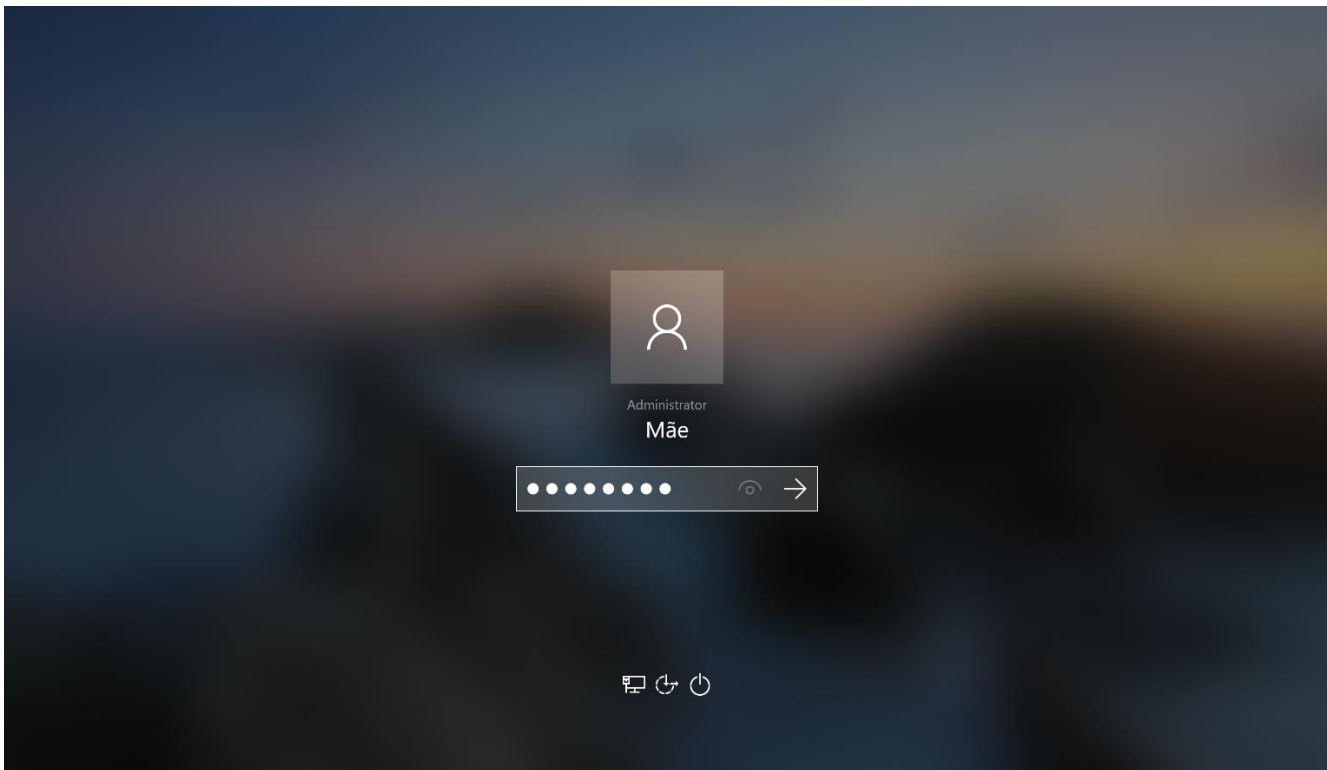
Nós possuímos também uma tela de login para essa aplicação:



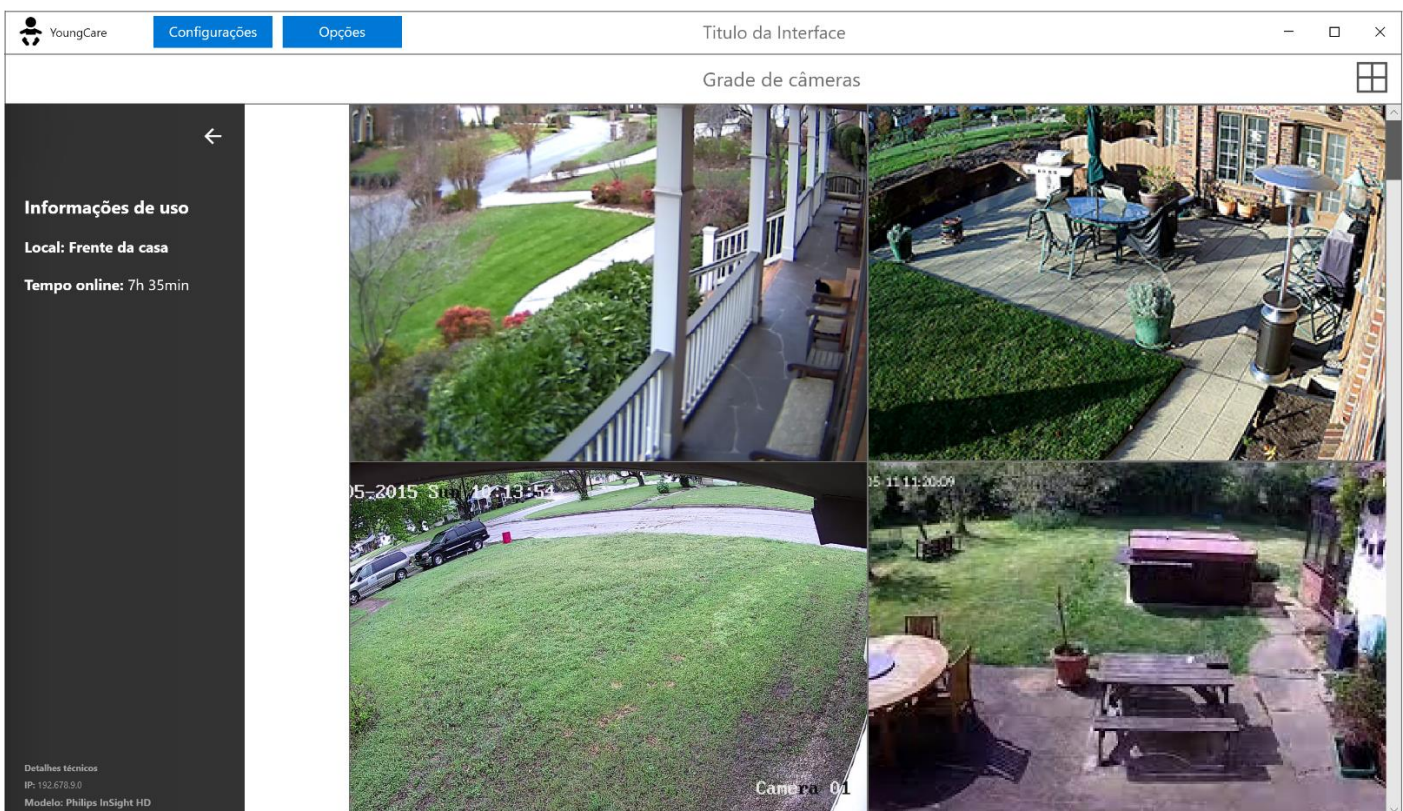
**Mockup** – Visual do produto final, alta fidelidade.

Nesse estágio vamos visualizar o produto final com um protótipo mockup de alta fidelidade, não iremos marcar novamente as instruções de alteração de estado, como descrito acima sobre as áreas verdes, pois isso já foi visto anteriormente e se mantém o mesmo apenas como o visual final.

Temos então nossa tela de login:



Aqui temos nossa tela principal:



Um detalhe para visualizar aqui é que nosso sistema é compatível com múltiplos modelos de câmera e pode ser acessado remotamente, apesar de não ficar tão visível quanto as informações principais é possível ver no rodapé das páginas diferentes modelos de câmera e endereço IP que é alterado quando clicamos sobre a câmera na grade:

### **Detalhes técnicos**

**IP:** 192.678.9.0

**Modelo:** Philips InSight HD

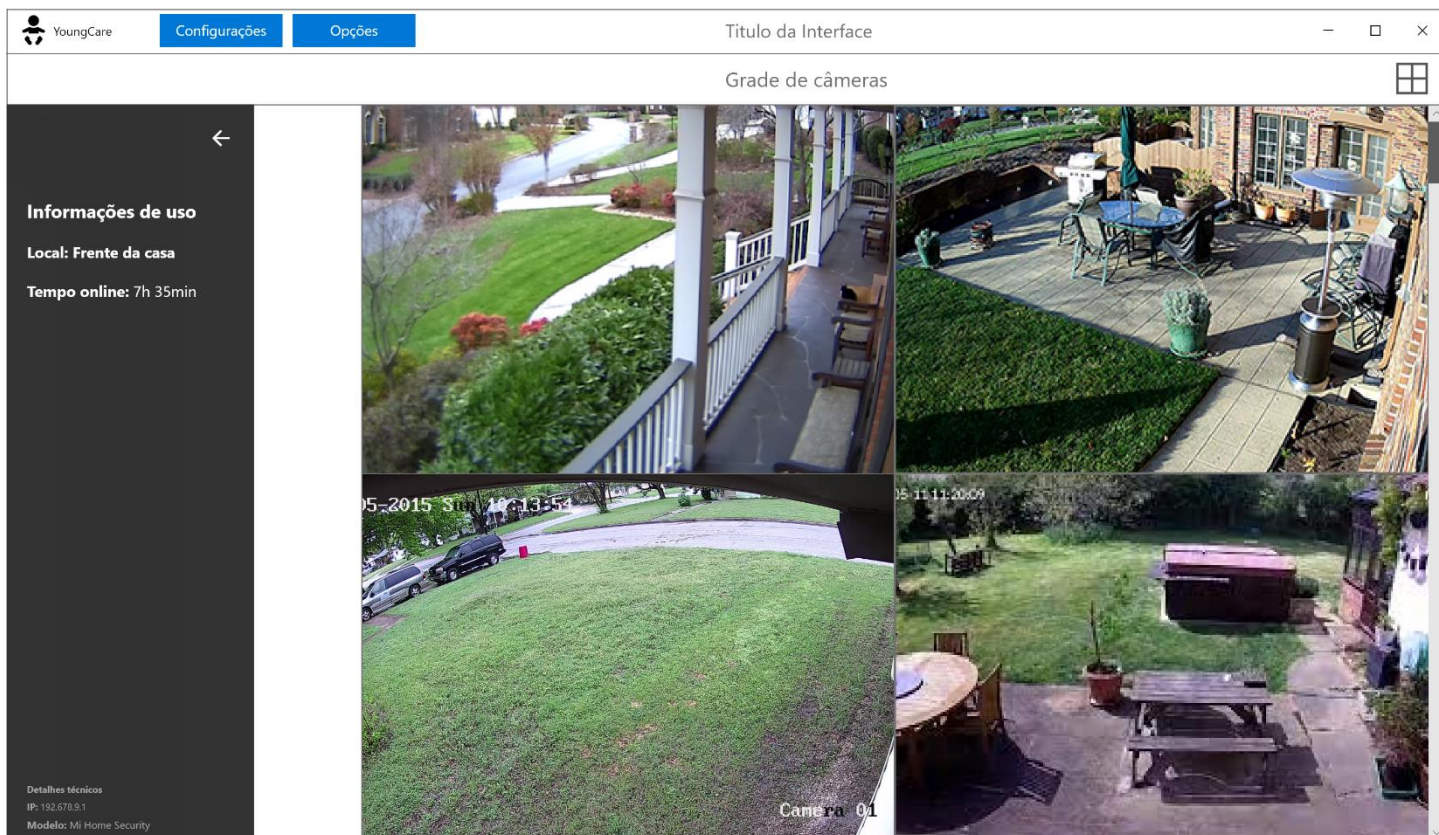
### **Detalhes técnicos**

**IP:** 192.678.9.1

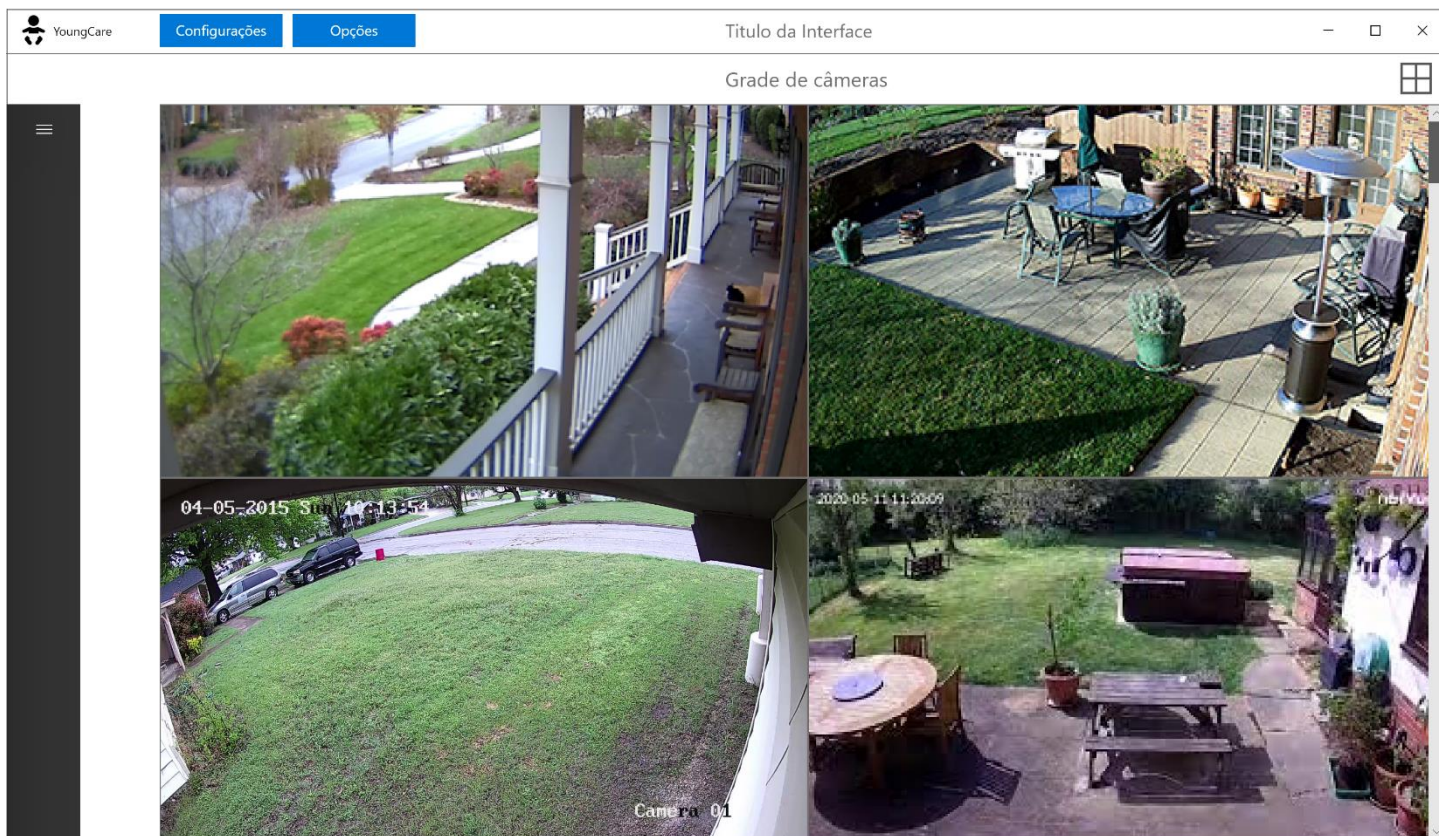
**Modelo:** Mi Home Security

O principal motivo por optar em manter essas informações mais abaixo e menos visual que as informações principais é porque essas informações técnicas apenas serão usadas em casos de manutenção do sistema por parte de técnicos especializados, as informações principais como localidade da câmera e tempo em atividade foram adicionadas com maior ênfase porque são as informações que usuários finais irão procurar com mais frequência.





Nós possuímos uma seta apontando para esquerda, no mesmo menu à esquerda da tela principal, ela é utilizada para ocultar esse menu e ampliar o espaço de visualização das câmeras:



Nós possuímos também uma tela de loading que apenas será carregada caso exista algum tipo de delay causado na mudança de estado de algum elemento da nossa aplicação, ela existe para garantir o feedback visual ao usuário de acordo com as heurísticas de Nielsen.

