

Projeto Teste

Desenvolvimento de Aplicativos Móveis

Modulo A1 - Design

Dia 1 – A.M.

Criado por:
Paulo Brandão e Wellington Martins

Conteúdo

Introdução	3
Descrição do Projeto e Tarefas	3
Instruções para o competidor	10
Esquema de Pontuação	10

Introdução

AgroTech é a plataforma que revoluciona o manejo de animais no agronegócio, oferecendo controle total e eficiente para os produtores. Com o aplicativo AgroTech, é possível monitorar a saúde e o desempenho dos animais, registrar eventos importantes e otimizar a gestão do rebanho. A plataforma proporciona uma experiência intuitiva e integrada, garantindo maior produtividade e bem-estar animal. Junte-se à comunidade AgroTech e faça parte da inovação no controle animal no agronegócio!

O Product Manager forneceu a você wireframes do produto para as versões de telefone e tablet. Como desenvolvedor de aplicativos móveis, sua tarefa é desenvolver aplicativos correspondentes com base nos wireframes fornecidos, de acordo com as necessidades específicas de desenvolvimento.

Descrição do Projeto e Tarefas

O desenvolvedor não precisa se preocupar com a estética exata da interface do programa e a posição dos elementos. O trabalho pode ser inconsistente com os wireframes fornecidos, mas o desenvolvedor precisa considerar adequadamente a facilidade de uso. A tarefa de desenvolvimento é dividida em duas partes, dependendo dos dispositivos.

	Período	Nome	Tempo de Competição	Dispositivo
✓	A.M.	Design (phone)	3h	Figma: Android Large
	P.M.	Design (tablet)	3h	Figma: Android Large

Existem arquivos que podem complementar o wireframes, para isto verifique o diretório **media-files**.

Demandas Gerais

1. Todos os textos dos componentes devem ser exatamente iguais como são escritos neste Projeto Teste;
2. O protótipo deve seguir os padrões de acessibilidade entre os textos e os fundos dos componentes;
3. Todas as páginas devem ter melhorias no design;
4. Você não precisa usar exatamente todos os recursos disponibilizados em **MediaFiles**;
5. Deve haver links entre todas as telas e botões;
6. Você deve adicionar na superior central de cada uma das telas a opção da troca de tema para **dark/light mode** através de um botão do tipo Toggle Switch que, quando trocado o tema, o mesmo deverá ser aplicado em cada uma das telas;
7. Você deve adicionar ao menos 1 nova tela para aprimorar a UX do usuário;
8. Você deve seguir a guia de estilos abaixo para desenvolver o aplicativo e suas funcionalidades:

LOGOTIPO

△GROTECH

ÍCONE DO APLICATIVO



TIPOGRAFIA

Montserrat Regular - 16px

Montserrat Bold - 20px

Montserrat Black - 24px

CORES



#101010



#89C436



#71A139



#5A7F2C



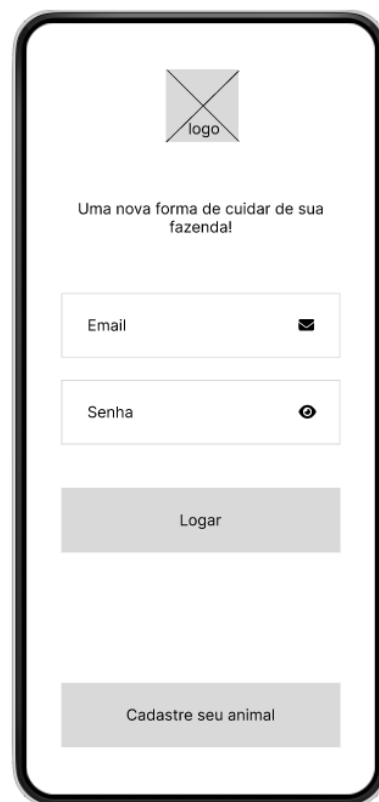
#435E20

Demandas das Páginas

1. Login

1.1 Componentes Visuais:

1. Logo do aplicativo;
2. Texto de boas-vindas “Uma nova forma de cuidar de sua fazenda”;
3. Input com placeholder “Email”;
4. Input com placeholder “Senha”, com bolinhas ao digitar a senha;
5. Botão com texto “Logar”;
6. Botão com texto “Cadastre seu animal”.



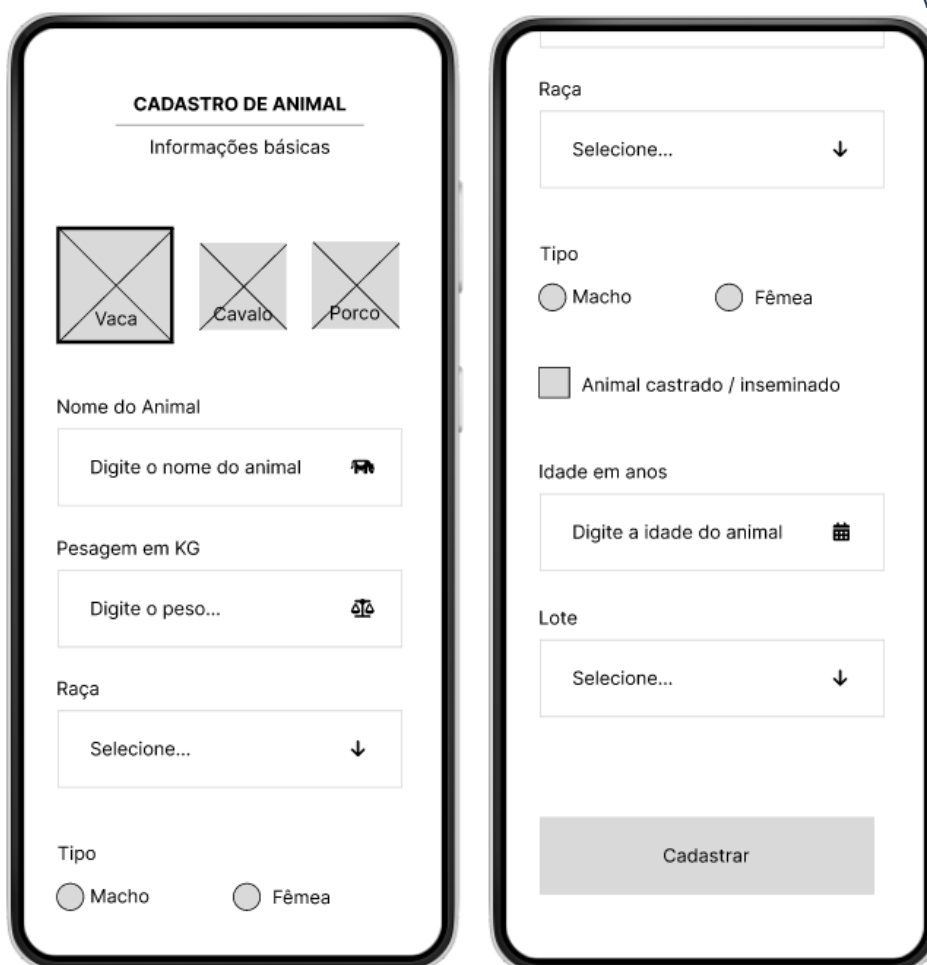
1.2 Requisitos de design:

1. Deve haver uma simulação de entrada de dados pelo usuário;
2. Ao clicar no ícone de olho no input de senha, deve ser possível visualizar a senha com bolinhas;
3. Ao soltar o ícone de olho, deve ser retornado os valores com as bolinhas da senha novamente;
4. Ao clicar no botão “Logar” deve ser direcionado à página de “Manejo de Animais”.
5. Ao clicar no botão “Cadastre seu animal” deve ser direcionado à página de “Cadastro de Animal”;
6. Você deve criar animações de entrada encadeada, de cima para baixo, da esquerda para a direita, para cada um dos elementos da tela;
7. Ao sair desta tela você deve criar animações de saída encadeada, da esquerda para a direita, para cada um dos elementos da tela;

2. Cadastro de Animal

2.1 Componentes visuais:

1. Título "CADASTRO DE ANIMAL";
2. Linha horizontal separadora;
3. Subtítulo "Informações básicas";
4. Barra com ícones para as espécies de animais [Vaca, Cavalo, Porco];
5. Label com o texto "Nome do animal"
6. Input com placeholder "Digite o nome do animal";
7. Label com o texto "Pesagem em KG";
8. Input com placeholder "Digite o peso...";
9. Label com o texto "Raça";
10. Select com placeholder "Selecione..." para a raça;
11. Label com o texto "Tipo";
12. Radio buttons com as opções "Macho" e "Fêmea";
13. CheckBox com o texto "Animal cadastrado / inseminado";
14. Label com o texto "Idade em anos";
15. Input com placeholder "Digite a idade do animal";
16. Label com o texto "Lote";
17. Select com placeholder "Selecione..." para o lote;
18. Botão com texto "Cadastrar".



CADASTRO DE ANIMAL

Informações básicas

Vaca Cavalo Porco

Nome do Animal

Digite o nome do animal

Pesagem em KG

Digite o peso...

Raça

Selecione...

Tipo

☐ Macho ☐ Fêmea

☐ Animal castrado / inseminado

Idade em anos

Digite a idade do animal

Lote

Selecione...

Cadastrar

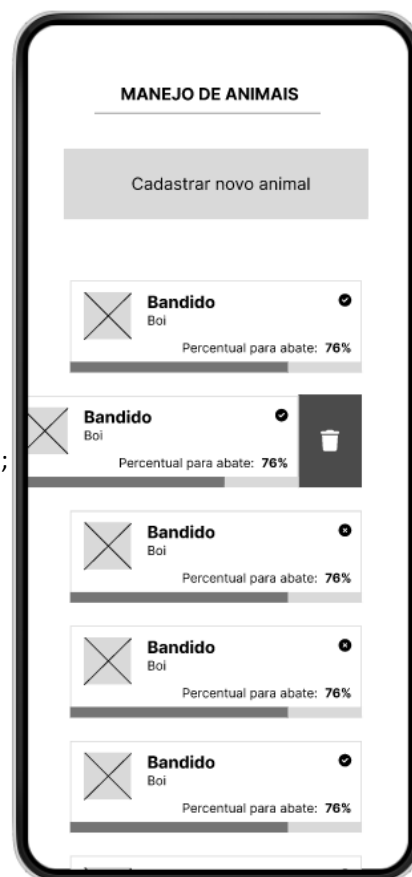
2.2 Requisitos de design:

1. Você deve escolher um ou mais imagens para a barra com ícones representando as espécies, disponíveis em **MediaFiles**;
2. Ao clicar em um dos três ícones este deve ser redimensionado para ficar maior que os outros conforme wireframe;
3. O Select de raça ao ser clicado deve apresentar a lista de raças conforme a matriz a seguir:
 - Se a espécie for Vaca a lista do select deve ser: “Holandeza, Angus e Zebu”
 - Se a espécie for Cavalo a lista do select deve ser: “Puro Sangue Inglês, Mangalarga Marchador, Appaloosa”
 - Se a espécie for Porco a lista do select deve ser: “Large White, Duroc, Landrace”
4. Ao clicar nos Radio Buttons “Macho” e “Fêmea” deve simular o efeito aparecendo a bolinha simbolizando a escolha;
5. A tela inteira deve ter scrolling habilitado na vertical.
6. O CheckBox com o texto “Animal cadastrado / inseminado” deve simular o efeito de checado.
7. Ao clicar em Cadastrar deve ser direcionado para a tela de “Manejo de Animais”;
8. Você deve criar animações de entrada encadeada, de cima para baixo, da esquerda para a direita, para cada um dos elementos da tela;
9. Ao sair desta tela você deve criar animações de saída encadeada, da esquerda para a direita, para cada um dos elementos da tela;

3. Manejo de Animais

3.1 Componentes visuais:

1. Título “MANEJO DE ANIMAIS”;
2. Linha horizontal separadora;
3. Botão com o texto “Cadastrar novo animal”;
4. Lista de itens representando os animais
5. Detalhe de cada item:
 - Ícone do animal em MediaFiles;
 - Nome do animal;
 - Ícone de seleção com “✓” ou “✗”;
 - Espécie;
 - Texto “Percentual para abate”
 - Percentual diferente em cada um dos itens;
 - Barra de progresso representando a porcentagem de cada item;
 - Ícone de lixeira;



3.2 Requisitos de design:

1. Ao clicar no botão “Cadastrar novo animal” direcionar para a tela de Cadastro de Animal.
2. A tela inteira deve ter scrolling vertical.
3. Ao clicar no ícone de seleção “✓” do primeiro item da lista deve aparecer o ícone da lixeira, e o item deve ir para a esquerda conforme wireframe.
4. Ao clicar no ícone da lixeira o ícone de seleção deste item deve ser alterado para “✗”;
5. Ao clicar no ícone do animal do primeiro item da lista direcionar para a tela de Detalhes do Manejo;
6. Você deve criar animações de entrada encadeada, de cima para baixo, da esquerda para a direita, para cada um dos elementos da tela;
7. Ao sair desta tela você deve criar animações de saída encadeada, da esquerda para a direita, para cada um dos elementos da tela;

4. Detalhe do Manejo

3.1 Componentes visuais:

1. Título “DETALHES DO MANEJO”;
2. Linha horizontal separadora;
3. Texto em destaque com o nome do animal “Bandido”;
4. Lote “Lote: 00008”
5. Carrossel com vídeos;
6. Texto em destaque com o habitat “Habitat”
7. Lista com os três habitats, sendo um em destaque “Interno, Externo, Misto”;
8. Texto em destaque para vacinação “Vacinação”;
9. Tabela marcando o progresso da vacinação;
10. Texto em destaque para exercícios “Exercícios diários”;
11. Texto com a data “01/11/2024”;
12. Lista com os dias da semana com um dia em destaque;
13. Botão com o texto “Fechar”.



3.2 Requisitos de design:

1. Você deve escolher e usar os vídeos no carrossel disponíveis em MediaFiles;
2. As opções do carrossel devem se mover pelo gesto swipe;
3. Você deve criar animações de movimentação lateral para o carrossel, assim como alterar a ordem das bolinhas abaixo dele, para que sempre siga o vídeo em destaque;
4. Aplique animação de entrada e saída para a tabela de vacinas e os dias da semana;
5. Ao clicar no botão "Fechar" deve ser direcionado para a tela Manejo de Animais.
6. Você deve criar animações de entrada encadeada, de cima para baixo, da esquerda para a direita, para cada um dos elementos da tela;
7. Ao sair desta tela você deve criar animações de saída encadeada, da esquerda para a direita, para cada um dos elementos da tela;

Instruções para o competidor

1. Crie e exporte o projeto no Figma, com o seguinte nome: **08_Modulo_A1_AgroTech**.
2. Adicione o projeto exportado em um repositório no servidor GIT com a nomenclatura: **08_A1_XX_Nome**, onde XX é o número de sua estação de trabalho;

Esquema de Pontuação

Module A1 - Design		
No.	Subcritério	Pontos
1	Login	1,80
2	Cadastro de Animal	3,10
3	Manejo de Animais	2,80
4	Detalhes do Manejo	2,10
5	Demandas Gerais	3,20
6	Julgamentos	2,00
	Total	15