

Lógica de Programação e Gestão de Projetos

Incremento 1

Curso de Sistemas de Informação

Professor: Daniel Abella

Aluno: _____

1. Atividade Avaliativa

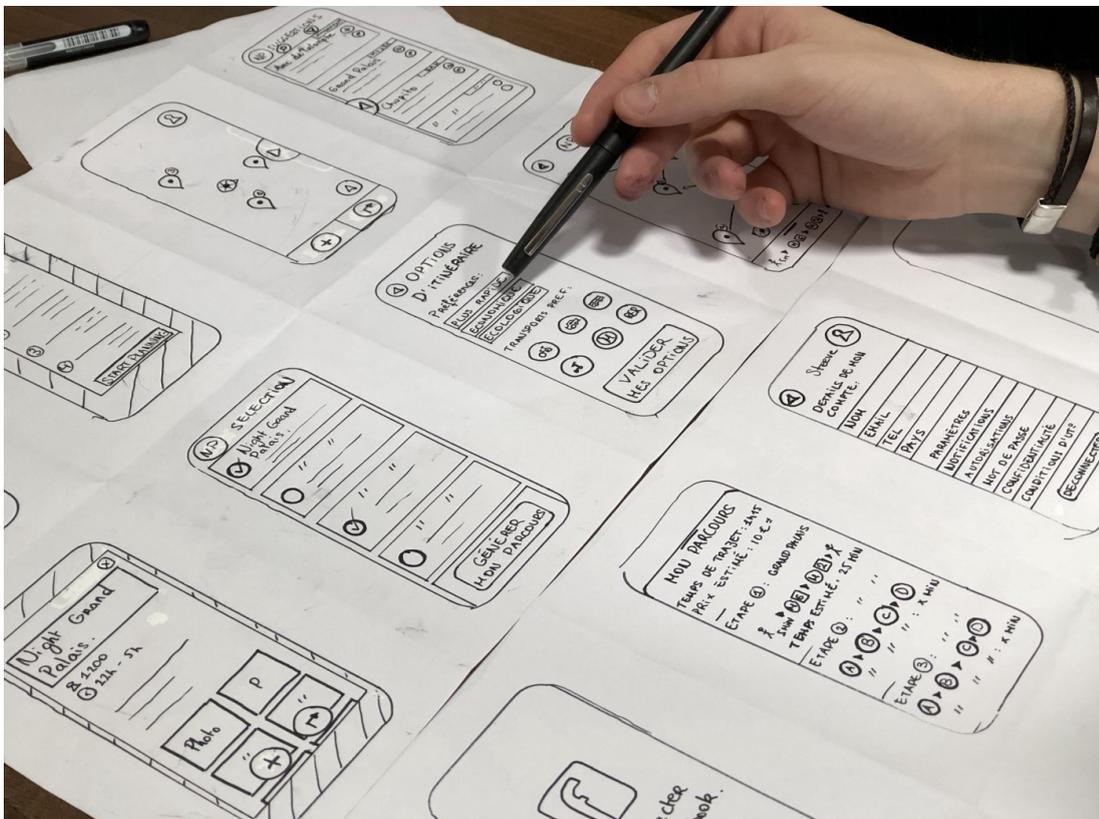
Quando vamos desenvolver um *software*, uma das etapas cruciais é entender o que o cliente precisa, o que chamamos de requisito.

Um arquiteto, quando vai criar uma planta baixa, ele geralmente cria um modelo no Autocad para o cliente verificar se atende as necessidades, como o exemplo da imagem a direita.



Uma das melhores formas de coletar os requisitos para a criação de um *software* é a criação de protótipos, que basicamente são um esboço das telas do sistema.

Um dos tipos de protótipos é o **protótipo de baixa fidelidade**, que apresenta as telas como um esboço (rascunho), ou seja, as telas do sistema podem ser diferentes da que, quando você desenvolve o aplicativo. Na imagem a seguir, temos um exemplo de protótipo de baixa fidelidade.



Notem que, no exemplo acima, as telas apresentam todas as funcionalidades que as telas do sistema devem conter. Ou seja, não tem cores e demais elementos que identificam o aplicativo. Em resumo, é um esboço de como vai funcionar o aplicativo e quais as funcionalidades que esse aplicativo tem.

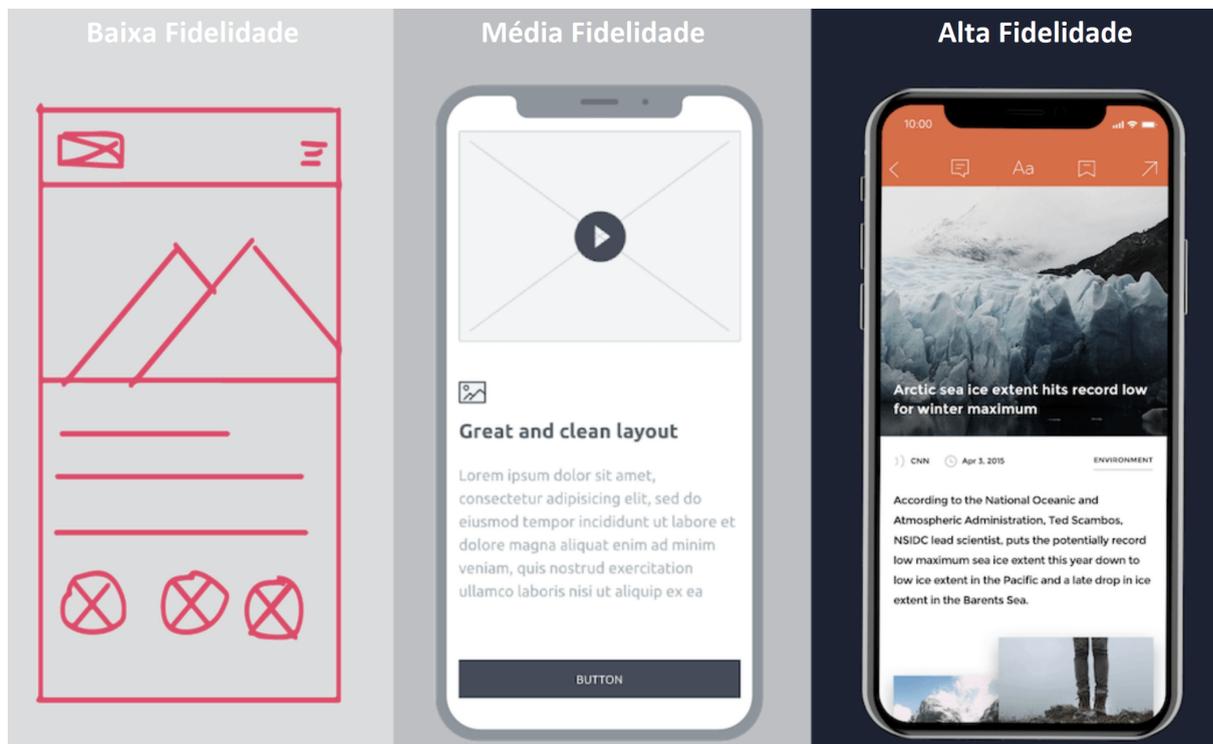
Atividade 1: Criar protótipos de baixa fidelidade de um sistema de ouvidoria para a universidade ABC

Você deve criar **TODAS** as telas de um sistema para **CELULARES** de ouvidoria fictício para uma universidade fictícia chamada ABC.

Obrigatório:

- As telas devem ser em baixa fidelidade e usar o “esqueleto” contido no link <https://www.daniel-abella.com/unifacisa/casi/material/sketchize-all.zip>
 - **Imprimam as folhas e façam manualmente, como se estivessem ao lado de um cliente.**
 - **NADA DE COMPUTADOR NESTA AÇÃO 1!**
- Devem ser criadas ao menos 10 telas
- As telas devem descrever as principais funcionalidades de uma ouvidoria:
 - Autenticação (entrar com usuário e senha)
 - Criação de novo usuário
 - Listar todas as manifestações abertas pelo aluno
 - Criar uma nova manifestação (que pode ser reclamação ou sugestão)
 - Ver os detalhes de uma manifestação
 - Neste momento, pode visualizar o comentário do ouvidor
 - Bem como enviar um comentário para o ouvidor
- Você deve digitalizar (“scanear”) os protótipos de baixa fidelidade e enviar para mim pelos aplicativos oficiais da faculdade
 - Aplicativos bons fazem isso no celular, como: Adobe Scan e Cam Scanner

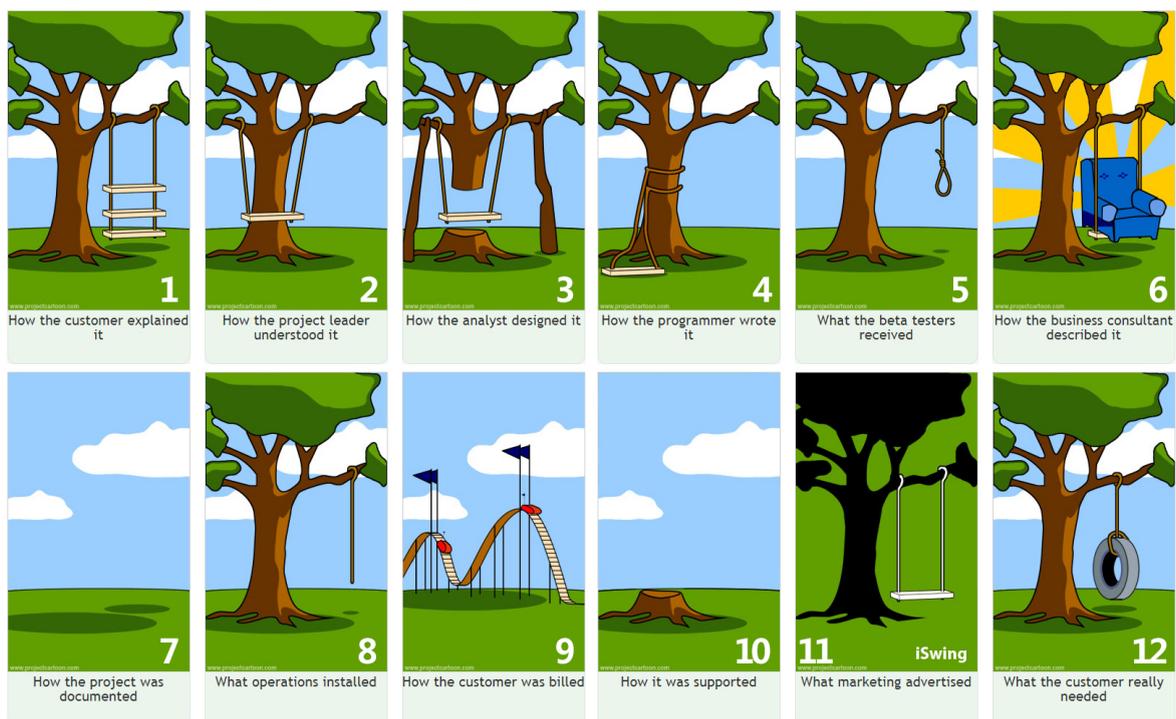
Os outros dois tipos de protótipo são os de média fidelidade e alta fidelidade, ambos representados na imagem a seguir. Em especial, o de alta fidelidade, são os protótipos que mostram as telas exatamente (ou bem próximo) de como o sistema vai ficar.



Como você deve imaginar, um cliente ao visualizar um protótipo de alta fidelidade já consegue verificar se, o que está sendo exposto atende às suas necessidades e expectativas e, caso seja necessário, já pede mudanças antes mesmo de iniciar com o desenvolvimento do sistema.

Os três tipos de protótipos supracitados possuem seus usos, não existe um melhor que o outro. Por exemplo, o de baixa fidelidade é muito interessante para captar rapidamente as necessidades do cliente, uma vez que é um rascunho e muitas vezes feito em pouco tempo e com pouco esforço. Por outro lado, o protótipo de alta fidelidade possui maior complexidade, pois envolve além das telas em si, o layout, cores e demais elementos que vão constar no sistema final. Entretanto, quando o cliente valida este protótipo de alta fidelidade, diminui o risco de implementarmos algo diferente das necessidades do cliente.

A necessidade de entender a necessidade é tão importante que, a imagem a seguir é uma analogia chamada *Tree Swing Story*, criada nos anos 70, em que mostra o cenário em que o que o cliente explicou que queria, o que foi entendido pelo programador, etc. Essa imagem vocês vão ver muito durante o curso, confie em mim!



Entendeu o por que os protótipos são tão importantes? Evitam a perda de milhões de dólares em implementar um sistema que não atenda as necessidades do cliente.

Sem mais delongas, vamos a última atividade.

Atividade 2: Criar protótipos de alta fidelidade de um sistema de ouvidoria para a universidade ABC

Você deve criar **TODAS** as telas de um sistema para **CELULARES** de ouvidoria fictício para uma universidade fictícia chamada ABC.

Obrigatório:

- As telas devem ser em **ALTA** fidelidade e usar as ferramentas Figma ou Adobe XD
 - Vai ser avaliado a qualidade das telas, se estão com cores legais, com as informações certas e com os fluxos certos (isto é, se clica em um lugar, vai para a tela correta)
- Devem ser criadas ao menos 10 telas baseadas no protótipo de alta fidelidade
- As telas devem descrever as principais funcionalidades de uma ouvidoria:

- Autenticação (entrar com usuário e senha)
- Criação de novo usuário
- Listar todas as manifestações abertas pelo aluno
- Criar uma nova manifestação (que pode ser reclamação ou sugestão)
- Ver os detalhes de uma manifestação
 - Neste momento, pode visualizar o comentário do ouvidor
 - Bem como enviar um comentário para o ouvidor

Terminou tudo?

Manda para mim pela ferramenta da UniFacisa o seguinte:

- Telas de baixa fidelidade (PDF com as telas digitalizadas)
- Link para o Figma ou Adobe XD com as telas

Perguntas e Respostas

Tem material massa de Figma? <https://www.youtube.com/watch?v=RKkWdRiHyBc> e <https://www.youtube.com/watch?v=PA3fEFEWMHo>

Vale quanto? Vale a sua primeira nota.

Posso fazer em grupo? Sim, grupo de 3 pessoas (você e mais duas pessoas)

Posso fazer grupo de 4 pessoas? Nops!

Posso enviar ate? Dia 29 pelo sistema da UniFacisa.

E? Um abraço!