



# UX/UI

USER EXPERIENCE/USER INTERFACE

PROJETO FINAL



**UNG**

Profº Ritielle Souza



# PROPOSTA



**Título do Projeto:** *Plataforma de Gestão de Eventos Comunitários*

**Problema:**

As comunidades locais enfrentam dificuldades na organização de eventos, como festas, mutirões, feiras e encontros culturais. A falta de uma ferramenta centralizada faz com que informações importantes, como datas, locais, participantes e atividades, se percam em grupos de mensagens ou redes sociais. Isso gera baixa adesão, confusão e falhas na comunicação.

**Objetivo:**

Desenvolver um **site** que centralize a gestão e divulgação de eventos comunitários. A plataforma deve ser intuitiva, acessível e atender às seguintes necessidades principais:

- 1.Organizadores** podem cadastrar eventos, definir locais, horários, descrever atividades e gerenciar inscrições ou confirmações de presença.
- 2.Participantes** podem acessar informações detalhadas, se inscrever em eventos e receber notificações importantes.
- 3.A plataforma deve permitir feedback após os eventos, para melhorias contínuas.

# PROPOSTA



## Tarefas:

### 1. Pesquisa e Definição de Usuários

#### 1. DEFINIR CONCORRENTES.

Realizar brainstorms para identificar quem são os principais usuários da plataforma e quais são suas necessidades e expectativas.

#### 2. Arquitetura da Informação

Criar um **sitemap** que represente a estrutura ideal do site, organizando as informações de maneira clara e lógica.

### 3. Wireframes

#### 1. Desenvolver wireframes de **baixa fidelidade** para as páginas ou telas principais, como:

1. Página inicial (com lista de eventos em destaque).
2. Página de detalhes do evento.
3. Painel de organizadores.
4. Página de inscrição/participação

### 4. Fluxo de Navegação

1. Mapear **01 fluxo principal** (ex: como um participante se inscreve em um evento ou como um organizador cria um novo evento).

# PROPOSTA 02



**Título do Projeto:** *Aplicativo de Gerenciamento de Saúde Mental*

**Problema:**

Com o aumento do estresse e da ansiedade na vida moderna, muitas pessoas buscam formas de cuidar de sua saúde mental, mas não sabem por onde começar. Embora existam muitos recursos disponíveis, como exercícios de meditação, diários de humor e acompanhamento terapêutico, a falta de uma solução centralizada que se adapte às necessidades individuais torna difícil manter um hábito consistente.

**Objetivo:**

Criar um **aplicativo** focado no **gerenciamento da saúde mental**, que funcione como um guia personalizado. O aplicativo deve permitir que os usuários monitorem seu humor, acessem atividades de autocuidado e tenham lembretes para consultas ou práticas de bem-estar.

# PROPOSTA 02



## Funcionalidades Principais:

- 1.Registro de Humor:** Permitir que o usuário registre diariamente seu estado emocional e as situações que influenciaram esse humor.
- 2.Biblioteca de Recursos:** Oferecer conteúdos personalizados (ex.: exercícios de respiração, meditação, dicas de autocuidado) com base no humor ou na rotina do usuário.
- 3.Acompanhamento de Objetivos:** Permitir que o usuário defina metas (como melhorar o sono ou reduzir o estresse) e acompanhe seu progresso.
- 4.Lembretes e Notificações:** Notificar o usuário sobre práticas ou compromissos relacionados ao seu bem-estar.

# PROPOSTA 02



## Tarefas:

### 1. Pesquisa de Usuários

1. Identificar diferentes perfis de usuários (ex.: jovens universitários, profissionais estressados, pais de primeira viagem) e suas necessidades específicas.

### 2. Arquitetura da Informação

1. Desenvolver um **sitemap** que organize as funcionalidades principais de forma acessível e intuitiva.

### 3. Wireframes

1. Criar wireframes para as telas-chave, como:
  1. Tela inicial com acesso rápido ao registro de humor e atividades recomendadas.
  2. Tela de registro de humor.
  3. Tela de biblioteca de recursos.
  4. Tela de progresso e objetivos.

### 4. Fluxo de Navegação

1. Definir o fluxo para ações comuns, como registrar o humor e acessar conteúdos relacionados ao estado emocional do usuário.

# ENTREGA



## ARQUIVO DO PROJETO CONTENDO:

- PARTE TEXTUAL COM ELABORAÇÃO DO PROJETO, PÚBLICO-ALVO E ETC
- SITE MAP
- WIREFRAMES
- LINK PARA FLUXO DE NAVEGAÇÃO

DATA: 06/12/2024



Obrigado.  
Prof<sup>o</sup> Ritielle Souza.

Nos vemos na próxima Aula.