



GAMESPACE

UNIFACS - UNIVERSIDADE SALVADOR

BRENO PIMENTEL - RA: 12722119792

NICHOLAS TORRES - RA : 1272220672

PABLO SANTANA - RA: 12722126096

PRISCILA SIMAS - RA: 12722123651

ROQUE CARLOS REIS LETO - RA 1272122005

Relatório do Projeto A3

UC: Usabilidade, Desenvolvimento Web, Mobile e Jogos

**SALVADOR
2023**

BRENO PIMENTEL - RA: 12722119792
NICHOLAS TORRES - RA : 1272220672
PABLO SANTANA - RA: 12722126096
PRISCILA SIMAS - RA: 12722123651
ROQUE CARLOS REIS LETO - RA 1272122005

Relatório do Projeto A3
UC: Usabilidade, Desenvolvimento Web, Mobile e Jogos

Trabalho apresentado à Universidade Salvador
como o requisito para obtenção de nota da A3

Orientadores: Adailton Cerqueira e Wellington Lacerda

SALVADOR
2023

Resumo

Neste relatório encontra-se uma descrição da primeira parte do trabalho desenvolvido no Projeto da A3, no que consiste em criar uma aplicação WEB para gerenciar catálogo de jogos de um usuário.

Esperamos que através deste relatório que seja possível:

- Apresentar as ideias do site, seus objetivos e suas funcionalidades;
- Os Wireframes e as prototipagens de alta qualidade;
- Argumentar sobre quais os princípios de usabilidade foram utilizados na construção do trabalho e do sistema como um todo.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Tela inicial - Wireframe	7
Figura 2 - Tela de login - Wireframe	8
Figura 3 - Tela de cadastro - Wireframe.....	8
Figura 4 - Dashboard - Wireframe	9
Figura 5 - Inicial - Desktop.....	10
Figura 6 - Inicial - Smartphone(1).....	11
Figura 7 - Inicial - Smartphone(2).....	11
Figura 8 - Inicial - Smartphone(3).....	11
Figura 9 - Entrar - Desktop.....	12
Figura 10 - Criar conta - Desktop.....	12
Figura 11 - Entrar - Smartphone.....	13
Figura 12 - Criar conta - Smartphone.....	13
Figura 13 - Tela de erro - Desktop.....	14
Figura 14- Dashboard - Desktop	15
Figura 15 - Dashboard-Smartphone(1).....	16
Figura 16 - Dashboard-Smartphone(2).....	16
Figura 17 - Adicionar jogo - Desktop.....	17
Figura 18 - Adicionar jogo - Smartphone.....	17
Figura 19 - Pesquisar jogos - Desktop.....	18
Figura 20 - Pesquisar jogos - Smartphone.....	19
Figura 21 - Informações do jogo - Desktop	20
Figura 22 - Informações do jogo - Smartphone.....	20
Figura 23 - Lista de jogo - Desktop.....	21
Figura 24 - Lista de jogo - Smartphone.....	21
Figura 25 - Administrador-Desktop.....	22
Figura 26 - Administrador - Smartphone.....	22
Figura 27- Administrador 2- Desktop.....	23
Figura 28- Administrador 2- Smartphone.....	24

Sumário

1. INTRODUÇÃO.....	6
2. DESENVOLVIMENTO.....	7
2.1 Wireframes.....	7
2.2 Tela inicial (Desktop, Smartphone).....	10
2.3 Tela de login e cadastro (Desktop, Smartphone).....	12
2.4 Tela de erro (Desktop).....	14
2.5 Dashboard (Desktop, Smartphone).....	15
2.7 Tela de Pesquisar jogos (Desktop, Smartphone).....	18
2.8 Tela informações de cada jogo (Desktop, Smartphone).....	20
2.9 Tela da lista de jogos (Desktop, Smartphone).....	21
3.0 Tela do administrador.....	22
3.1 Tela do Administrador 2 (Desktop,Smartphone).....	23
3.2 CONCLUSÃO.....	24
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	24

1 INTRODUÇÃO

Nesse projeto criamos uma aplicação de uso e ordenação de jogos, com a junção de outras plataformas (Steam, Xbox, Playstation e PC) e com as plataformas personalizáveis, gerando uma nova experiência de jogabilidade em comunidades e grupos afins. Nela o usuário poderá juntar todos os seus jogos preferidos das diversas plataformas disponíveis. Na criação do sistema, de alta qualidade, primeiramente, pensamos na padronização dele, usando o conhecimento das heurísticas de Nielsen, que são os pilares, fundamentos do design para a criação de uma boa comunicação do usuário com o sistema. Ele, o sistema, como um todo, teve base na 4^a heurística de Nielsen (Consistência e padrões), que busca a consistência dele, como a regulação das cores e fontes para trazer uma comunicação visual e manter uma identificação com os padrões de estética. Além disso, buscamos também manter uma estética minimalista e pontual para não ocorrer riscos de informações irrelevantes, com o objetivo do usuário não perder tempo com referências exageradas e abandonar o sistema, baseado na 8^a heurística de Nielsen (Design e estética minimalista). No decorrer do relatório, mostraremos mais heurísticas, cores e fontes, com mais especificidade em cada tela. Também contemplamos o sistema com a 6^a heurística de Nielsen (reconhecimento em vez de recordação), que busca fazer com que o usuário tenha uma familiaridade com os elementos abordados no sistema, como barra de pesquisa e aba de perfil.

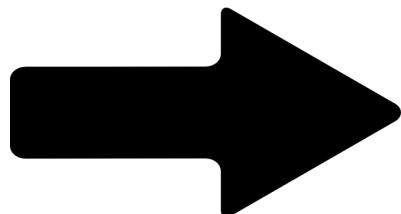
2 DESENVOLVIMENTO

2.1 Wireframes

No início do nosso desenvolvimento pensamos em introduzir ao sistema, esses esboços iniciais como pode ver na imagem ao lado (Figura 1) , de forma que ficasse algo dinâmico e coeso, apresentando suas funcionalidades para o público de uma maneira visualmente didática.

Logo depois começamos a pensar nas frases que seriam introduzidas no site com o objetivo de destacar as qualidades do site.

Figura 1 - Tela inicial - Wireframe



Continuando sobre a escolha dos layout, mas falando agora sobre login e cadastro como é possível ver nas figuras abaixo (Figura 2 e figura 3) escolhemos usar um barra de boas vindas de forma lateral juntamente com o logo da plataforma, a explicação sobre o porquê da escolha desse design será argumentado mais a frente.

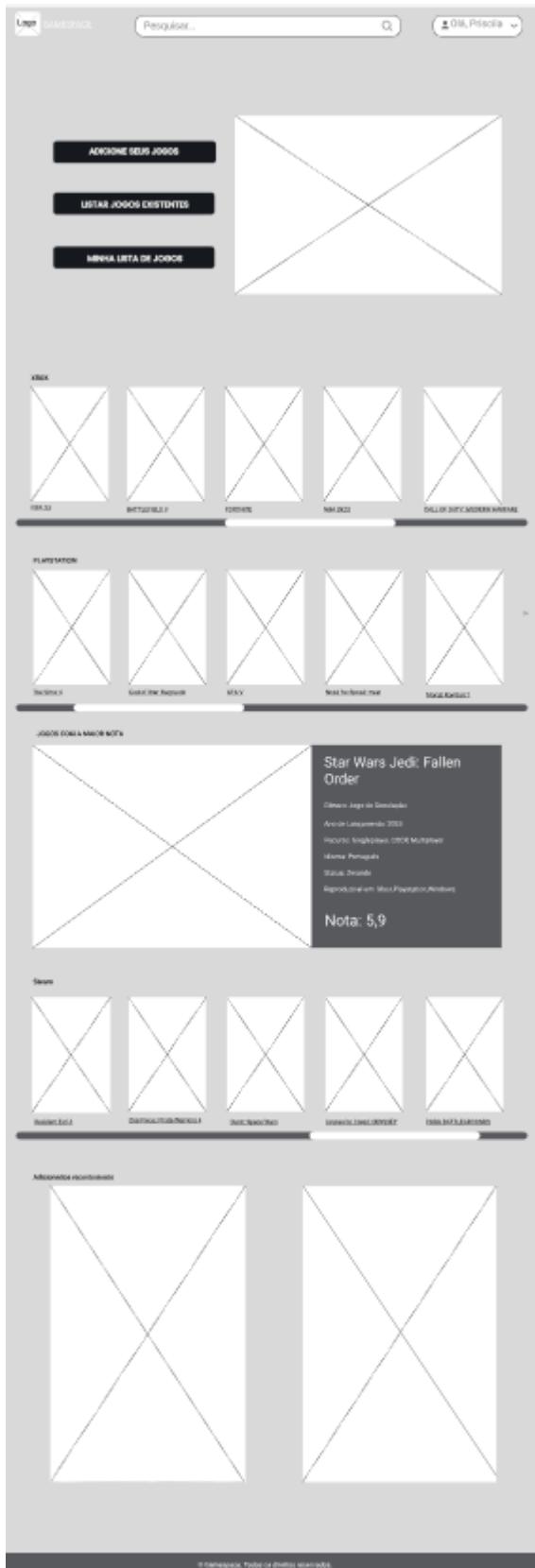
Figura 2 - Tela de login - Wireframe

A interface de usuário para o login do GameSpace. A seção esquerda exibe o logo e o nome "GAMESPACE" com o lema "Bem-vindo de volta! Acesse sua conta agora mesmo." e um botão "CRIAR CONTA". A seção central tem o título "Entre na sua conta" e instruções "Preencha seus dados". Abaixo, uma caixa de texto para "Email:" com placeholder "Inicie a sessão com o seu e-mail:". Abaixo, uma caixa de texto para "Senha:" com placeholder "Senha:". No lado direito, há um botão "ENTRAR".

Figura 3 - Tela de cadastro - Wireframe

A interface de usuário para o cadastro do GameSpace. A seção esquerda exibe o logo e o nome "GAMESPACE" com o lema "Bem-vindo ao gamespace! Crie sua conta agora mesmo." e um botão "ENTRAR". A seção central tem o título "Crie sua conta" e instruções "Preencha seus dados". Abaixo, quatro caixas de texto: "Email", "Nome", "Senha" e "Repita sua senha". No lado direito, há um botão "CRIAR CONTA".

Figura 4 - Dashboard - Wireframe



- Colocamos a principal função do site no início e em destaque, tendo em vista que vai ser a mais utilizada
- Aqui agrupamos os jogos por plataforma, escolhemos organizar eles na horizontal com uma barra rolagem
- Mais um elemento em destaque , desta vez o jogo com a melhor nota da plataforma
- Novamente jogos agrupados por plataforma
- Por último os jogos que foram recentemente adicionados ao GameSpace

2.2 Tela inicial (Desktop, Smartphone)

Nessa tela inicial (Figura 5 - Inicial - Desktop), ao lado, pensamos na frase de efeito e na imagem de fundo (imagem com cores análogas) como nossa marca. Nela, o usuário é apresentado com opção/botão de fazer login.

Nas demais abas, estamos apresentando a plataforma com elementos de exposição como as imagens e os textos informativos sobre a plataforma.

A ideia dessa tela inicial (Figuras 5 - Inicial - Desktop) é apresentar a proposta do site e suas funcionalidades de uma maneira dinâmica, mostrando elementos visuais que facilitem o entendimento do usuário e que ele se familiarize com interface, baseada na 8^a lei de Nielsen que indica uma estética sem excesso e facilidade em que o usuário entenda e perceba encontrar aquilo que quer, como os mini-textos e botão de entrada, “Entrar”, presente no começo da Figura 5.

Nos elementos do protótipo usamos:

A logo da nossa plataforma e logos das plataformas de jogos que introduzimos

Fonte: Poppins (Semibold), Audiowide (Caixa alta), Roboto Condensed (Regular)

Acabamento: Sans serif.

Uma paleta monocromática com tons de preto e branco de fundo.

Figura 5 - Inicial - Desktop ↓



Desenvolvido para otimizar

Mais catálogo online é mais do que uma interface visual; é um espaço metodicamente desenvolvido para minimizar sua experiência de desconfusão, oferecendo facilidade de navegação e informações detalhadas.



Desenvolvido para se conectar

Conecte-se ao seu estilo, conecte-se à inovação, conecte-se à conveniência – aperte o futuro online conexões.



Abaixo teremos a mesma tela inicial, com as mesmas observações, exceto com a ausência de texto, mas em formato para Smartphone e divididas(Figura 6, figura 7 e figura 8)

Figura 6- Inicial

Smartphone(1)



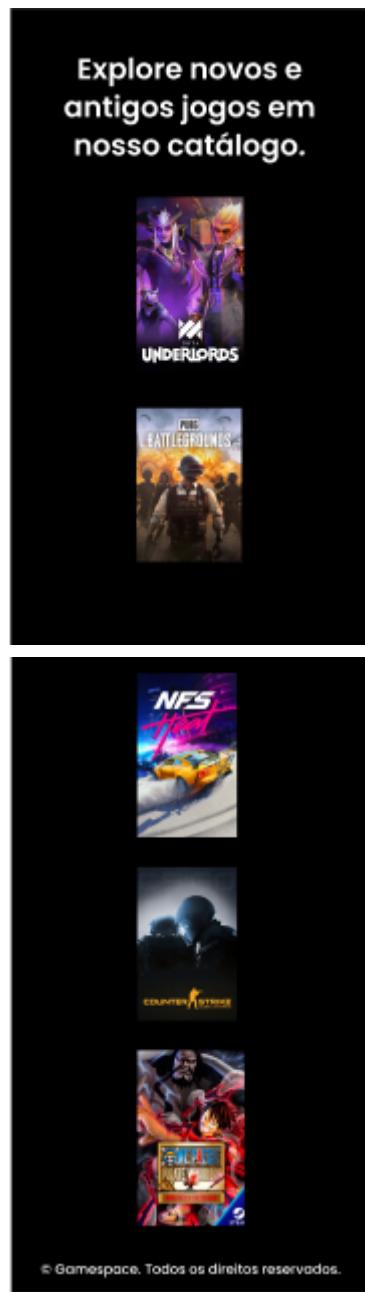
Figura 7 - Inicial - Smartphone(2)



Desenvolvido
para se
conectar

Figura 8 - Inicial

Smartphone(3)



2.3 Telas de login e cadastro (Desktop, Smartphone)

Agora explicando a heurísticas e as escolhas de design ; após o usuário clicar em “Entrar” presente na tela inicial (Figura 5 - Inicial) ele é direcionado para as telas de login e cadastro (Figura 10 e Figura 11) que optamos por um Design minimalista com o intuito de ser objetivo na execução da tarefa, tomando como base a 8^a heurística de Nielsen (Estética e design minimalista), mostrando apenas o necessário buscando um feedback imediato.

Nessas telas o usuário loga na sua conta e vai na opção/botão “ENTRAR” ou, se não tiver conta, poderá criar ela na opção/botão de “CRIAR CONTA” e com esses comandos após logar, ele é automaticamente direcionado para a tela da dashboard.

Nos elementos do protótipo usamos:

A logo da nossa plataforma

Fontes: Poppins (Regular, semibold, medium e black), Audiowide e Roboto condensed

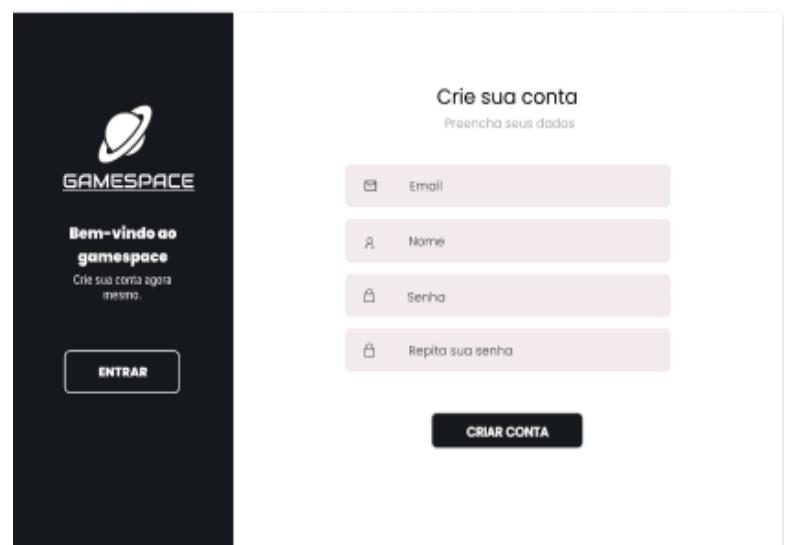
Acabamento: Sans serif

Uma paleta monocromática com tons de preto, branco e cinza

Figura 9 - Entrar - Desktop ↓



Figura 10- Criar conta -Desktop ↓



Abaixo teremos as mesmas telas de login e cadastro (Figura 12 e figura 13), com as mesmas observações, mas em formato para Smartphone.

Figura 11 - Entrar - Smartphone ↓

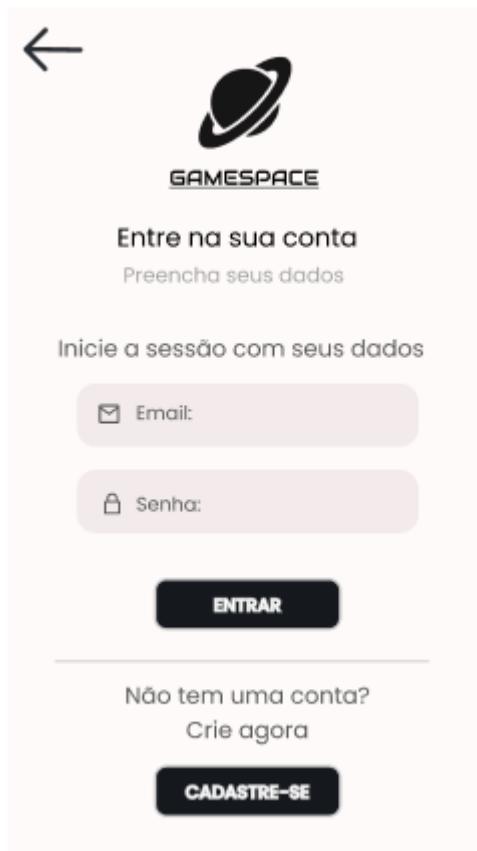


Figura 12 - Criar conta - Smartphone ↓

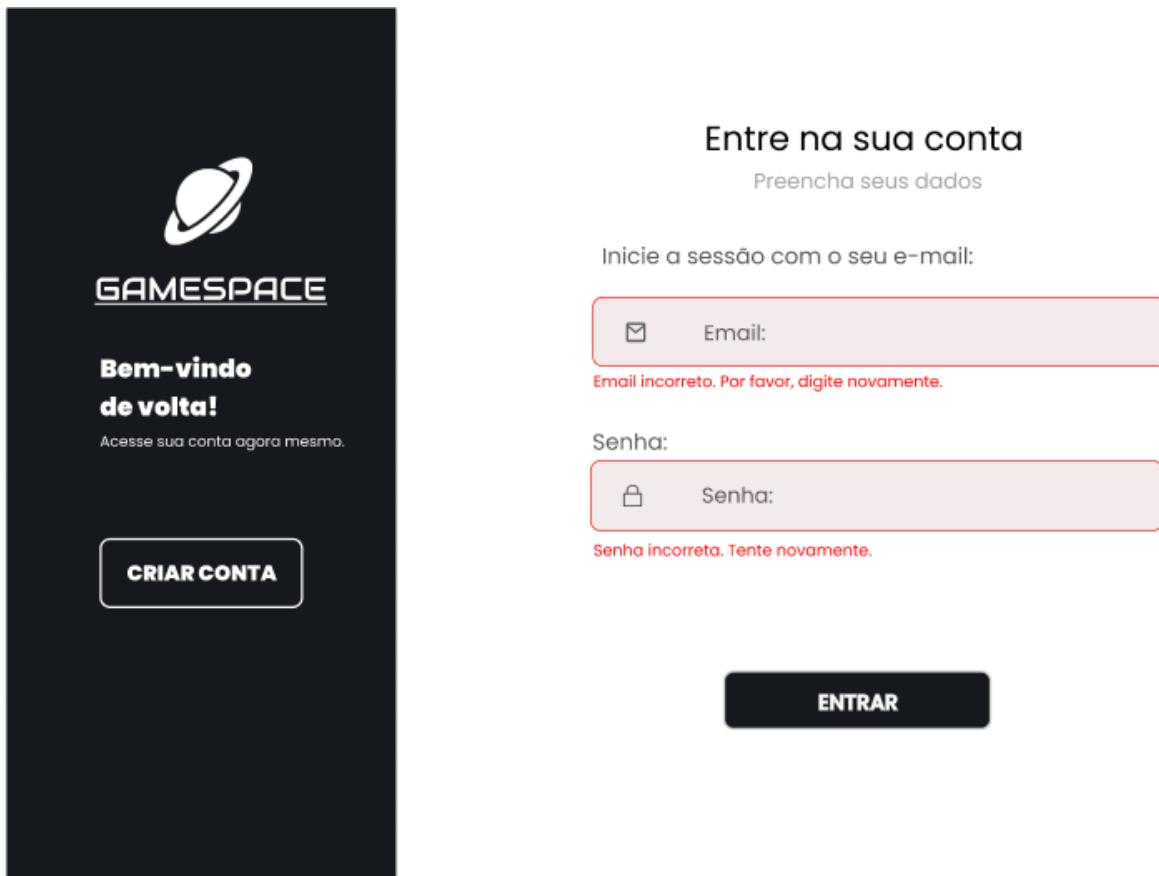


2.4 Tela de erro

Fizemos questão de deixar o site responsivo aos possíveis erros cometidos pelo usuário, indicando onde foi o erro e qual o erro cometido com sinalizações, seguindo a 9^a Heurística de Nielsen (Recuperação diante de erros), que diz que as mensagens de erros tem que ser claras e próximas do conteúdo ou ação que causou o erro ajudando o usuário.

No formulário de login, caso você não preencha os dados necessários ele deixa bem claro quais campos estão faltando, com uma mensagem clara e objetiva, como pode se ver na figura a seguir (Figura 14 - Tela de Erro - Desktop)

Figura 13 - Tela de erro - Desktop ↓



2.5 Dashboard (Desktop, Smartphone)

Na página inicial (Figura 14 - Desktop) ,após o usuário logar em sua conta, temos a apresentação da conta do usuário, com seus jogos favoritos, recomendações das diferentes plataformas linkadas, aba de pesquisa, aba do perfil, área para adicionar seus jogos desejados, para listar jogos do usuário, adicionar jogo existente e adicionar uma nova plataforma, tudo isso seguindo também a estética minimalista, com elementos objetivos de acordo com a 8^a lei de Nielsen (Estética e design minimalista).

Com ícones e estilo de organização já familiarizados pelos usuários, a plataforma fica mais funcional, como o símbolo de pesquisa, símbolo de perfil, setas indicando a rolagem dos jogos, todos esses baseados na 2^a heurística de Nielsen (Correspondência do sistema com o mundo real) que visa uma melhor interação com o usuário proporcionando uma situação natural e lógica.

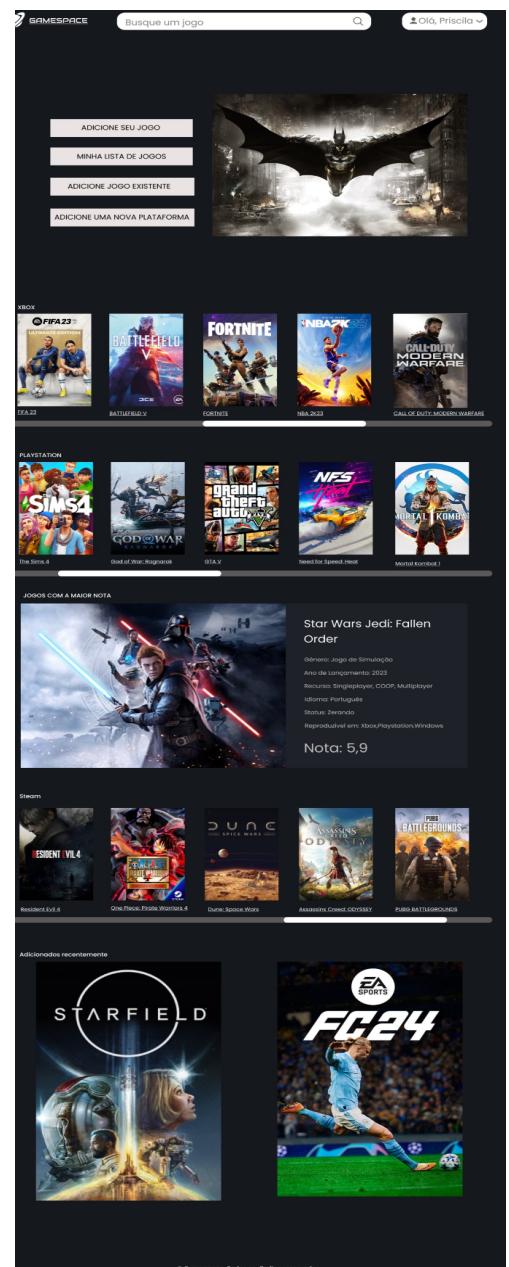
Nos elementos do protótipo usamos:

Fonte: Poppins (Semibold), Audiowide (Caixa alta), Roboto Condensed (Regular)

Acabamento: Sans serif

Uma paleta monocromática com tons de preto de fundo e elementos dos jogos.

Figura 14- Dashboard Desktop



Abaixo teremos a mesma tela da dashboard, com as mesmas observações, mas em formato para smartphone e divida em 2 (Figuras 15 e 16)

Figura 15-Dashboard-Smartphone(1)



The screenshot shows the Gamespace mobile application interface. At the top, there's a search bar with the placeholder "Busque um jogo" (Search for a game) and a user profile icon "Olá, Priscila". Below the search bar are four buttons: "ADICIONE SEU JOGO", "MINHA LISTA DE JOGOS", "ADICIONE JOGO EXISTENTE", and "ADICIONE UMA NOVA PLATAFORMA". The main content area features a large banner for "RESIDENT EVIL 4" with a dark, atmospheric image of the game's protagonist. Below this are sections for "XBOX" and "PLAYSTATION" featuring game covers for "FIFA 23", "BATTLEFIELD V", "FORTNITE", "NBA 2K23", "CALL OF DUTY: MODERN WARFARE", "The Sims 4", "God of War: Ragnarök", "GTA V", "Need for Speed: Heat", and "Mortal Kombat 1". A section titled "JOGOS COM A MAIOR NOTA" highlights "Star Wars Jedi: Fallen Order" with a rating of 5,9. At the bottom, there's another section for "Steam" with game covers for "Resident Evil 4", "One Piece: Pirate Warriors 4", "Dune: Spice Wars", "Assassin's Creed: Odyssey", and "PUBG: BATTLEGROUNDS". A "Adicionados recentemente" section at the very bottom shows the covers for "STARFIELD" and "FC 24".

Figura 16-Dashboard-Smartphone(2)



The screenshot shows the Steam mobile application interface. At the top, it says "Steam" and displays game covers for "RESIDENT EVIL 4", "ONE PIECE: PIRATE WARRIORS", and "DUNE: SPICE WARS". Below this is a section titled "Adicionados recentemente" featuring the cover art for "STARFIELD". Further down, there's a large image for "FC 24" showing a soccer player in action. The bottom of the screen has a black footer bar with the text "© Gamespace. Todos os direitos reservados." (© Gamespace. All rights reserved.)

2.6 Tela de Adicionar jogos (Desktop, Smartphone)

Nesta tela (Figura 17 e figura 18) pensamos no controle e na liberdade do usuário, baseado na 3^a heurística de Nielsen (Liberdade e controle do usuário), que tem por objetivo passar pro usuário a sensação de fazer o que deseja nessa parte do sistema, que é adicionar o jogo que almeja de acordo com o gênero do jogo, idioma, etc...

Fonte: Poppins (Regular).

Acabamento: Sans serif

Uma paleta monocromática com tons de preto e branco.

Figura 17 - Adicionar jogo -

Desktop ↓



Figura 18 - Adicionar jogo

Smartphone ↓



2.7 Tela de Pesquisar jogos (Desktop, Smartphone)

Nessa parte (Figuras 19 e 20 - Pesquisar jogos - Desktop/Smartphone) dividimos em categorias, plataformas, notas e gêneros as características dos jogos para o usuário ser mais preciso em suas preferências ao clicar na aba de pesquisa e também opções diversas de jogos que o usuário pode optar. De uma forma minimizada e lembrada de acordo com experiências anteriores para que o usuário tenha reconhecimento dos elementos de acordo com a 6^a heurística de Nielsen (Reconhecer ao invés de lembrar) buscando praticidade na navegação.

Fonte: Poppins (Regular) e Audiowide.(Caixa alta)

Acabamento: Sans serif.

Uma paleta monocromática com tons de preto e branco.

Figura 19 - Pesquisar jogos - Desktop ↓

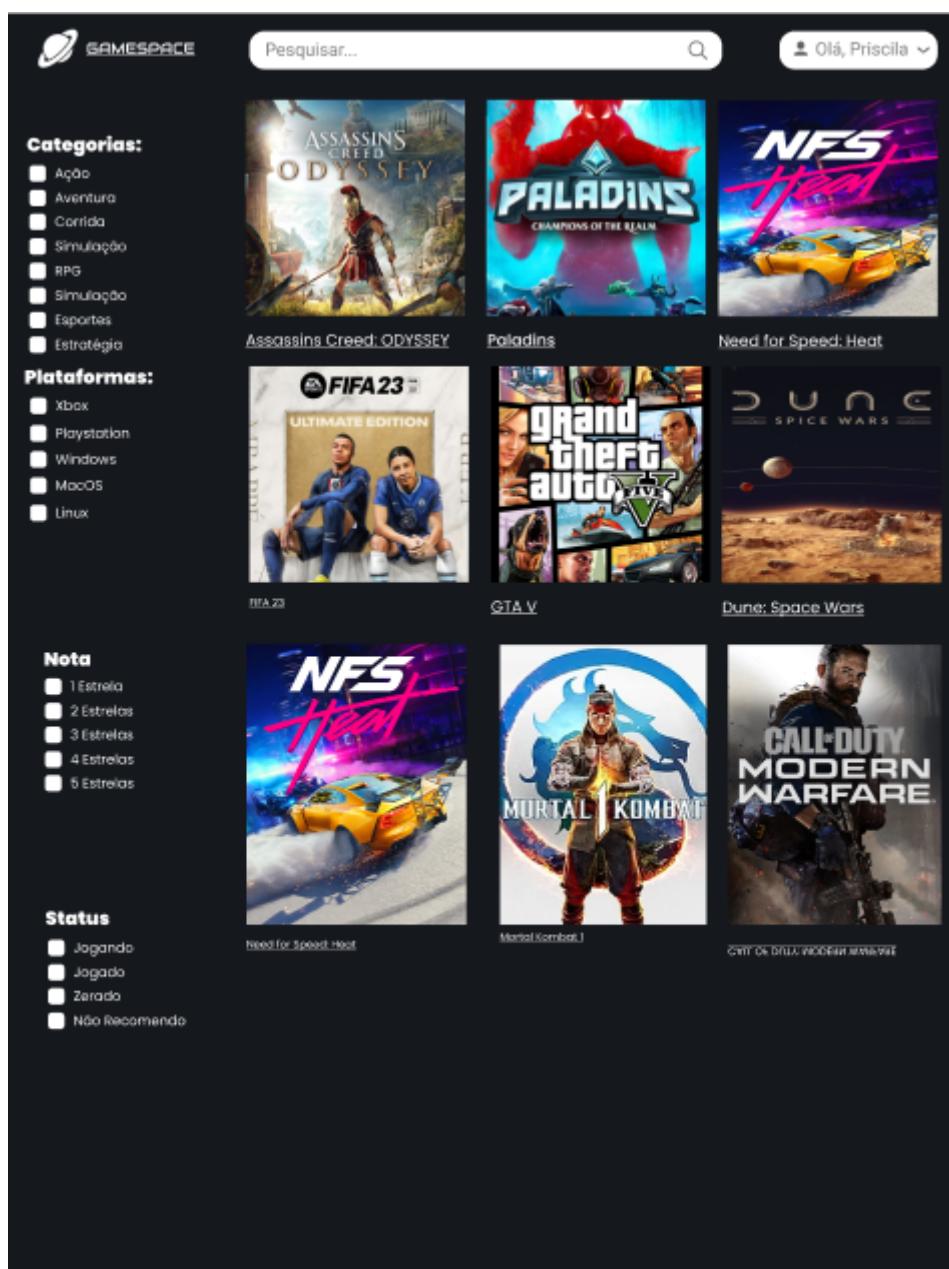
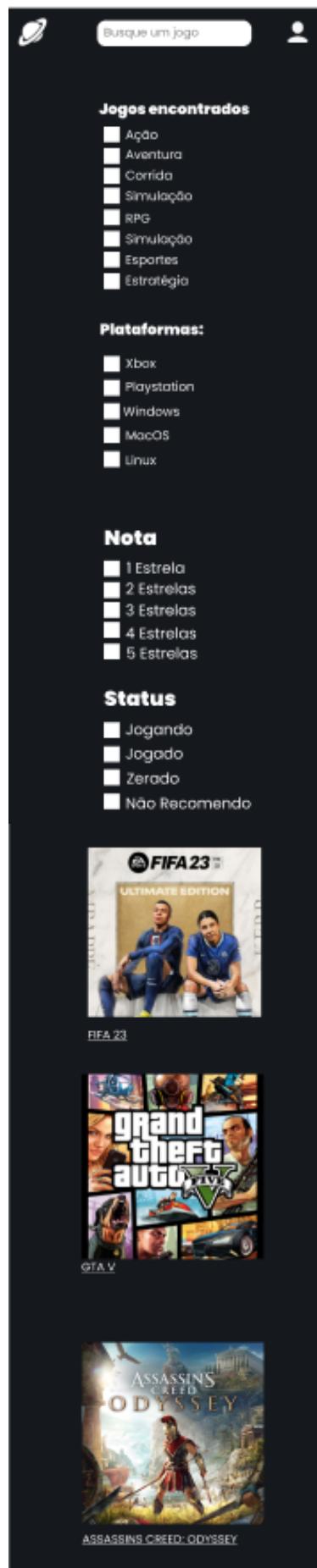


Figura 20 - Pesquisar jogos - Smartphone ↓



2.8 Tela informações de cada jogo (Desktop, Smartphone)

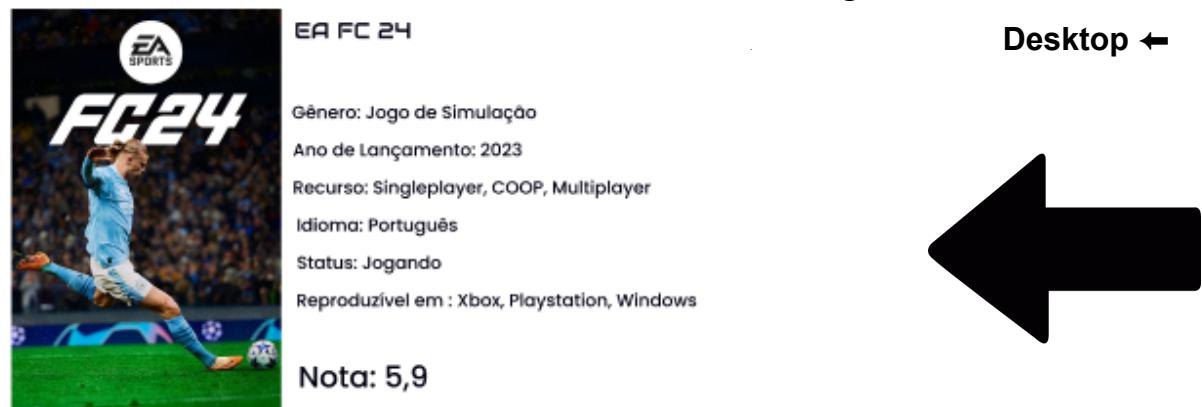
Ao clicar na foto do jogo o usuário terá acesso a informações mais detalhadas dos jogos como mostra a imagens abaixo (Figuras 21 e 22) como em qual plataforma o jogo pode ser produzido, suas respectivas notas, e também o status em que o usuário se encontra em relação ao jogo baseada numa interface básica, baseada também na 8^a lei de Nielsen (Estética e design minimalista) mostrando apenas o necessário.

Fonte: Poppins (Médium) e Audiowide(Regular).

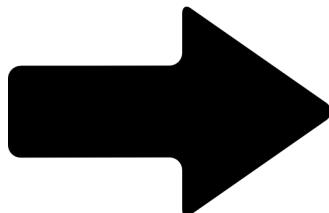
Acabamento: Sans serif

Uma paleta monocromática com tons de preto e branco.

Figura 21 - Informações do jogo



**Figura 22 - Informações do jogo -
Smartphone →**



EA FC 24

Gênero: Jogo de Simulação
 Ano de Lançamento: 2023
 Recurso: Singleplayer, COOP,
 Multiplayer
 Idioma: Português
 Status: Jogando
 Reproduzível em: Xbox, Playstation,
 Windows
Nota: 5,9

2.9 Tela da lista de jogos (Desktop, Smartphone)

Na tela de dashboard (Figura 14) o usuário é apresentado com a opção de acessar sua lista de jogos favoritos (Minha lista de jogos), ao clicar nela o usuário é apresentado com essa aba (Figura 23) que ao clicar na aba de escolhas, aparece opções de jogos para que o usuário possa escolher (Figura 24).

Fonte: Poppins (Regular).

Acabamento: Sans serif

Uma paleta monocromática com tons de preto e branco e a cor primária azul.

Figura 24 - Lista de jogo-Smartphone

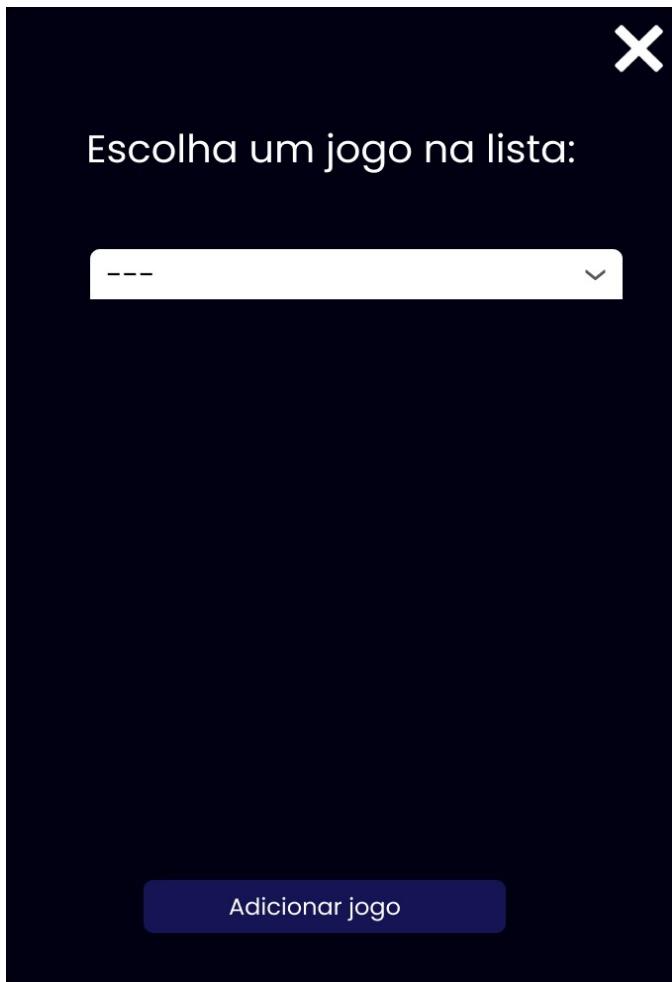
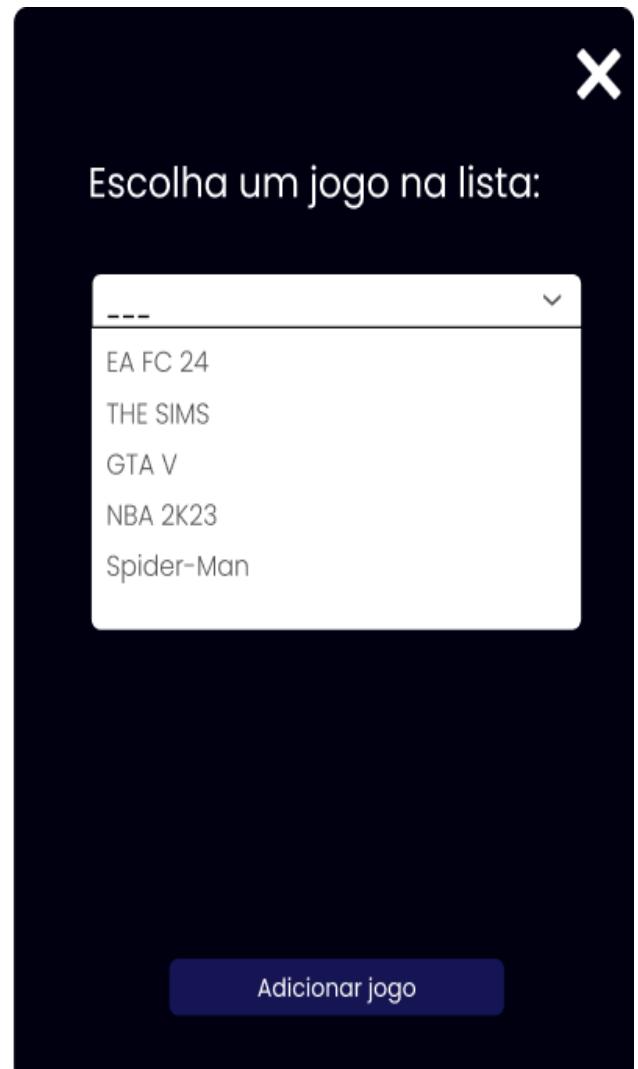


Figura 25-Lista de jogo-Desktop



3.0 Tela do Administrador (Desktop,Smartphone)

Nessa tela (Figura 25 e figura 26), é a parte em que o administrador acessa para ter o controle das informações das plataformas, como as novas plataformas, as que tem mais jogos e o ranking entre elas.

Fonte: Poppins (Regular).

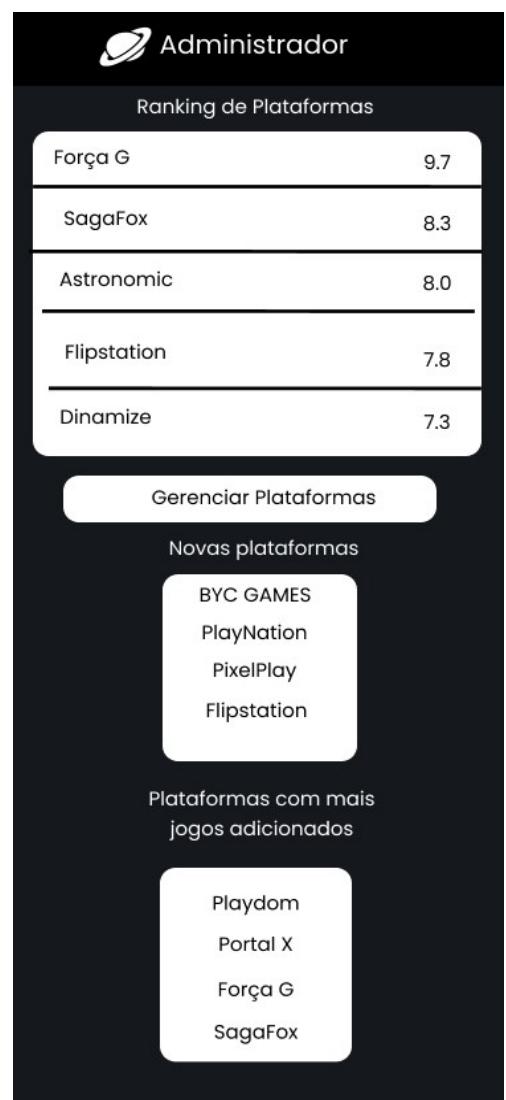
Acabamento: Sans serif

Uma paleta monocromática com tons de preto e branco.

Figura 25 - Administrador-Desktop ↓



**Figura 26-
Administrador
Smartphone ↓**



3.1 Tela do Administrador 2 (Desktop,Smartphone)

Nessa tela (Figura 27 e figura 28) o administrador tem o controle sobre as plataformas, podendo deletar, atualizar e adicionar uma nova plataforma. usamos símbolos conhecidos pelos usuários para facilitar a compreensão das ações que podem ser feitas, de acordo com a 2^a lei de nielsen(Compatibilidade entre o sistema e o mundo real).

Fonte: Poppins (Regular).

Acabamento: Sans serif

Uma paleta monocromática com tons de preto, branco, vermelho e amarelo.

Figura 27- Administrador 2- Desktop ↓



**Figura 28-
Administrador 2 -
Smartphone ↓**



3.2 CONCLUSÃO

Em síntese, nossa aplicação para jogos não é apenas uma plataforma para achar jogos, é a materialização de uma visão compartilhada de unificar as experiências de jogos integrando plataformas. Procuramos cunhar um serviço onde a experiência do usuário seja simplificada e ágil na utilização de sistemas de jogos eletrônicos. Priorizamos a identificação dos componentes com soluções simples de implementação intuitiva, gerando melhor conforto no acesso e aplicando a memorização dos games e seus status.

O projeto busca não apenas centralizar e organizar os jogos, mas também criar uma experiência fluida, esteticamente agradável e intuitiva para os usuários, levando em consideração as melhores práticas de design e usabilidade.

O design do sistema, fundamentado nas heurísticas de Jakob Nielsen, destaca a importância da consistência, padrões visuais e estética minimalista para garantir uma comunicação eficiente entre o usuário e a plataforma. A abordagem adotada na criação das telas, como as de login, cadastro, dashboard e adição de jogos, reflete a preocupação em oferecer uma interface intuitiva, seguindo heurísticas como reconhecimento em vez de recordação e liberdade e controle do usuário.

A responsividade do site a possíveis erros, com mensagens claras e indicativas, demonstra o compromisso com a recuperação diante de erros, proporcionando uma experiência mais amigável ao usuário. A aplicação visa atender não apenas a funcionalidade, mas também a estética, com uma paleta monocromática e fontes cuidadosamente escolhidas.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

NIELSEN, J. 10 Heuristics for User Interface Design. Disponível em: <<https://www.nngroup.com/articles/ten-usability-heuristics/>>.