

UNIFACS

UC USABILIDADE, DESENVOLVIMENTO WEB, MOBILE E JOGOS

RELATÓRIO DO PROJETO NETFILMES

Supervisionado pelos professores:

Adailton Cerqueira

Galdir Reges

INTEGRANTES:

Bruna Suelen Garcia Rosa Silva

Heidielton Carmo de Brito

Matheus Filipe Chaves da Cruz

Tiago Rocha dos Santos

Willian Ribeiro de Araújo

Salvador-BA

2023

SUMÁRIO

1 Introdução	3
2 Protótipos de baixa fidelidade	3
2.1 Tela login do usuário:	4
2.2 Tela de cadastro do usuário:	5
2.3 Tela após o login do usuário, séries /streamings cadastrados:	6
2.4 Modal de confirmação de remoção da série/streaming ao clicar no ícone da "Lixeira":	7
2.5 Tela para cadastro/edição se série/streaming:	9
2.6 Ao clicar na série/streaming abre um modal para obter detalhes:	12
3 Protótipos de alta fidelidade:	14
3.1 Tela de login e seus diferentes comportamentos:	14
3.2 Tela de cadastro de usuário e seus diferentes comportamentos:	17
3.3 Tela Home e seus diferentes comportamentos:	19
3.4 Tela detalhes da série:	20
3.5 Tela Streamings cadastrados	23
3.6 Tela de cadastrar/editar séries/streaming e seus diferentes comportamentos:	25
4 Princípios de usabilidade	35
4.1 Correspondência entre o sistema e o mundo real:	35
4.2 Controle de usuários e liberdade:	35
4.3 Consistência e padrões:	35
4.4 Prevenção de erros:	36
4.5 Reconhecimento ao invés de lembrar:	36
4.6 Flexibilidade e eficiência de uso:	36
4.7 Design estético e minimalista:	37
4.8 Ajudar os usuários a reconhecer, diagnosticar e recuperar erros:	37
5 Conclusão	37
6. LINKS DOS PROTÓTIPOS	38
7. REFERÊNCIAS	38

1. INTRODUÇÃO

O projeto consiste em uma aplicação web que permite aos usuários criar, visualizar, editar, excluir, opinar e categorizar a sua satisfação sobre as séries de sua preferência e os streamings que elas estão disponibilizadas para assistir, chamado NETFILMES. A proposta do projeto visa colocar em prática os conhecimentos adquiridos em HTML, CSS e JavaScript durante as aulas práticas e teóricas da disciplina de Usabilidade Desenvolvimento Web e mobile, adquirindo assim maior preparo para desenvolvimento web e navegação web, tomando como base as heurísticas de Nielsen, que visam proporcionar melhor experiência para os usuários da aplicação web .

A plataforma é compatível com sistemas desktop e mobile, permitindo ao usuário aproveitar ao máximo a experiência independentemente de estar em um computador ou celular, tornando-se um site responsivo.

Utilizamos como inspiração os sites “Adoro Cinema” e a “Netflix” para o desenvolvimento do nosso site. Em geral, a aplicação é iniciada com uma tela de login onde o usuário irá inserir suas credenciais já cadastradas anteriormente, caso seja um novo usuário, o mesmo terá a opção de se cadastrar. Logado em nosso sistema, o usuário consegue acessar ao seu home, lugar em que estão suas séries e streamings cadastrados, o mesmo consegue ter total controle sobre operações de cadastrar, obter mais detalhes sobre suas séries, colocar sua opinião em forma de comentário, editar , atribuir uma imagem, colocar um status (recomendo, não recomendo, etc) e excluir das suas séries e streamings.

2. PROTÓTIPOS DE BAIXA FIDELIDADE

Os wireframes são ferramentas muito importantes de suporte para elaboração de site e apps, que esboçam a estrutura das telas, a relação entre os elementos que irão compor essas telas, o fluxo de navegação e etc. Ou seja, são muito utilizados para gerenciar projetos e desenvolver produtos antes de ser passado para a equipe técnica, e toda a projeção e desenvolvimento desses produtos ou apps devem ser pensadas objetivando atender as necessidades do usuário.

Para elaborar os wireframes utilizamos a plataforma Miro que permitiu elaborarmos os modelos para desktop e mobile, visando um design minimalista, tentamos deixar o mais simples possível, para que o usuário não tenha dificuldade em usar, até mesmo para um usuário leigo, objetivando atender as funcionalidades que o site propõe. A seguir, protótipos de baixa fidelidade:

2.1 TELA LOGIN DO USUÁRIO:

A tela foi pensada em ser o mais simples possível, existindo a entrada de email, senha, botão para submeter o formulário e um link para caso o usuário queira se cadastrar na aplicação, como pode ser vista na figura 1. A versão mobile, figura 2, ficará com apenas uma cor de background, caso a tela do usuário for maior que a largura do formulário o plano de fundo terá uma outra cor para gerar o contraste.

Figura 1 - Tela login desktop

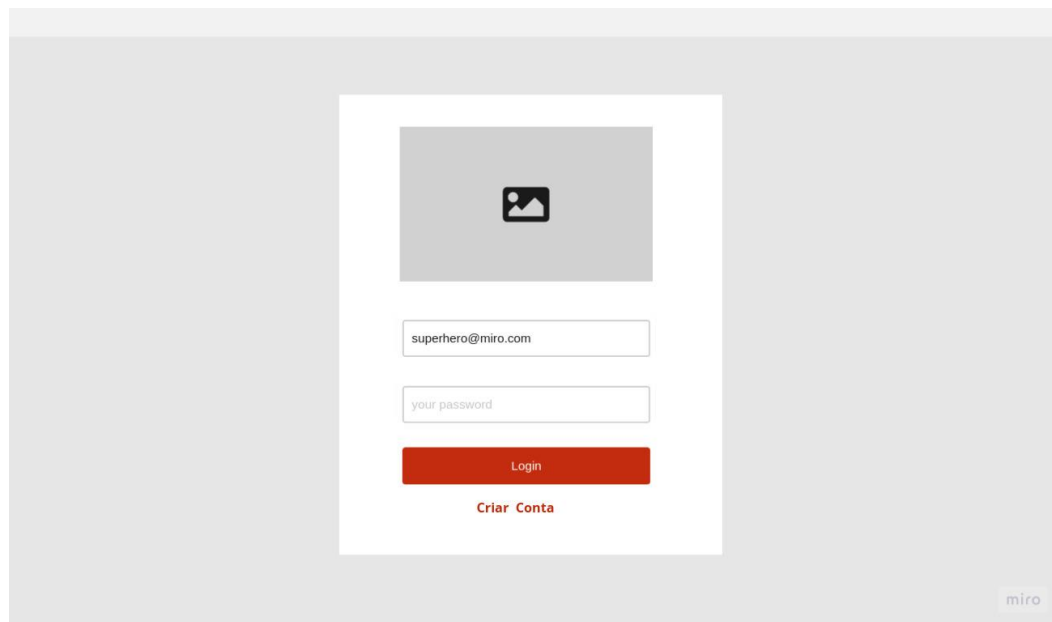
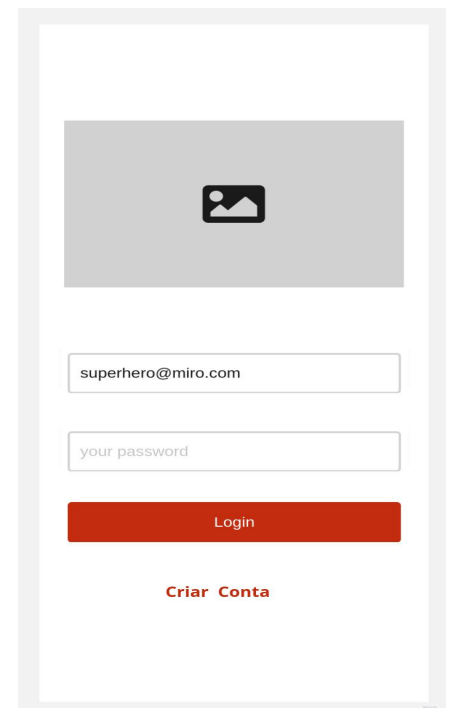


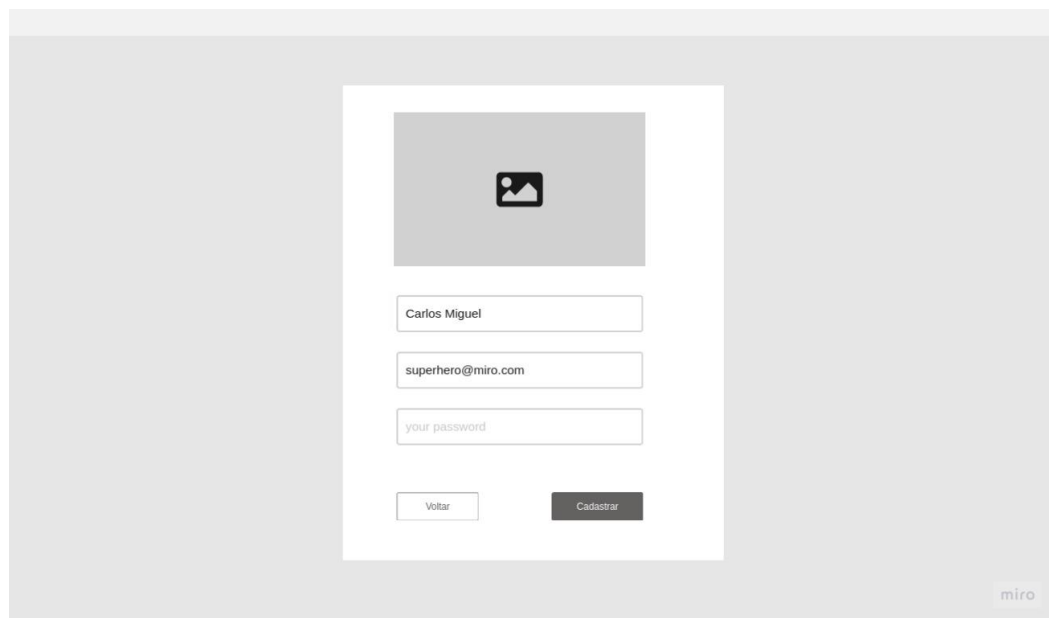
Figura 2 - Tela de login mobile



2.2 TELA DE CADASTRO DO USUÁRIO:

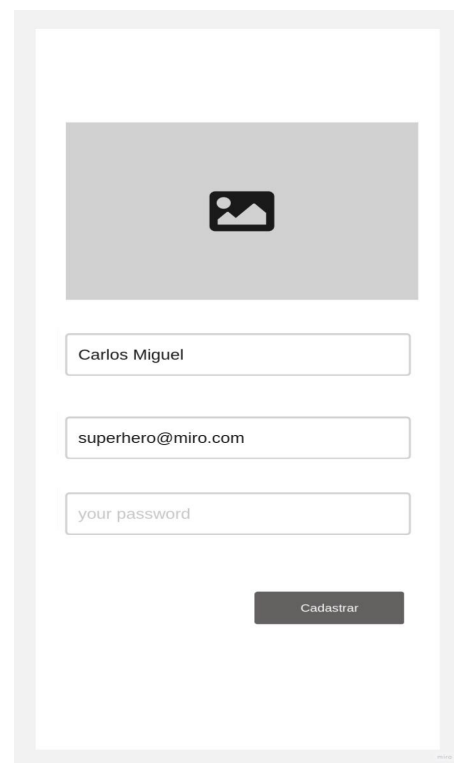
Na figura 3, utilizando o padrão de layout da tela de login, o formulário de cadastro apresenta os input necessário para que o usuário crie uma conta e logue no site, além disso na versão desktop apresenta um link “Voltar” onde possibilita aos usuários com menos experiências possam retornar para a tela de login . O mesmo padrão de estrutura foi pensado para o mobile, como pode ser visto na figura 4, porém com um background diferente, aplicando a mesma lógica do background para mobile da tela de login.

Figura 3 - Tela de cadastro desktop



The desktop registration form is centered on a light gray background. It features a white rectangular container with a gray header area containing a user icon. Below the header, there are three input fields: the first contains 'Carlos Miguel', the second contains 'superhero@miro.com', and the third contains 'your password'. At the bottom of the container, there are two buttons: a light gray 'Voltar' button and a dark gray 'Cadastrar' button. A small 'miro' logo is visible in the bottom right corner of the overall desktop layout.

Figura 4 - Tela de cadastro mobile



The mobile registration form is displayed within a white container with a light gray border. It has a gray header area with a user icon. Below the header, there are three input fields: the first contains 'Carlos Miguel', the second contains 'superhero@miro.com', and the third contains 'your password'. A dark gray 'Cadastrar' button is positioned at the bottom right of the form area.

2.3 TELA APÓS O LOGIN DO USUÁRIO, SÉRIES/STREAMINGS CADASTRADOS:

O header da NETFLIMES foi projetado pensando em uma estética “clean”, pois o design estético e minimalista, conforme abordado na 8ª heurística de Jakob Nielsen, é positiva para a experiência do usuário, ao mostrar os elementos mais relevantes para o usuário. Nas versões de desktop e mobile, no cabeçalho, será visto o logo da página, as opções de acessar os streamings ou as séries cadastradas e um ícone que mostra o user logado e que ao clicar mostra a opção de sair da sua conta conforme as figuras 5 e 6. Na versão mobile além do que foi descrito anteriormente terá um ícone no header que poderá ocultar ou não as opções desse menu ao ser clicado. Buscamos a inspiração do nosso cabeçalho na página “Adoro Cinema” onde o menu é simples e com as informações mais úteis para quem acessa uma página relacionada ao cinema. Abaixo do header é exibido os blocos das séries que foram cadastrados previamente. Criamos o bloco de conteúdo onde apresenta a imagem da série e sobreposto essa imagem o seu nome, logo abaixo qual o streaming essa série está disponível, logo abaixo a categorização que o usuário colocou sobre a série e também botões para editar e apagar . Para a versão mobile só é exibido 2 colunas de séries, conforme a largura de tela do usuário cresce, mais colunas são apresentadas até o máximo de 6 colunas para a versão desktop, assim garantindo uma boa experiência visual aos usuários .

Mantendo a estrutura da tela séries cadastradas, aqui é possível visualizar todos os streamings cadastrados.

Também contendo na estrutura os botões de adicionar, editar e remover (Conforme consta nas figuras 5 e 6).

Figura 5 - Séries cadastradas desktop

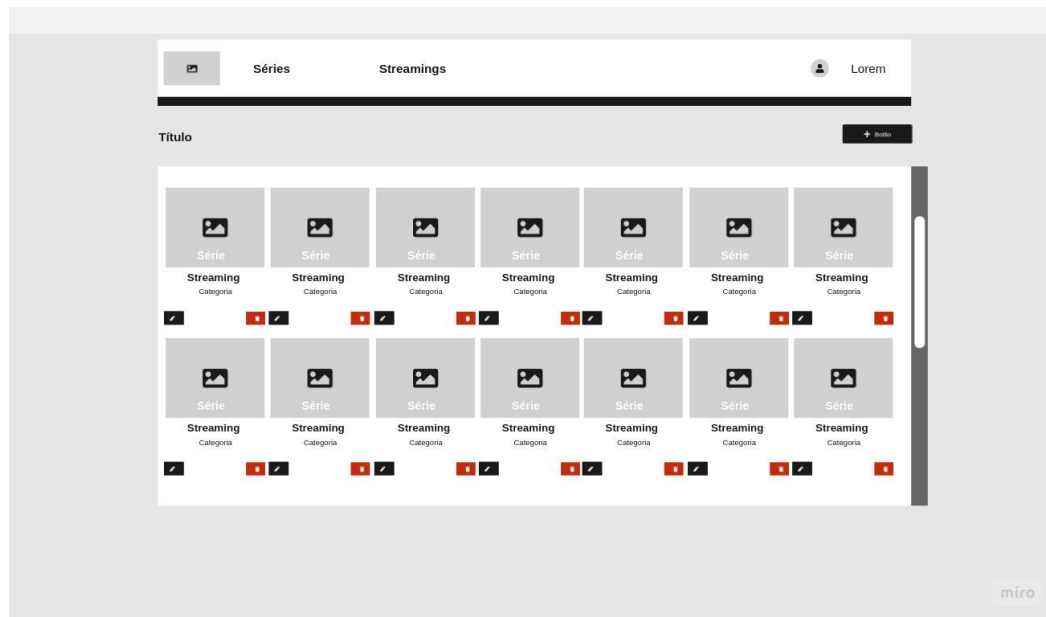
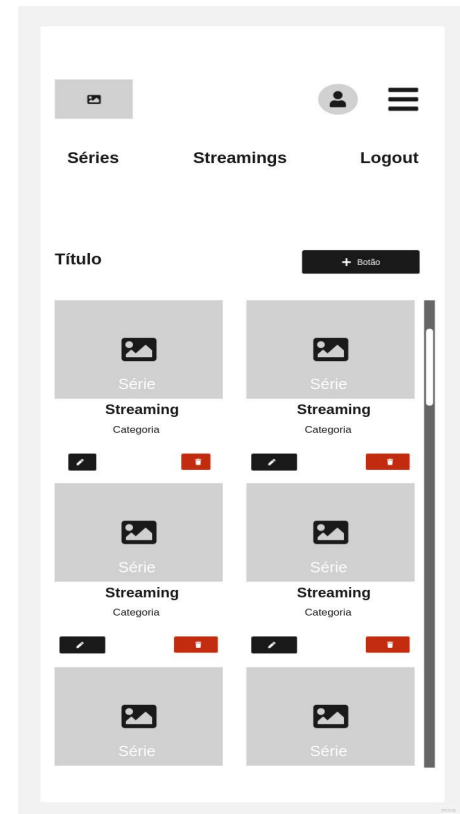


Figura 6 - Séries cadastradas mobile



2.4 MODAL DE CONFIRMAÇÃO DE REMOÇÃO DA SÉRIE/STREAMING AO CLICAR NO ÍCONE DA “LIXEIRA”:

Ao clicar no ícone da “lixeira”, é exibido um modal para confirmar se realmente deseja realizar a remoção do item, onde apresenta um background acinzentado para o foco da atenção seja no modal, os textos descrevendo qual a série/streaming será deletada, ao clicar o ícone no canto superior direito do modal ou no botão cancelar possibilitará ao usuário voltar à tela principal, o botão apagar confirmará a remoção da série selecionada. As figuras 7 e 8 , mostram os wireframes para as versões desktop e mobile das séries e as figuras 9 e 10 a para streamings. Conforme explicado anteriormente , optamos por usar modais na estrutura para confirmar a ação de deletar por se tratar de uma algo irreversível caso confirmada.

Figura 7 - Modal remoção de série desktop

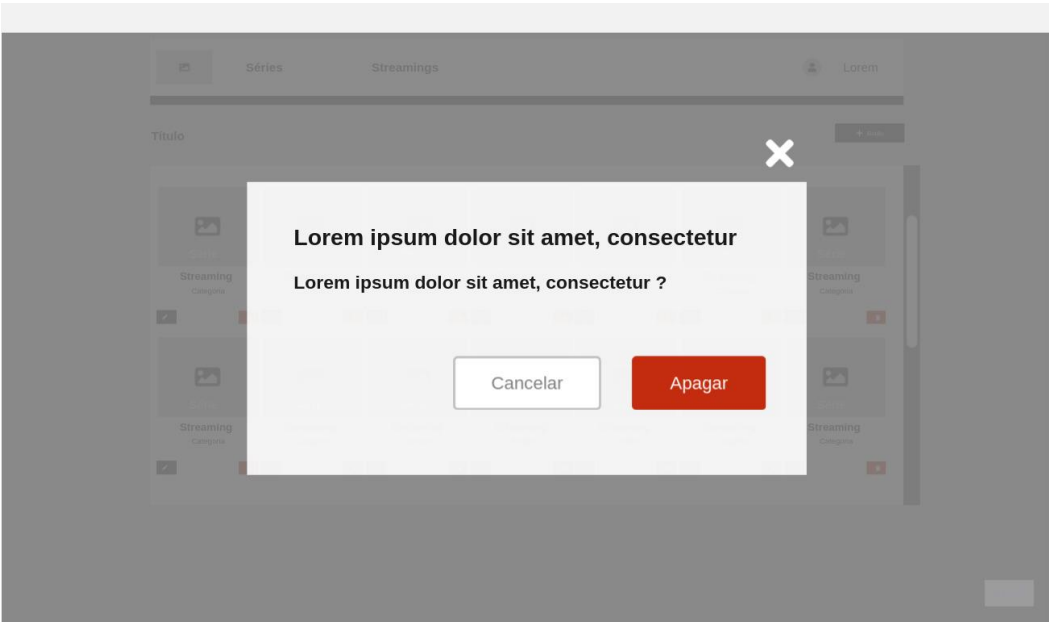


Figura 8 - Modal remoção de série mobile

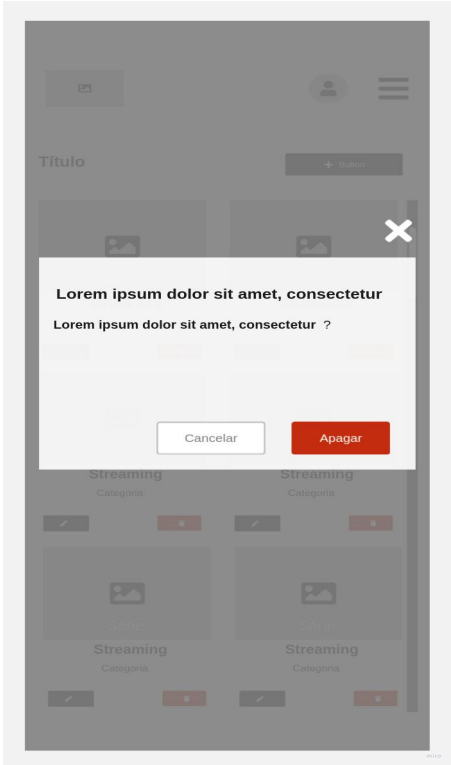


Figura 9 - Modal remoção de streaming desktop

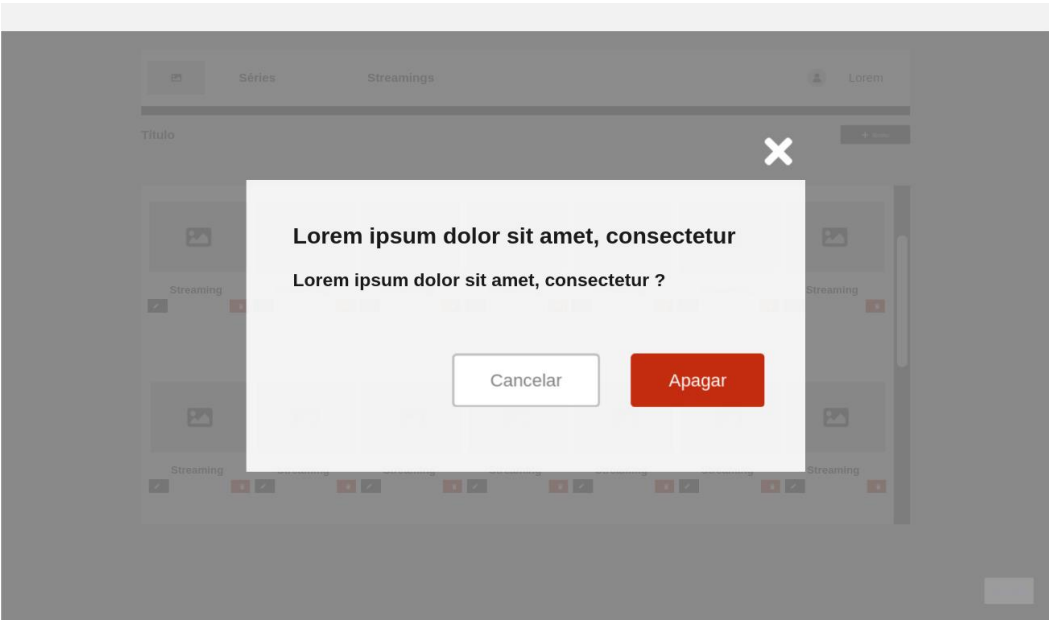
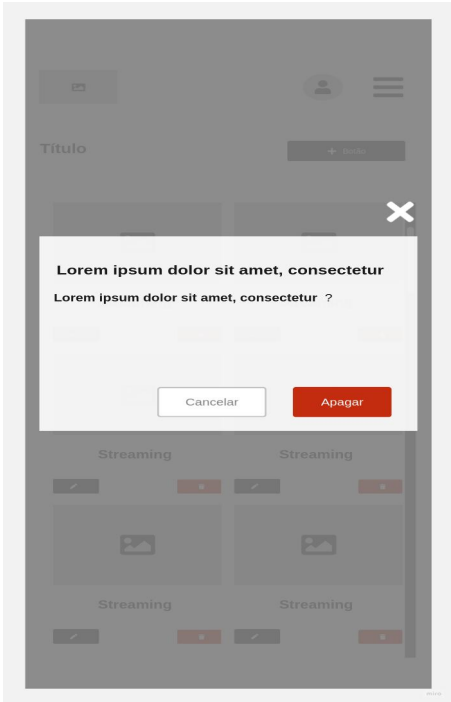


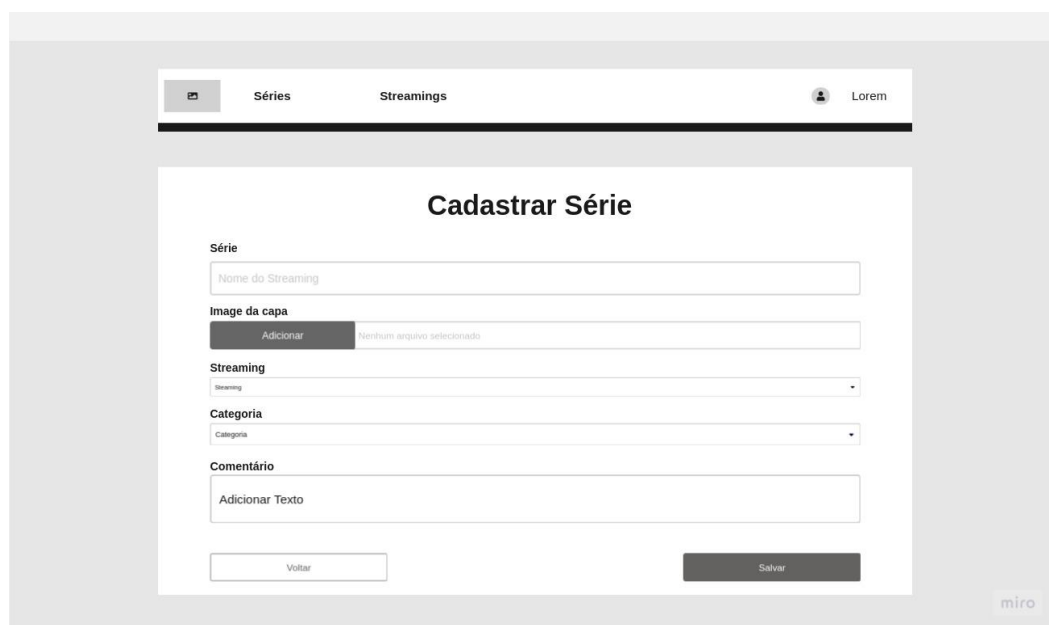
Figura 10 - Modal remoção de streaming mobile



2.5 TELA PARA CADASTRO/EDIÇÃO DE SÉRIE/STREAMING:

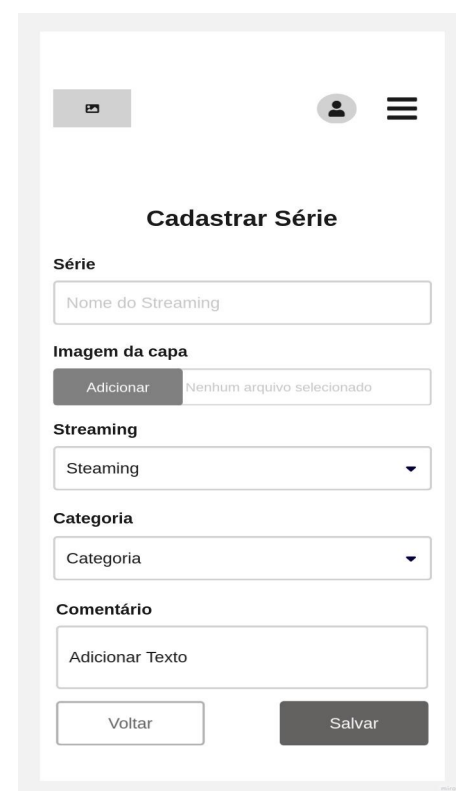
Após clicar no botão “+adicionar” em Séries ou Streaming, o usuário é levado para um formulário de cadastro para preencher as informações de séries (conforme consta nas figuras 11 e 12) ou streaming (conforme consta nas figuras 13 e 14). Estrategicamente, optamos por colocar o caracter “+” junto ao botão de adicionar, para chamar atenção do usuário, ele irá interpretar mais rapidamente que a opção se refere a inserir uma série/streaming na sua lista.

Figura 11 - Cadastrar série desktop



The desktop view of the 'Cadastrar Série' form features a header with a navigation bar containing 'Séries' and 'Streamings' tabs, and a user profile icon labeled 'Lorem'. The form itself is titled 'Cadastrar Série' and includes the following fields: 'Série' (text input with placeholder 'Nome do Streaming'), 'Image da capa' (image upload area with an 'Adicionar' button and placeholder 'Nenhum arquivo selecionado'), 'Streaming' (dropdown menu with 'Streaming' selected), 'Categoria' (dropdown menu with 'Categoria' selected), and 'Comentário' (text area with placeholder 'Adicionar Texto'). At the bottom, there are 'Voltar' and 'Salvar' buttons. A 'miro' logo is visible in the bottom right corner.

Figura 12 - Cadastrar série mobile



The mobile view of the 'Cadastrar Série' form has a header with a navigation bar containing a hamburger menu icon and a user profile icon. The form is titled 'Cadastrar Série' and includes the following fields: 'Série' (text input with placeholder 'Nome do Streaming'), 'Image da capa' (image upload area with an 'Adicionar' button and placeholder 'Nenhum arquivo selecionado'), 'Streaming' (dropdown menu with 'Steaming' selected), 'Categoria' (dropdown menu with 'Categoria' selected), and 'Comentário' (text area with placeholder 'Adicionar Texto'). At the bottom, there are 'Voltar' and 'Salvar' buttons. A 'miro' logo is visible in the bottom right corner.

Figura 13 - Cadastrar streaming desktop

The desktop version of the 'Cadastrar Streaming' form is displayed within a browser window. The window has a header with a logo, navigation links for 'Séries' and 'Streamings', and a user profile icon labeled 'Lorem'. The form itself is titled 'Cadastrar Streaming' and contains two main sections: 'Streaming' with a text input field labeled 'Nome do Streaming', and 'Imagem da capa' with a dark 'Adicionar' button and a placeholder text 'Nenhum arquivo selecionado'. At the bottom of the form are two buttons: 'Voltar' and 'Salvar'.

Figura 14 - Cadastrar streaming mobile

The mobile version of the 'Cadastrar Streaming' form is shown on a smartphone screen. It features a hamburger menu icon in the top right corner. The form is titled 'Cadastrar Streaming' and includes the same fields as the desktop version: 'Streaming' (Nome do Streaming) and 'Imagem da capa' (Adicionar button, Nenhum arquivo selecionado). The 'Voltar' and 'Salvar' buttons are positioned at the bottom of the form.

Já nos formulários de edição, foi mantido a estrutura do formulário de cadastro. A diferença é que ao clicar no ícone da “caneta” em Séries ou Streaming, o usuário é direcionado para editar as informações de séries (conforme consta nas figuras 15 e 16) ou streaming (conforme consta nas figuras 17 e 18). A opção de adicionar imagem para streaming/série foi inserida porque a figura ajudará o usuário a reconhecer mais rapidamente a que se refere o objeto que ele adicionou na lista, sem precisar necessariamente ler todas as informações.

Figura 15 - Editar série desktop

Séries

Streamings

Lorem

Editar Série

Série

Nome do Streaming

Imagem da capa

Adicionar

Nenhum arquivo selecionado

Streaming

Streaming

Categoria

Categoria

Comentário

Adicionar Texto

Voltar

Salvar

Figura 16 - Editar série mobile

Lorem

Editar Série

Série

Nome do Streaming

Imagem da capa

Adicionar

Nenhum arquivo selecionado

Streaming

Streaming

Categoria

Categoria

Comentário

Adicionar Texto

Voltar

Salvar

Figura 17 - Editar streaming desktop

Séries

Streamings

Lorem

Editar Streaming

Streaming

Nome do Streaming

Imagem da capa

Adicionar

Nenhum arquivo selecionado

Voltar

Salvar

Figura 18 - Editar streaming mobile

Lorem

Editar Streaming

Streaming

Nome do Streaming

Imagem da capa

Adicionar

Nenhum arquivo selecionado

Voltar

Salvar

2.6 AO CLICAR NA SÉRIE/STREAMING ABRE UM MODAL PARA OBTER MAIS DETALHES

Ao clicar em uma série ou streaming é possível obter mais detalhes sobre o que foi cadastrado, será apresentado ao usuário um modal com o plano de fundo acinzentado, no modal de série será apresentado o nome da série, imagem, qual a categorização e opinião que foi cadastrado sobre a série, sendo possível observar nas figuras 19 e 20, já o modal de streaming apresenta o nome do streaming junto com sua respectiva imagem conforme as figuras 21 e 22. Ambos modais apresentam botões para poder remover ou editar o atual item.

Figura 19 - Modal de detalhes série desktop

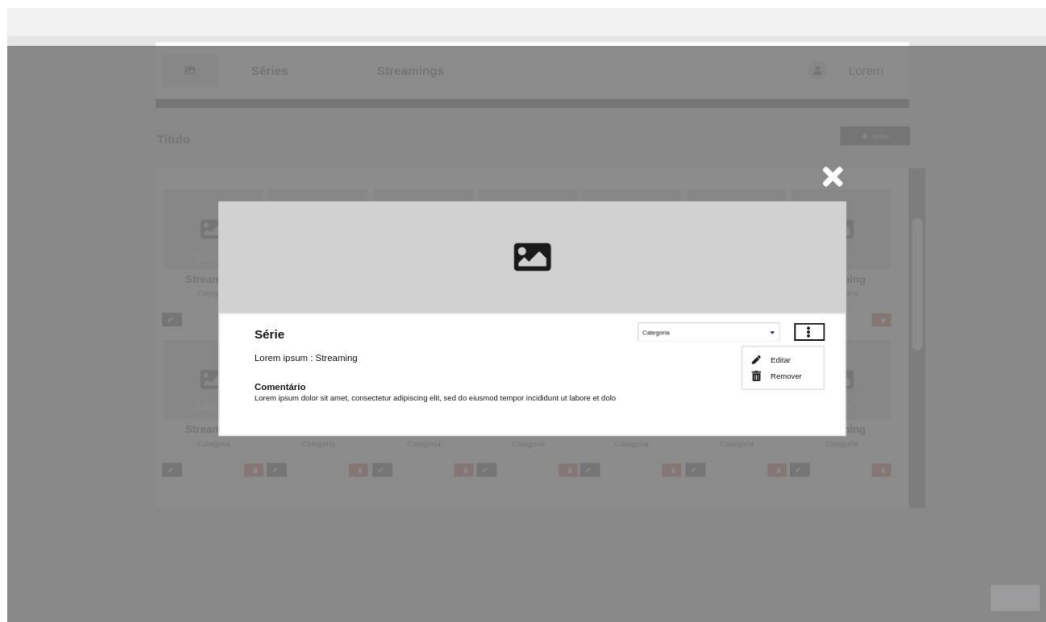


Figura 20 - Modal de detalhes série mobile

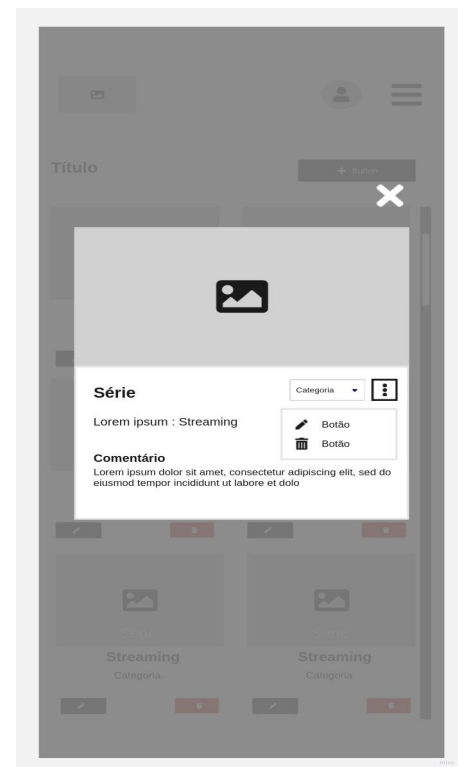


Figura 21 - Modal de detalhes streaming desktop

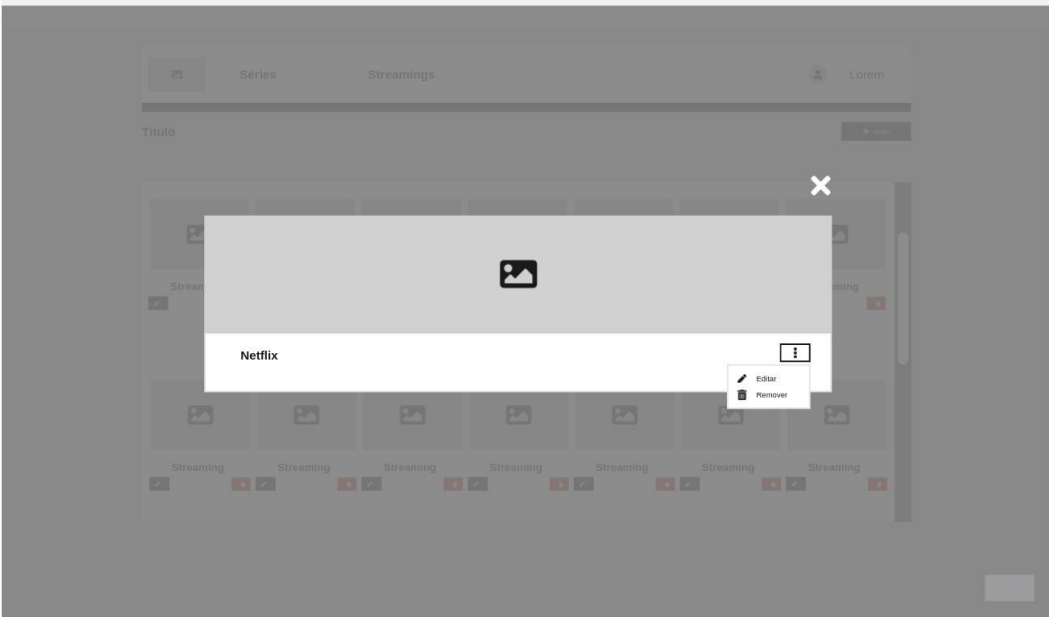
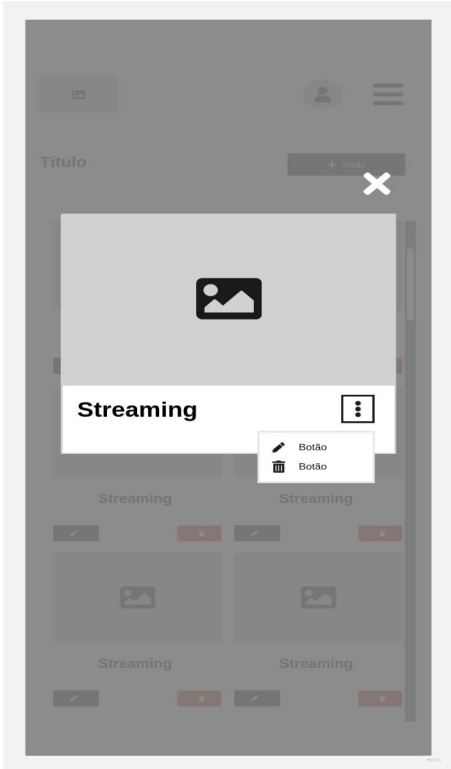


Figura 22 - Modal de detalhes streaming mobile



3. PROTÓTIPOS DE ALTA FIDELIDADE

Foi utilizado o Figma, editor gráfico, para realizar a prototipagem de alta fidelidade do design das interfaces do NETFILMES, tanto para as versões desktop e mobile. Esse editor foi necessário para projetar como seria a aplicação visualmente e servir como guia para o desenvolvimento do protótipo em HTML, CSS e JavaScript. Além disso, o Figma permite estudar quais cores, disposição dos botões, informações e outros aspectos do design em geral que melhor se adequem à ideia inicial do grupo.


A seguir, protótipos de alta fidelidade:

3.1 TELA DE LOGIN E SEUS DIFERENTES COMPORTAMENTOS

Para acessar a aplicação é necessário que o usuário se autentique no sistema, para isso é necessário preencher o formulário da página inserindo um email e senha válidos e previamente cadastrados na aplicação web conforme as figuras 23 e 24. Caso o usuário não possua uma conta, a página disponibiliza um botão que redireciona para a página de cadastro. Na tela do login todos os campos são obrigatórios, e caso o usuário deixe de preencher um desses campos é exibido uma mensagem escrita “campo obrigatório” abaixo do espaço de preenchimento sendo visível nas figuras 25 e 26, aliado a isso, o botão de entrar ficará desabilitado até que todos os campos estejam preenchidos corretamente, vale ressaltar que se o email tenha sido digitado no formato errado (por exemplo sem arroba), uma mensagem é exibida mostrando um exemplo correto de preenchimento conforme as figuras 27 e 28. Essas escolhas foram baseadas na Heurística de Nielsen sobre reconhecer, recuperar-se de erros, além disso, essas mensagens exibidas tem a função de sinalizar e guiar o usuário a preencher o formulário da forma adequada, todos os formulários presentes no projeto assume esse comportamento, assim garantido a consistência e padronização da aplicação e não sendo necessário memorizar as ações necessárias para preencher os formulários, com isso sendo necessário apenas

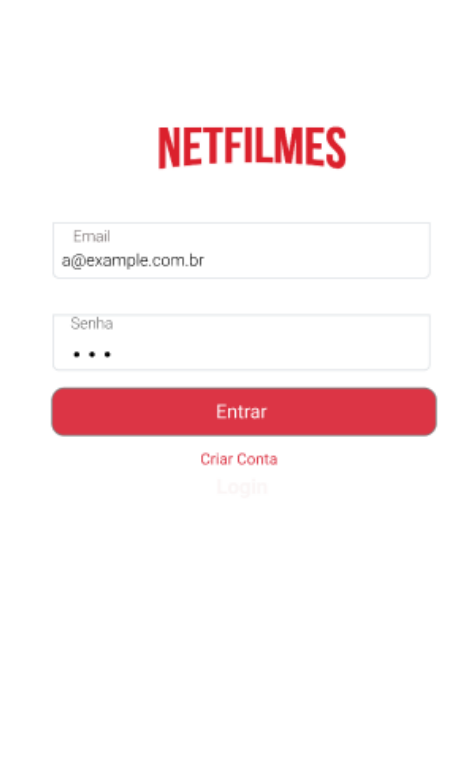
reconhecer e com as mensagens disponibilizadas o mesmo podendo diagnosticar e solucionar as inconsistências dos campos dos formulários.

Figura 23 - Versão desktop tela padrão de login



The desktop login screen features a dark red background. In the center, there is a white rectangular box. At the top of this box is the logo "NETFILMES" in bold red capital letters. Below the logo are two input fields: the first is labeled "Email" and contains the text "@example.com.br"; the second is labeled "Senha" and contains three black dots. Below these fields is a large red button with the white text "Entrar". At the bottom of the white box, centered, is a smaller red text link that says "Criar conta".

Figura 24 - Versão mobile tela padrão de login



The mobile login screen has a light gray background. At the top, the logo "NETFILMES" is displayed in bold red capital letters. Below the logo are two input fields: the first is labeled "Email" and contains the text "a@example.com.br"; the second is labeled "Senha" and contains three black dots. Below these fields is a large red button with the white text "Entrar". At the bottom, centered, are two text links: "Criar Conta" in red and "Login" in gray, stacked vertically.

Figura 25 - Versão desktop tela de login informando campos obrigatório



Figura 26 - Versão mobile tela de login informando campos obrigatório



Figura 27- Versão desktop tela de login com a informação email inválido

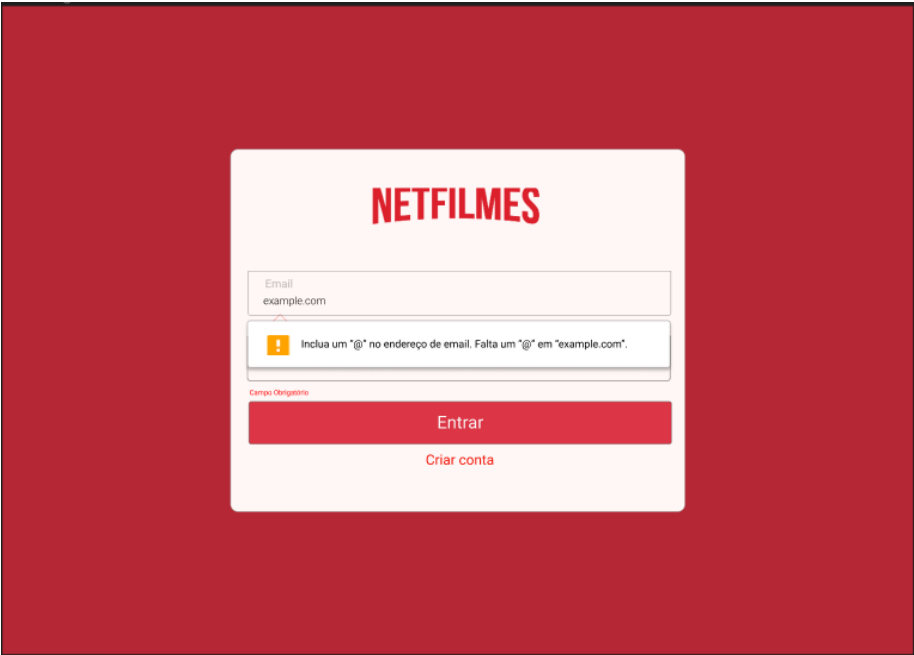
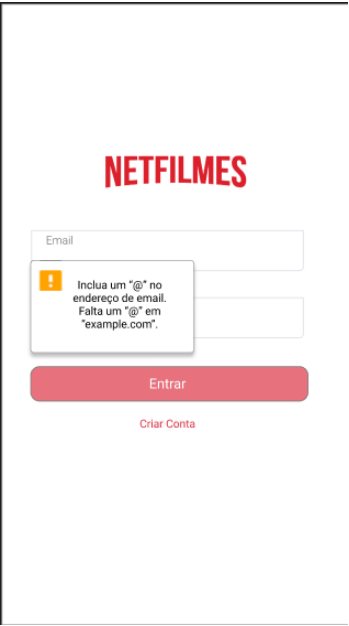


Figura 28 - Versão mobile tela de login com a informação email inválido



3.2 TELA DE CADASTRO DE USUÁRIO E SEUS DIFERENTES COMPORTAMENTOS:

Seguindo o padrão da tela de login, o usuário tem um formulário com três campos a serem preenchidos: Nome, Email e Senha, visível nas figuras 29 e 30. Não sendo permitido deixar nenhum campo sem preenchimento. Caso o mesmo deixe algum campo sem preenchimento, será exibido a mensagem “Campo obrigatório” abaixo do input, conforme consta nas imagens 31 e 32. Outros comportamentos, conforme explicitado anteriormente para a tela de login, são replicados como: caso o usuário informe um email inválido (por exemplo, sem arroba), uma mensagem é exibida mostrando um exemplo correto de preenchimento conforme as figuras 33 e 34 e o botão de cadastrar só ficará habilitado após o preenchimento de todas as credenciais corretamente. Essas escolhas foram baseadas na Heurística de Nielsen sobre reconhecer, recuperar-se de erros, além disso, essas mensagens exibidas tem a função de sinalizar e guiar o usuário a preencher o formulário da forma adequada, todos os formulários presentes no projeto assume esse comportamento, assim garantido a consistência e padronização da aplicação e não sendo necessário memorizar as ações necessárias para preencher os formulários, com isso sendo necessário apenas reconhecer e com as mensagens disponibilizadas o mesmo podendo diagnosticar e solucionar as inconsistências dos campos dos formulários.

Figura 29 - Versão desktop Tela padrão de cadastro



The desktop registration form for NETFILMES is centered on a dark red background. It features a white card with the title "NETFILMES" in bold red text. Below the title are three input fields for "Nome", "Email", and "Senha". At the bottom of the card are two buttons: "Voltar" (light gray) and "Cadastrar" (dark gray).

Figura 30 - Versão mobile Tela padrão de cadastro



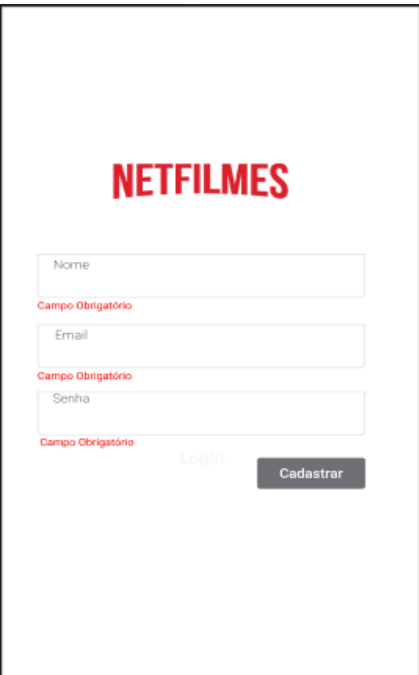
The mobile registration form for NETFILMES is centered on a white background. It features the title "NETFILMES" in bold red text. Below the title are three input fields for "Nome", "Email", and "Senha". At the bottom are two buttons: "Login" (light gray) and "Cadastrar" (dark gray).

Figura 31 - Versão desktop tela de cadastro informando campos obrigatórios



The desktop registration form for NETFILMES is centered on a dark red background. It features a white card with the title "NETFILMES" in bold red text. Below the title are three input fields for "Nome", "Email", and "Senha". Each field has a red "Campo Obrigatório" label below it. At the bottom of the card are two buttons: "Voltar" (light gray) and "Cadastrar" (dark gray).

Figura 32 - Versão mobile tela de cadastro informando campos obrigatórios



The mobile registration form for NETFILMES is centered on a white background. It features the title "NETFILMES" in bold red text. Below the title are three input fields for "Nome", "Email", and "Senha". Each field has a red "Campo Obrigatório" label below it. At the bottom are two buttons: "Login" (light gray) and "Cadastrar" (dark gray).

Figura 33 - Versão desktop tela de cadastro com a informação email inválido

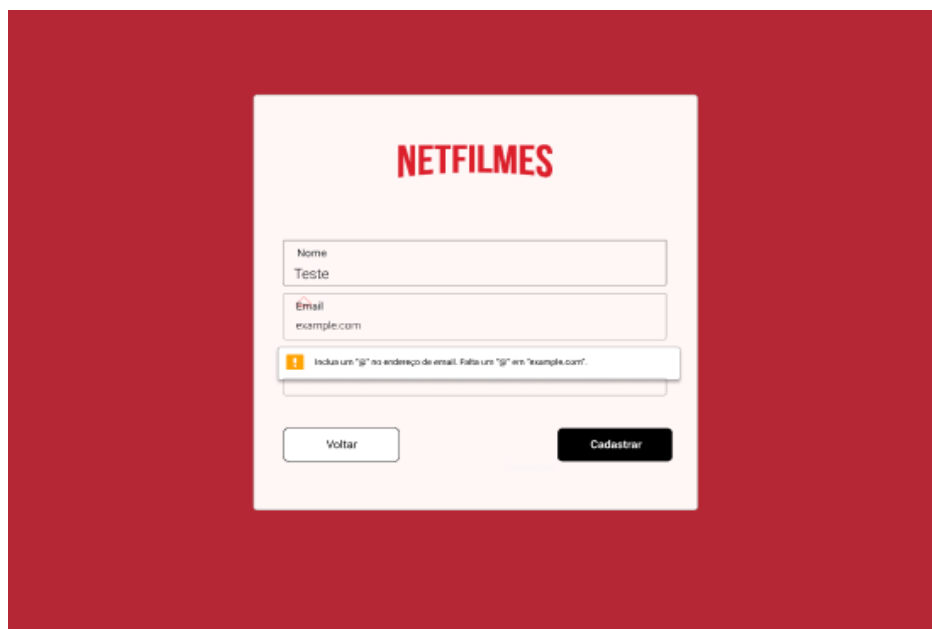
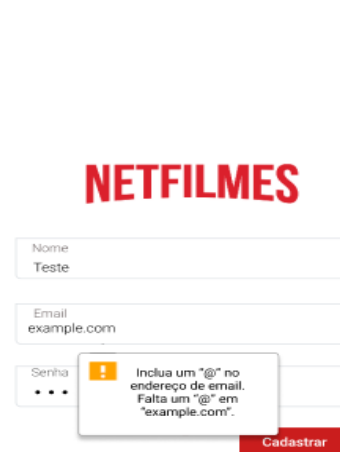


Figura 34 - Versão mobile tela de cadastro com a informação email inválido



3.3 TELA HOME E SEUS DIFERENTES COMPORTAMENTOS:

Após o usuário logar na aplicação, a interface do home da aplicação é mostrada. Conforme a figura 35 e 36, é exibida a logomarca do site, o menu contendo as opções de Minhas séries e Streamings, ícone que mostra que o usuário está logado, Adicionar série e abaixo do menu é mostrada cada série cadastrada, sendo informada o nome da plataforma de Streaming onde a mesma está disponível, o status dela, que foi definido pelo usuário, e os botões com opções de editar ou remover a série da lista. Verificamos que essa tela concilia elementos do mundo real com elementos do sistema, conforme a 1ª heurística definida por Nielsen, ao escolher ícones como a “caneta” para edição e a “lixeira” para remoção. Novamente a heurística que foi visualizada é o reconhecer para lembrar, que pode ser vista ao ter exibido os menus e botões necessários para realizar as principais ações propostas pela app como adicionar, editar ou remover uma série, diminuindo assim a carga de memória para quem utilizar nosso produto.

Figura 35 - Versão desktop tela série cadastradas

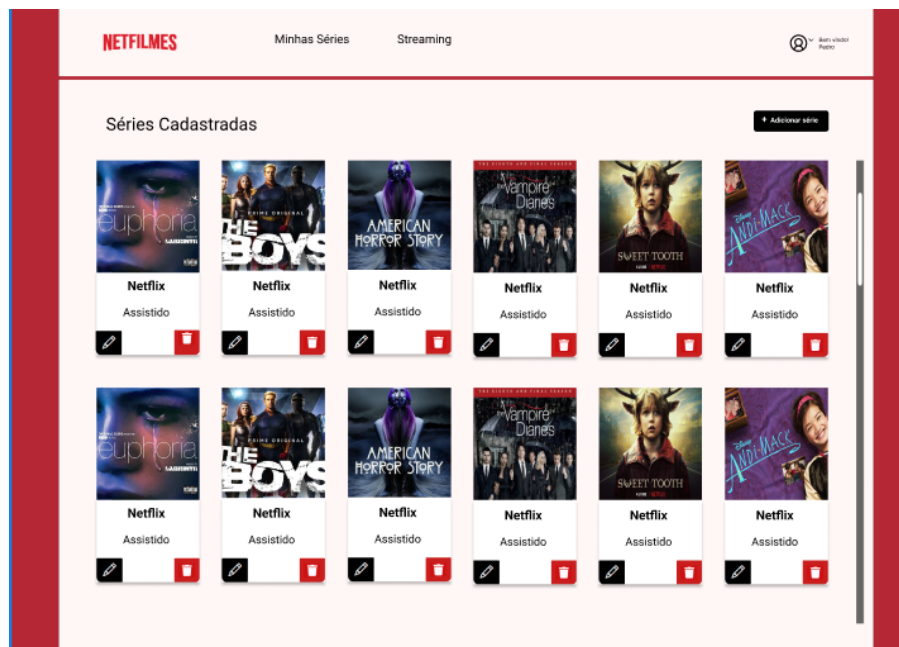
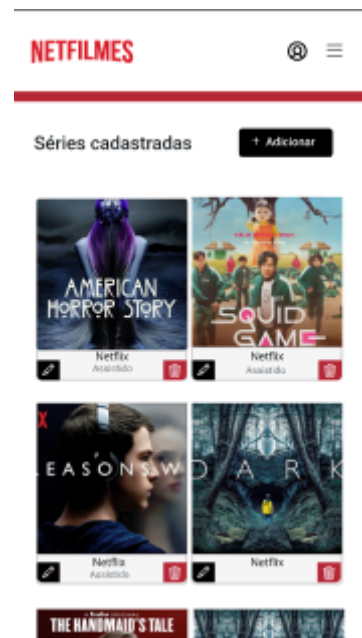


Figura 36 - Versão mobile tela série cadastradas



3.4 TELA DETALHES DA SÉRIE:

A tela de detalhes é exibida quando o usuário clicar na imagem da série, esse modal exibe e descreve o nome da série, o streaming onde ela está disponível, o comentário sobre a mesma e o status dessa série definido pelo usuário como podem ser vistos na figura 37 e 38 . Além disso, esse modal possui um botão localizado ao lado onde escolhe o status dessa série, que pode editar os dados ou deletar essa série. Quando essa tela é exibida, o background fora do modal se torna mais acinzentado , com o objetivo de que o usuário foque na operação que ele deseja executar sobre determinada série. É importante destacar que caso deseje sair desse modal ou cancelar essa operação, existem 02 opções, o clique fora do modal ou a opção do botão “X” , localizado no canto superior direito do modal. Assim respeitando a Heurística de Controle e Liberdade para o usuário onde a qualquer momento o usuário pode cancelar a exibição do modal de detalhamento da série, a heurística Visibilidade do status do sistema onde o background acinzentado denota ao usuário que o foco deve estar sobre a ação

escolhida no caso o modal de detalhes e a heurística Flexibilidade e eficiência de uso, pois no modal de detalhes da série, os usuários mais experientes já sabem que não necessariamente precisam clicar no “X”(Versão desktop) ou em voltar(Versão mobile) para para sair do modal, só basta clicar do lado de fora do modal de exibição. Para os usuários mais inexperientes, o botão “X” é auto explicativo para informá-los sobre como cancelar a ação, como consta na figura 37 e 38.

Figura 37 - Versão desktop modal detalhes da série

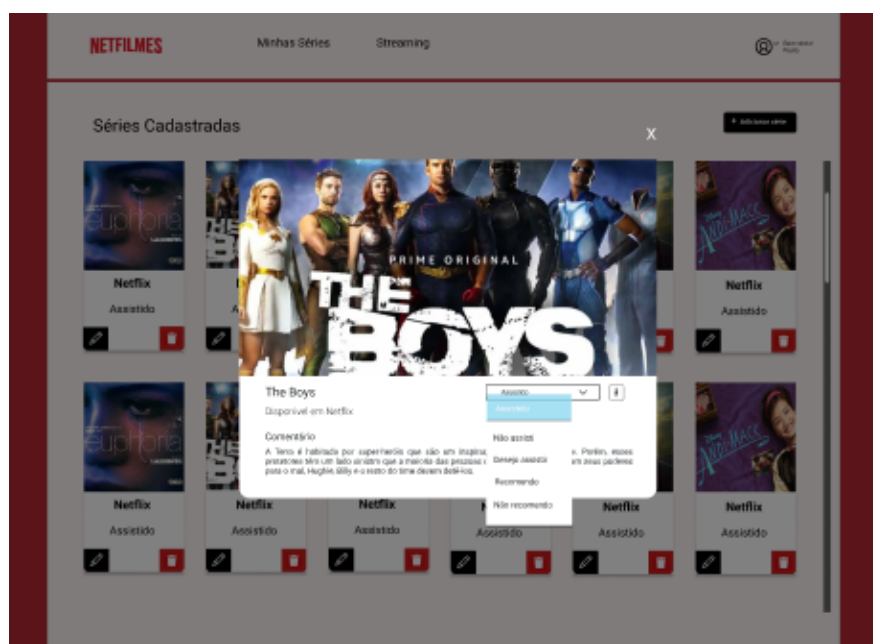


Figura 38 - Versão mobile tela série cadastradas



Outro modal é apresentado ao usuário, ao selecionar a opção de remover a série/streaming cadastrada, conforme as figuras 39, 40, 41 e 42 na versão desktop e mobile respectivamente. A exposição desse modal questiona ao usuário a ação que está prestes a ser realizada, caso o mesmo queira confirmar, ele irá clicar no botão com o nome da ação desejada (“Apagar”) ou pode desistir

da ação, onde possui três opções para executar a desistência como: clicar no botão (“Cancelar”) ou clicar no “X” , localizado no canto superior direito da tela, ou clicar fora desse modal conforme explicado anteriormente para outras telas. Na construção desse app, nos baseamos nas heurísticas de Consistência e padrões e prevenção de erros ao se utilizar esses modais para confirmar as ações que estão sendo tomadas como para deletar a série da lista, fazendo com que o nosso produto ajude ao cliente evitar erros de alto custo e evitar pequenas frustrações e na heurística Flexibilidade e eficiência de uso, pois no modal de exclusão da série/streaming, os usuários mais experientes já sabem que não necessariamente precisam clicar em “Cancelar” para para sair do modal de confirmação de exclusão, só basta clicar do lado de fora do modal de exibição. Para os usuários mais inexperientes, o botão “X” é auto explicativo para informá-los sobre como cancelar a ação, como consta na figura 39, 40 (Confirmação exclusão séries) e figuras 41 e 42 (Confirmação exclusão streaming).

Figura 39 - Versão desktop modal confirmação da remoção de série

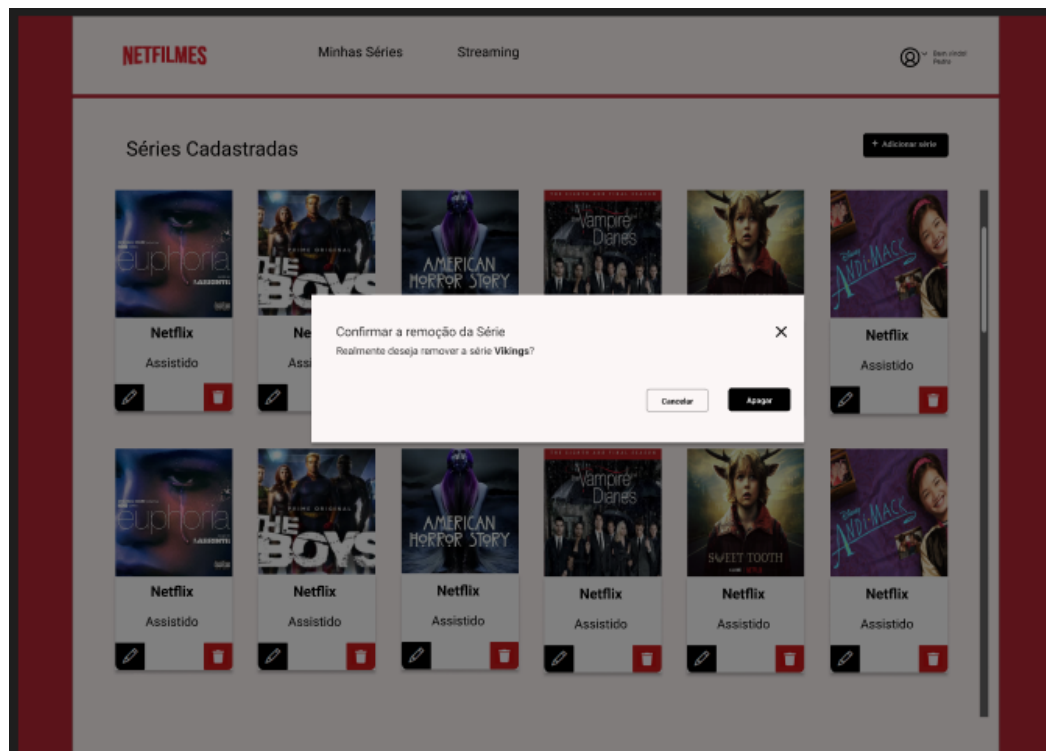


Figura 40 - Versão mobile modal confirmação da remoção de série

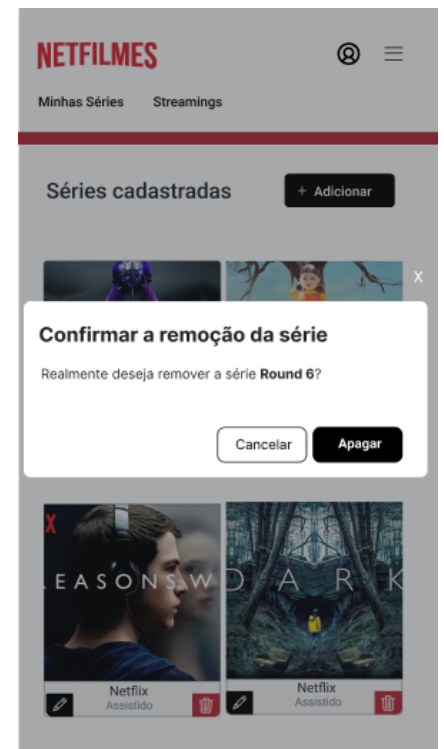


Figura 41 - Versão desktop modal confirmação da remoção do streaming

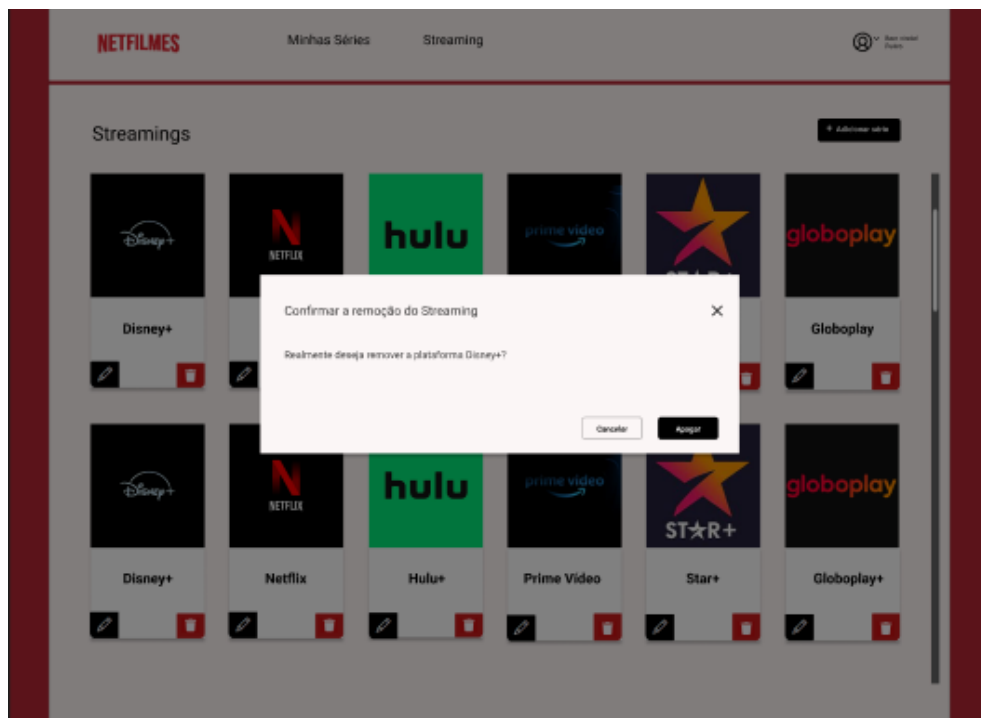
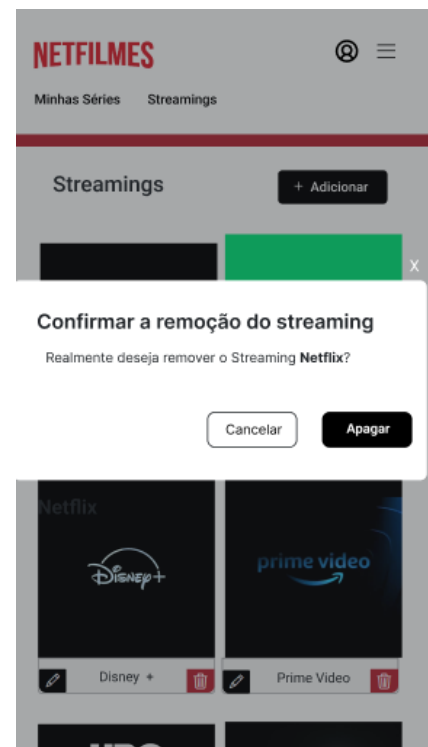


Figura 42 - Versão mobile modal confirmação da remoção streaming



3.5 TELA STREAMINGS CADASTRADOS

A tela de streamings cadastrados é mostrada para o usuário ao clicar na opção menu chamada “Streaming”, logo a interface irá exibir todos os streamings cadastrados pelo proprietário da conta. Conforme as figuras 43 e 44, os elementos do menu como Minhas séries, Streaming e o editar ou remover o streaming específico, são disponibilizados na tela junto a imagem da logo do streaming cadastrado. Essa tela foi projetada desta forma porque é importante mostrar flexibilidade tanto para usuários experientes quanto inexperientes, ao disponibilizar para os mesmos atalhos de menu para que as ações possam ser executadas de forma ágil, ou seja, em uma única tela o usuário tem a disposição opções das ações citadas anteriormente, dispostas de forma clara e objetiva cumprindo assim a heurística de flexibilidade e eficiência de uso.

Figura 43 - Versão desktop tela streamings cadastrados

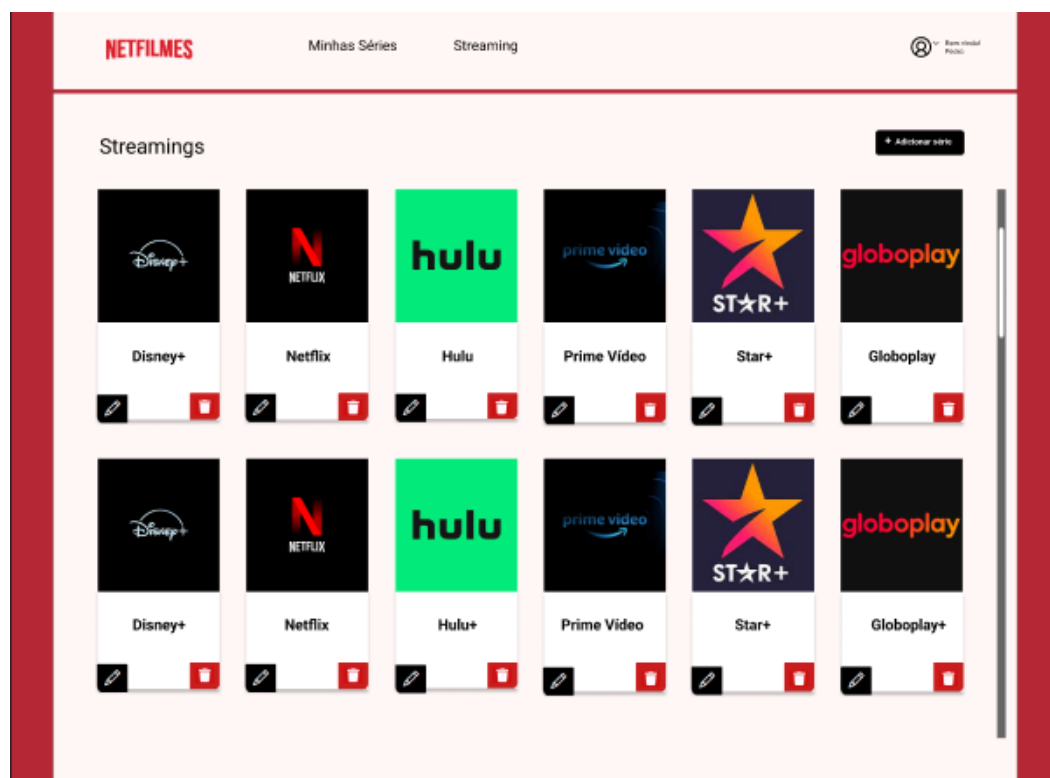
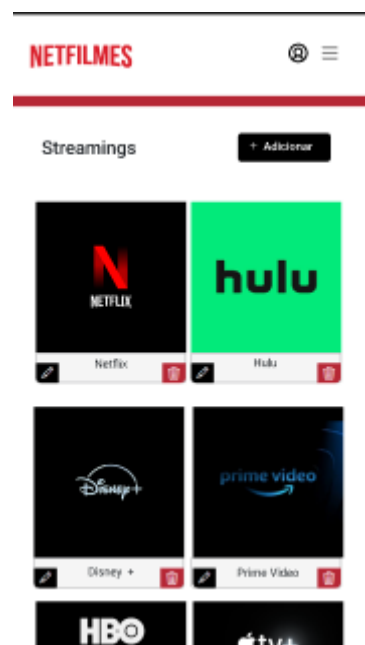


Figura 44 - Versão mobile tela streamings cadastrados



Nas figuras 45 e 46 podemos verificar a tela de detalhes do streaming da versão desktop e mobile respectivamente. Essa tela apresentará um background acinzentado quando o usuário clicar na imagem do streaming, exibindo a tela com a imagem da logo do streaming o nome que foi cadastrado, possuindo também um botão localizado na parte inferior esquerda da imagem, que ao ser clicado fornecerá as opções de edição ou remoção do streaming. Nesse ponto é importante destacar que foi priorizado que o usuário conseguisse focar na ação que ele deseja executar para determinado streaming.

Figura 45 - Versão desktop modal detalhes do streaming

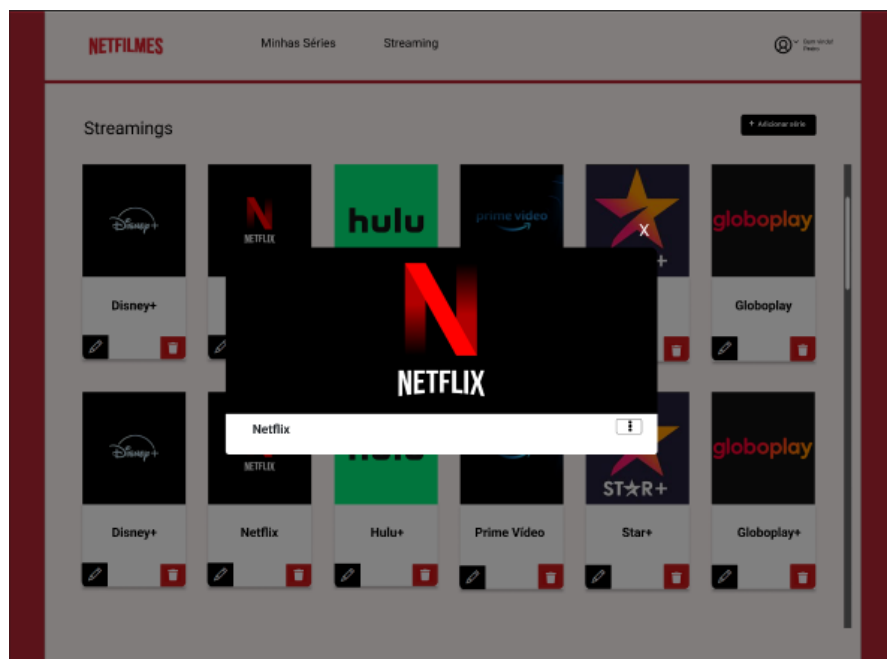
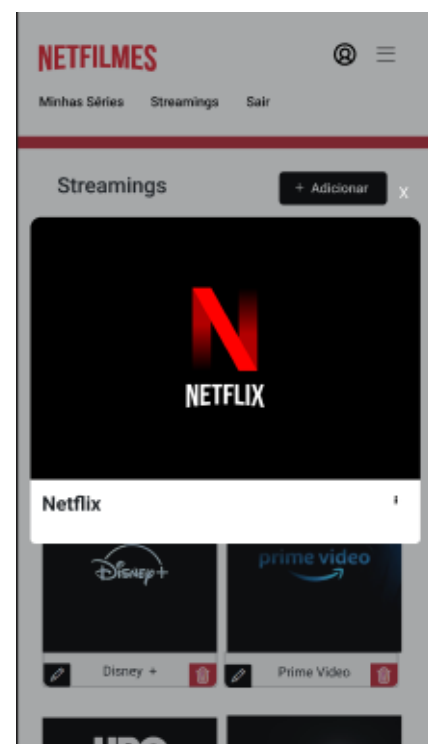


Figura 46 - Versão mobile modal detalhes do streaming



3.6 TELAS DE CADASTRAR/EDITAR SÉRIES/STREAMING E SEUS DIFERENTES COMPORTAMENTOS

É possível cadastrar (clitando no botão “adicionar”) e editar (clitando no ícone da caneta) as séries. Em ambos os casos, o usuário é direcionado para um formulário, onde não é permitido deixar campos em branco, pois será exibido uma mensagem abaixo do input informando que o campo é obrigatório e o botão de “salvar” só funcionará caso os espaços de preenchimento e select tenham sido preenchidos (conforme constam nas figuras 47, 48, 49 e 50). No final do formulário, tem dois botões: O botão de voltar, permitindo ao usuário desistir da operação e o botão Salvar, permitindo ao usuário salvar e confirmar a operação (Cadastrar ou Editar).

No caso de séries, as informações necessárias para cadastro/edição são: Nome da série, Imagem da capa, selecionar uma plataforma de streaming e a categoria

(conforme consta nas figuras 47 e 48 para cadastrar e figuras 49 e 50 para editar).

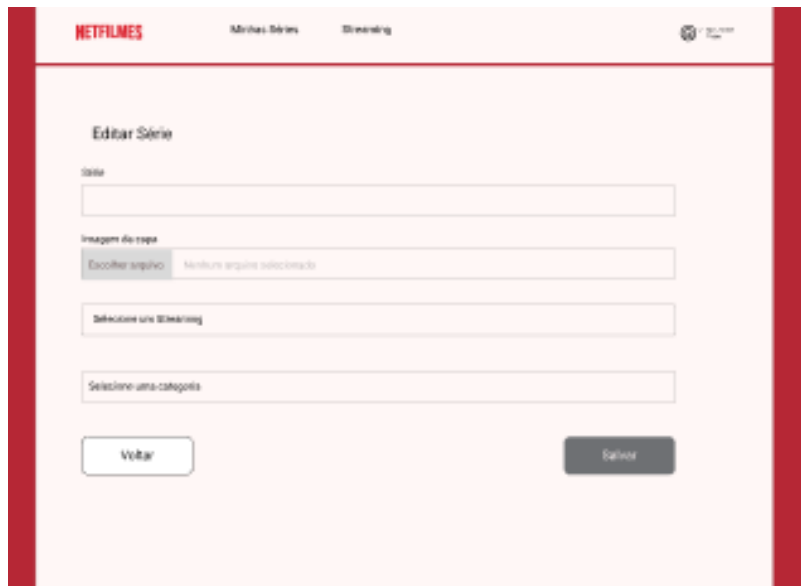
Figura 47 - Versão desktop tela cadastro de série

The desktop version of the 'Cadastrar Série' form features a light pink background with a dark red header. The header contains the 'NETFILMES' logo, navigation links for 'Séries' and 'Streaming', and a user profile icon. The form itself is titled 'Cadastrar Série' and includes the following fields: a text input for 'Série', a file upload area for 'Imagem da capa' with a button 'Escolher arquivo' and the text 'Nenhum arquivo selecionado', a dropdown menu for 'Streaming' with the placeholder 'Selecione um streaming', and another dropdown menu for 'Categoria' with the placeholder 'Selecione uma categoria'. At the bottom, there are two buttons: 'Voltar' and 'Salvar'.

Figura 48 - Versão mobile tela cadastro de série

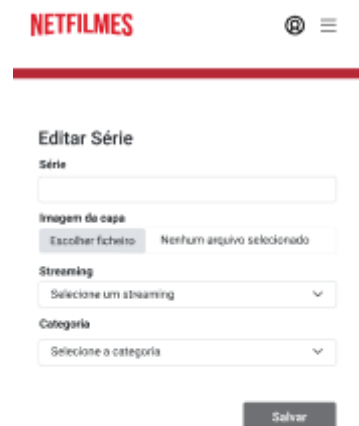
The mobile version of the 'Cadastrar Série' form has a clean, white background with a dark red header. The header displays the 'NETFILMES' logo and a menu icon. The form is titled 'Cadastrar Série' and contains: a text input for 'Série', a file upload area for 'Imagem da capa' with a button 'Escolher ficheiro' and the text 'Nenhum arquivo selecionado', a dropdown menu for 'Streaming' with the placeholder 'Selecione um streaming', and a dropdown menu for 'Categoria' with the placeholder 'Selecione a categoria'. A 'Salvar' button is positioned at the bottom right of the form.

Figura 49 - Versão desktop tela de editar série



The desktop version of the 'Editar Série' form features a light pink background with a red header bar. The header contains the 'NETFILMES' logo, navigation links for 'Minhas Séries' and 'Streaming', and a user profile icon. The form itself is titled 'Editar Série' and includes the following fields: a 'Título' text input, an 'Imagem de capa' section with an 'Escolher arquivo' button and 'Nenhum arquivo selecionado' text, a 'Streaming' dropdown menu with the text 'Selecione um streaming', and a 'Categoria' dropdown menu with the text 'Selecione uma categoria'. At the bottom, there are two buttons: 'Voltar' and 'Salvar'.

Figura 50 - Versão mobile tela de editar série



The mobile version of the 'Editar Série' form has a white background with a red header bar. The header contains the 'NETFILMES' logo, a registered trademark symbol, and a hamburger menu icon. The form is titled 'Editar Série' and includes the following fields: a 'Série' text input, an 'Imagem de capa' section with an 'Escolher ficheiro' button and 'Nenhum arquivo selecionado' text, a 'Streaming' dropdown menu with the text 'Selecione um streaming', and a 'Categoria' dropdown menu with the text 'Selecione a categoria'. At the bottom right, there is a 'Salvar' button.

No caso de streaming, as informações necessárias para cadastro/edição são: Nome do streaming e a imagem da capa(conforme consta nas figuras 51 e 52 para cadastrar e figuras 53 e 54 para editar).

Figura 51 - Versão desktop tela cadastrar streaming

NETFILMES

Minhas Séries

Streaming

Cadastrar Streaming

Streaming

Imagem da capa

Escolher arquivo

Nenhum arquivo selecionado

Voltar

Salvar

Figura 52 - Versão mobile tela cadastrar streaming

NETFILMES

Cadastrar Streaming

Streaming

Imagem da capa

Escolher arquivo

Nenhum arquivo selecionado

Salvar

Figura 53 - Versão desktop tela editar streaming

NETFILMES

Minhas Séries

Streaming

Editar Streaming

Streaming

Imagem da capa

Escolher arquivo

Nenhum arquivo selecionado

Voltar

Salvar

Figura 54 - Versão mobile tela editar streaming

NETFILMES

Editar Streaming

Streaming

Imagem da capa

Escolher arquivo

Nenhum arquivo selecionado

Salvar

Para criação destes formulários, nos baseamos em alguns princípios de usabilidade. São eles:

Consistências e padrões: Mantivemos o mesmo padrão em todos os formulários, ajudando na interação com o usuário. Também foi mantido a exibição da mensagem de “campos obrigatórios” logo abaixo do input que não foi preenchido, onde também pode ser visto o mesmo comportamento nas telas de login e cadastro.

Reconhecimento ao invés de lembrar: Nas telas de edição, o site exibe as informações já existentes. Por exemplo, o usuário não precisa lembrar em qual série clicou para editar, o próprio site já retorna essas informações.

Ajudar os usuários a reconhecer, diagnosticar e recuperar erros: Caso os campos não estejam preenchidos, os botões que confirmam a operação desejada ficarão desabilitados evitando informações inseridas incorretamente ou faltantes, ademais se existirem campos que não foram preenchidos haverá uma informação no input especificamente anunciando qual input não foi preenchido, dando suporte para o usuário a corrigir o próprio erro(Conforme consta nas figuras 55, 56, 57 e 58 Cadastrar/Editar Séries e nas figuras 59, 60, 61 e 62 Cadastrar/Editar Streaming.

Figura 55 - Versão desktop tela de cadastro de série com botão desabilitado com campos obrigatórios

NETFILMES

Minhas Séries Streaming

Cadastrar Série

Série

Teste

Imagem da capa

Escolher arquivo imagem.png

Selecione um Streaming

Campo Obrigatório

Selecione uma categoria

Campo Obrigatório

Voltar Salvar

Figura 56 - Versão mobile tela de cadastro de série com botão desabilitado com campos obrigatórios

NETFILMES

Cadastrar Série

Série

teste

Imagem da capa

Escolher arquivo teste.png

Streaming

Selecione um streaming

Campo Obrigatório

Categoria

Selecione a categoria

Campo Obrigatório

Salvar

Figura 57 - Versão desktop tela de editar de série com botão desabilitado com campos obrigatórios

NETFILMES

Minhas Séries Streaming

Editar Série

Série

Teste

Imagem da capa

Escolher arquivo imagem.png

Selecione um Streaming

Campo Obrigatório

Selecione uma categoria

Campo Obrigatório

Voltar Salvar

Figura 58 - Versão mobile tela de editar série com botão desabilitado com campos obrigatórios

NETFILMES

Editar Série

Série

teste

Imagem da capa

Escolher arquivo teste.png

Streaming

Selecione um streaming

Campo Obrigatório

Categoria

Selecione a categoria

Campo Obrigatório

Salvar

Figura 59 - Versão desktop tela de cadastrar streaming com botão desabilitado com campos obrigatórios

NETFILMES

Meus Séries Streaming

Cadastrar Streaming

Streaming

Netflix

Imagem da capa

Escolher arquivo Nenhum arquivo selecionado

Campos Obrigatórios

Voltar Salvar

Figura 60 - Versão mobile tela de cadastrar streaming com botão desabilitado com campos obrigatórios

NETFILMES

Cadastrar Streaming

Streaming

Netflix

Imagem da capa

Escolher arquivo Nenhum arquivo selecionado

Campos Obrigatórios

Salvar

Figura 61 - Versão desktop tela de editar streaming com botão desabilitado com campos obrigatórios

NETFILMES

Meus Séries Streaming

Editar Streaming

Streaming

Netflix

Imagem da capa

Escolher arquivo Nenhum arquivo selecionado

Campos Obrigatórios

Voltar Salvar

Figura 62 - Versão mobile tela de editar streaming com botão desabilitado com campos obrigatórios

NETFILMES

Editar Streaming

Streaming

Netflix

Imagem da capa

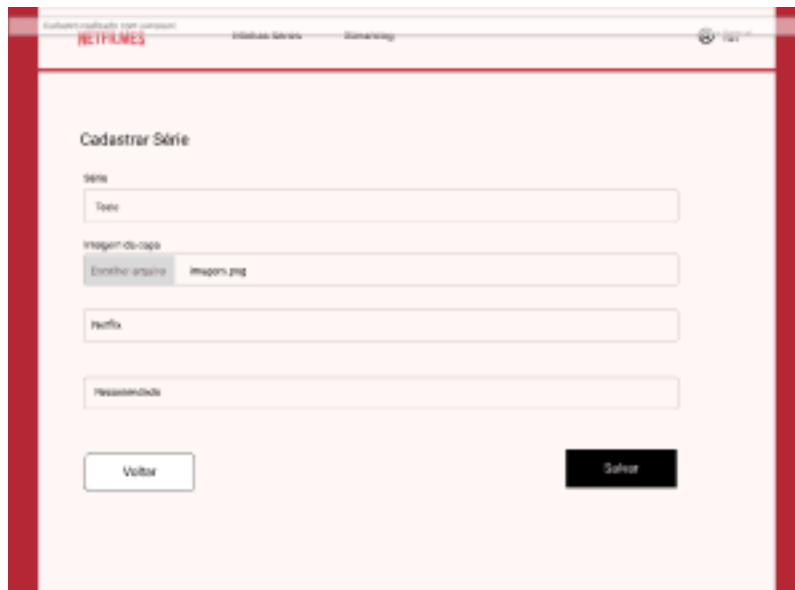
Escolher arquivo Nenhum arquivo selecionado

Campos Obrigatórios

Salvar

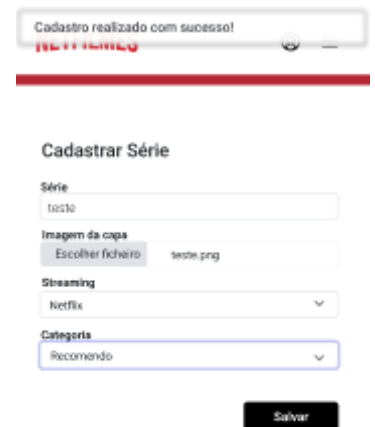
Abaixo, o comportamento dos formulários após efetivação da ação Salvar nas telas de Cadastrar/Editar em Séries (Figuras 63, 64, 65 e 66).

Figura 63 - Versão desktop tela de cadastrar série após preencher os dados corretamente.



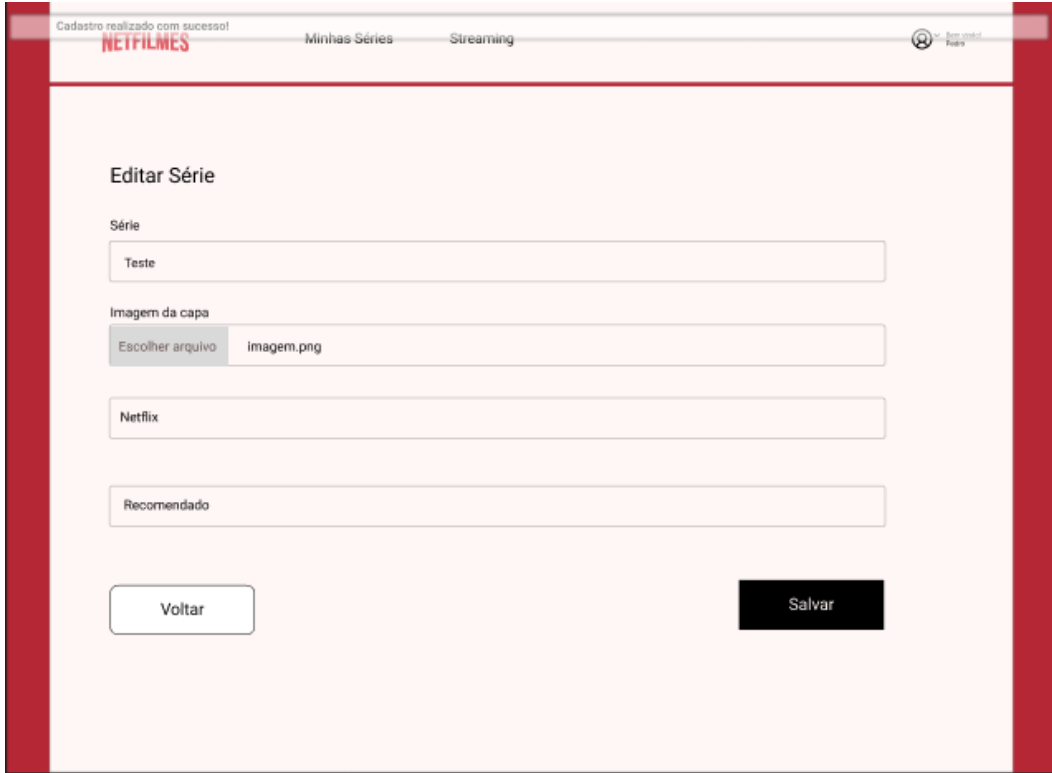
The screenshot shows a desktop web browser window with the 'NETFILMES' logo in the top left. The page title is 'Cadastrar Série'. The form contains the following fields: 'Série' (text input with 'teste'), 'Imagem da capa' (file upload button labeled 'Escolher arquivo' and a preview of 'imagem.png'), 'Streaming' (dropdown menu with 'Netflix' selected), and 'Categoria' (dropdown menu with 'Recomendo' selected). At the bottom, there are two buttons: 'Voltar' and 'Salvar'.

Figura 64 - Versão mobile tela de cadastrar série após preencher os dados corretamente.



The screenshot shows a mobile web browser window. At the top, a success message reads 'Cadastro realizado com sucesso!' with a green checkmark icon. Below this is a red horizontal bar. The form title is 'Cadastrar Série'. The fields are: 'Série' (text input with 'teste'), 'Imagem da capa' (file upload button labeled 'Escolher arquivo' and a preview of 'teste.png'), 'Streaming' (dropdown menu with 'Netflix' selected), and 'Categoria' (dropdown menu with 'Recomendo' selected). A 'Salvar' button is located at the bottom right.

Figura 65 - Versão desktop tela de editar de série após preencher dados corretamente.



Cadastro realizado com sucesso!

NETFILMES

Minhas Séries Streaming

Editar Série

Série

Teste

Imagem da capa

Escolher arquivo imagem.png

Netflix

Recomendado

Voltar Salvar

Figura 66 - Versão mobile tela de editar de série após preencher dados corretamente.



Cadastro editado com sucesso!

NETFILMES

Cadastrar Série

Série

teste

Imagem da capa

Escolher arquivo teste.png

Streaming

Netflix

Categoria

Recomendo

Salvar

Abaixo, o comportamento dos formulários após efetivação da ação Salvar nas telas Cadastrar/Editar em Streaming (Figuras 67, 68, 69 e 70).

Figura 67 - Versão desktop tela de cadastro de streaming após preencher os dados corretamente.

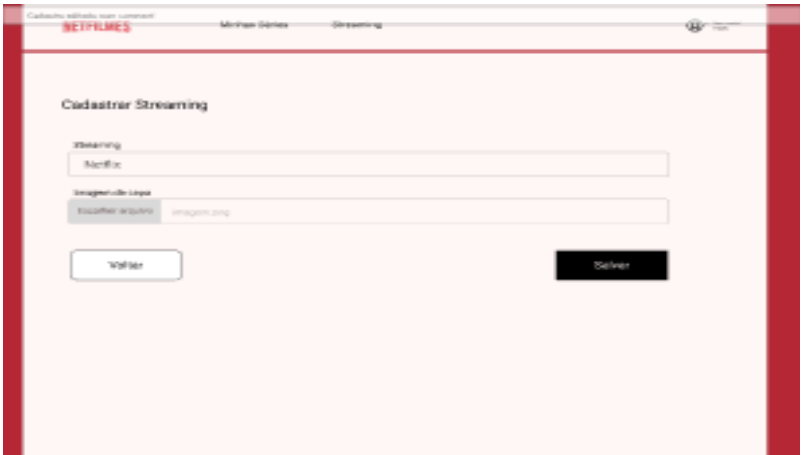


Figura 68 - Versão mobile tela de cadastro de streaming após preencher os dados corretamente.

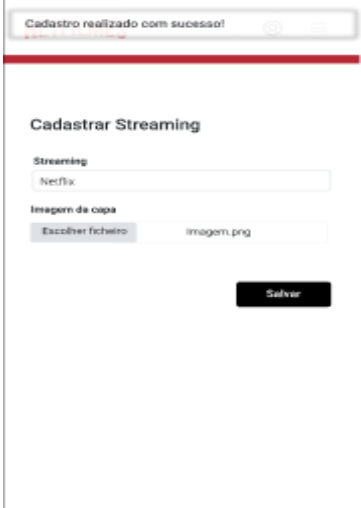


Figura 69 - Versão desktop tela de editar streaming após preencher os dados corretamente.

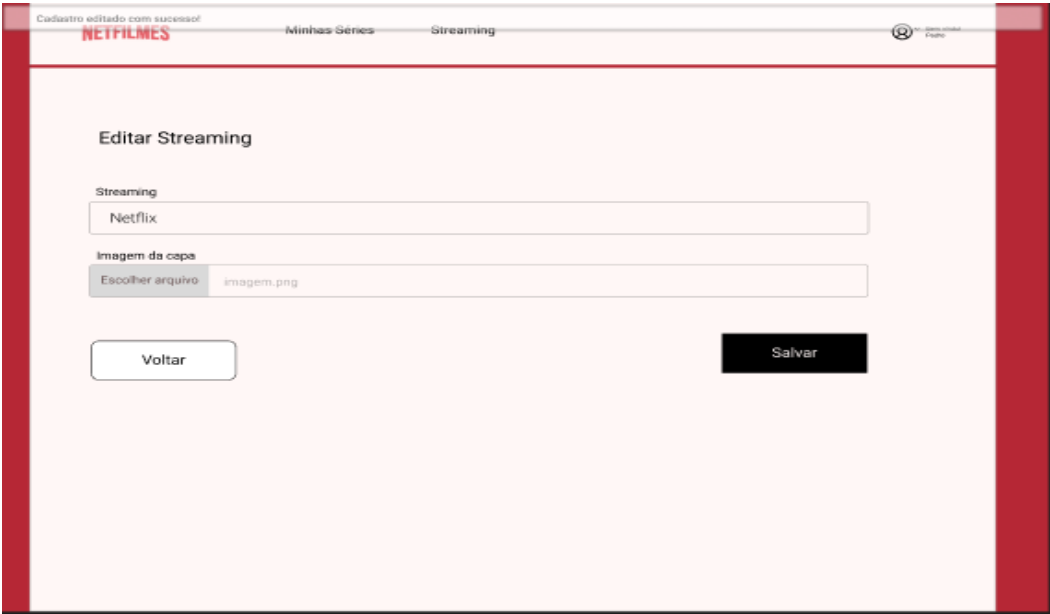


Figura 70 - Versão mobile tela de editar streaming após preencher os dados corretamente.



4. PRINCÍPIOS DE USABILIDADE

Visando melhorar a experiência para o usuário, o site atende a oito dos dez princípios de usabilidade.

4.1 CORRESPONDÊNCIA ENTRE O SISTEMA E O MUNDO REAL

Na aplicação desenvolvida, o uso de ícones como lixeira (para exclusão), caneta (para edição) e porta de saída (para fazer logout), fazendo referência de aspectos do mundo real com suas ações no site como consta na figura 33.

4.2 CONTROLE DE USUÁRIOS E LIBERDADE

Essa heurística, pode ser vista em todas as telas onde o usuário tem a sua disposição as opções de adição/edição de séries/streaming, a opção de voltar, caso desista de realizar a ação, além disso ao clicar no botão de deletar a série/streaming, o mesmo poderá confirmar ou não a ação que está sendo executada, proporcionando assim uma sensação de segurança ao navegar no site conforme as figuras 33 e 41 .

4.3 CONSISTÊNCIA E PADRÕES

Para a aplicação NETFILMES ser consistente e seguir um padrão, para que o cliente/usuário compreenda onde está e não se sinta perdido ao usar o site foi priorizado na construção desse projeto. Em toda interação, percebemos que a estrutura é a mesma. O que facilita a interação do usuário com os comandos desejados, sendo eles direcionados para séries ou streaming, desktop ou mobile. A forma e disposição dos botões, as cores utilizadas, os ícones utilizados, a tipografia das palavras foram utilizados com o mesmo padrão em todas as interfaces.

4.4 PREVENÇÃO DE ERROS

Os erros durante o uso do sistema podem ser ocasionados por deslize ou falta de informação do usuário, diante disso, utilizamos caixas de confirmação para confirmar algumas ações importantes, como ao clicar na lixeira em uma série ou streaming, o usuário recebe um alerta para confirmação ou não da ação, prevenindo o erro caso tenha sido clicado sem a intenção, como na figura 35(. tela de detalhes da série)

4.5 RECONHECIMENTO AO INVÉS DE LEMBRAR

A heurística que diz respeito ao reconhecimento é visualizada no modal de confirmação da exclusão de série/streaming. Ao clicar na “lixeira”, o usuário recebe uma mensagem de confirmação com o nome da série/streaming que ele deseja excluir, reduzindo as chances de erro e não forçando o usuário a lembrar de informações de telas anteriores como consta na imagem, como consta na figura 40 (.tela de detalhe de streaming versão desktop)

4.6 FLEXIBILIDADE E EFICIÊNCIA DE USO

No modal para confirmação de exclusão de uma série/streaming, os usuários mais experientes já sabem que não necessariamente precisam clicar em “cancelar” para cancelar a ação, só basta clicar do lado de fora do modal de confirmação. Para os usuários mais inexperientes, o botão “cancelar” é autoexplicativo para informá-los sobre como cancelar a ação, como consta na figura 39 (Versão mobile tela streamings cadastrados).

4.7 DESIGN ESTÉTICO E MINIMALISTA

Deixar a aplicação “limpa” e objetiva para o usuário e mantê-lo informado com dados relevantes foi atendida essa heurística em todo o site. As informações exibidas são claras e necessárias, pois a inserção de muito conteúdo na tela ou informações desnecessárias torna complicado o entendimento e a experiência do usuário na aplicação Web.

4.8 AJUDAR OS USUÁRIOS A RECONHECER, DIAGNOSTICAR E RECUPERAR ERROS

Essa heurística está presente no preenchimento de formulários de preenchimento de login, cadastro de usuários, séries e streamings, além das páginas de edição das séries e streamings, onde os usuários que não preenchem todos os campos obrigatórios são devidamente informados para preenchê-los, com a informação “campo obrigatório”. Assim como, ao informar um email inválido, o usuário recebe a informação de como preencher o campo de email corretamente, como constam nas figuras 29 e 31.

5. CONCLUSÃO

Com base no que foi apresentado no projeto, vemos que construir uma aplicação envolve muitos detalhes que vão desde a prototipação de baixa e alta fidelidade a codificação, que irão definir se a experiência do usuário será agradável ou não. Portanto, de acordo com os conhecimentos adquiridos através da disciplina e pesquisa extraclasses, entregamos uma plataforma que atinge o status de ser útil, desejável e usável para a qual foi projetada.

6. LINKS DOS PROTÓTIPOS

6.1 WIREFRAME

https://miro.com/app/board/uXjVMNvRsHI=

6.2 PROTÓTIPOS DE ALTA FIDELIDADE

<https://www.figma.com/file/nD58Y0A3nnKiJG9BwJDAdR/Untitled?type=design&node-id=0-1&t=imf9cV8yGshG11jm-0>

6.3 GITHUB

<https://github.com/BrunaSuelen/netFilmes>

7. REFERÊNCIAS

ADOROCINEMA. Site do Adorocinema, 2000. Disponível em: <https://www.adorocinema.com/series/serie-7330/streaming/> . Acesso em: 05 Maio 2023.

FANDANGO. Site do Rotten Tomatoes, 1998. Disponível em: https://www.rottentomatoes.com/tv/peaky_blinders . Acesso em: 06 Maio 2023

MOMA, Gabriel. 10 heurísticas de Nielsen para o design de interface.Medium, 2012. Disponível em: <https://brasil.uxdesign.cc/10-heur%C3%ADsticas-de-nielsen-para-o-design-de-interface-58d782821840>. Acesso em: 06 Maio 2023.

BOOTSTRAP. Get started with Bootstrap .BOOTSTRAP, 2011. Disponível em: <https://getbootstrap.com/docs/5.3/getting-started/introduction/>. Acesso em: 09 Maio 2023.

BOOTSTRAP. Examples .BOOTSTRAP, 2011. Disponível em: <https://getbootstrap.com/docs/5.3/examples/>. Acesso em: 09 Maio 2023.

MOZILLA CORPORATION. HTML: Linguagem de Marcação de Hipertexto .MDN Web Docs - Mozilla, 2011. Disponível em: <https://developer.mozilla.org/pt-BR/docs/Web/HTML>. Acesso em: 09 Maio 2023.