



# **Documentação de um Produto de Software: Rap Tap**

**Nome dos Alunos:  
Fernando Freitas de Oliveira  
Othavio Carvalho Losovoi  
Guilherme Toffanelli Ghenaim  
Diogo Carvalho Bernardini  
Pedro Alves Borges  
Raul Monteiro de Sousa Carvalho**

**2022**

## **ÍNDICE DETALHADO**

<b>1. QUESTIONÁRIO / ENTREVISTA / OUTRA TÉCNICA DE EXTRAÇÃO DE INFORMAÇÕES DO USUÁRIO</b>	<b>4</b>
<b>2. ANÁLISE DO QUESTIONÁRIO / ENTREVISTA / OUTRA TÉCNICA DE EXTRAÇÃO DE INFORMAÇÕES DO USUÁRIO</b>	<b>7</b>
<b>3. PERSONA(S)</b>	<b>11</b>
<b>4. DESIGN DE INTERFACE</b>	<b>12</b>
<b>5. PROTÓTIPO DE TELAS</b>	<b>13</b>
<b>6. IMPLEMENTAÇÃO</b>	<b>18</b>
<b>7. VALIDAÇÃO DE USABILIDADE</b>	<b>18</b>
<b>8. REDESIGN</b>	<b>20</b>
<b>9. QUESTÕES LEGAIS</b>	<b>25</b>
<b>10. APLICAÇÃO E DADOS ESTATÍSTICOS</b>	<b>25</b>

## Integrantes do grupo

RA	Nome
19.00468-0	Fernando Freitas de Oliveira
22.01545-0	Othavio Carvalho Losovoi
22.00504-8	Guilherme Toffanelli Ghenaim
22.01179-0	Diogo Carvalho Bernardini
22.01775-5	Pedro Alves Borges
22.01436-5	Raul Monteiro de Sousa Carvalho

## Breve descrição do Projeto

Faremos um hot site/one page, com o objetivo de promover o jogo RapTap, desenvolvido pelos nosso integrante Diogo Carvalho e seus colegas da Nawat (Mauá Game Dev), onde iremos disponibilizar informações sobre o jogo e links para download nas lojas onde estará disponíveis (itch.io). A página apresentará uma interface característica apresentando anexos e capturas de momentos do game, textos explicativos, vídeos promocionais entre outros para sua divulgação.

## Identificação dos Usuários e Stakeholders

Usuários	Descrição
Jogadores Mobile	Indivíduos inerentes à plataforma mobile
Entusiastas indie.	Indivíduos que apoiem a iniciativa
Alunos Mauá	Alunos interessados

Stakeholders	Descrição
Nawat	Equipe responsável pelo desenvolvimento do jogo
Mauá	Colaboradores financeiros
Professor Guardado	Professor responsável pela matéria de PI do Grupo 2 Turma 4 Laboratório 6

- **Questionário / Entrevista / Outra Técnica de Extração de Informações do Usuário**

<https://forms.office.com/r/SEMMheqc4a>

Informações sobre você

Nesta seção faremos perguntas a fim de levantar possíveis usuários para o site.

1.Qual sua data de nascimento?

2.Qual seu gênero?

- Feminino
- Masculino
- Prefiro não informar

3.Qual sua escolaridade

- Ensino fundamental incompleto
- Ensino fundamental completo
- Ensino médio incompleto
- Ensino médio completo
- Ensino superior incompleto
- Ensino superior completo
- Pós-Graduação

Sobre sua experiência de utilização de tecnologias

Estas perguntas serão sobre sua experiência com sites web, jogos mobile e jogos clickers

4.Com que frequência você joga jogos mobile?

- Uma vez ou mais por dia
- Uma vez ou mais na semana
- Raramente
- Nunca

5.Com que frequência você acessa websites?

- Uma vez ou mais por dia
- Uma vez ou mais na semana
- Raramente
- Nunca

6.Com qual dispositivo você costuma navegar na internet?

- Celular
- Tablet
- Computador
- Outros

7.Em qual dispositivo você costuma jogar?

- Console (Xbox, Playstation, Switch)
- Computador
- Celular
- Tablet
- Outros

8.Possui experiência com jogos clickers (Cliques na tela)?

- Muito Experiente
- Experiente
- Pouco Experiente
- Sem Experiência

Conteúdo necessário para um Hotsite

Nesta parte perguntaremos quais conteúdos não podem faltar em um Hotsite.

Um Hotsite é um site com a finalidade de divulgar/promover algum produto.

9. Selecione as opções que você julga mais importantes em nosso Hotsite

- Um bom design
- Informações organizadas e objetivas
- Interatividade
- Conteúdo audiovisual sobre o produto

10. Além dessas opções você tem alguma outra recomendação?

11. Cite experiências ruins que teve com Hotsites

12. Cite experiências boas que teve com Hotsites?

- **Análise do Questionário / Entrevista / Outra Técnica de Extração de Informações do Usuário**

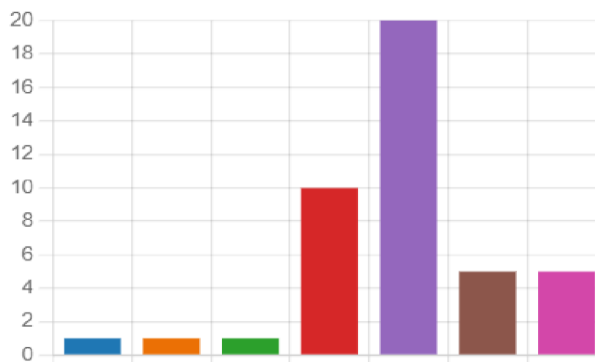
## 2. Qual seu gênero?

● Feminino	11
● Masculino	30
● Prefiro não informar	2



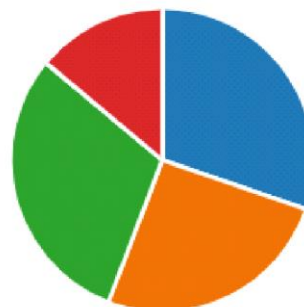
## 3. Qual sua escolaridade

● Ensino fundamental incompleto	1
● Ensino fundamental completo	1
● Ensino médio incompleto	1
● Ensino médio completo	10
● Ensino superior incompleto	20
● Ensino superior completo	5
● Pós-Graduação	5



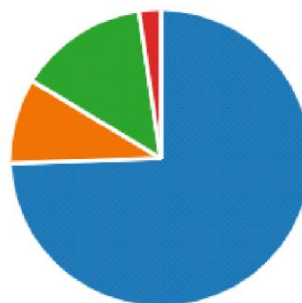
## 4. Com que frequência você joga jogos mobile?

● Uma vez ou mais por dia	13
● Uma vez ou mais na semana	11
● Raramente	13
● Nunca	6



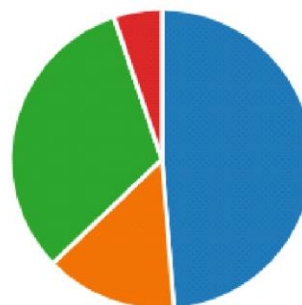
5. Com que frequência você acessa websites?

Uma vez ou mais por dia	32
Uma vez ou mais na semana	4
Raramente	6
Nunca	1



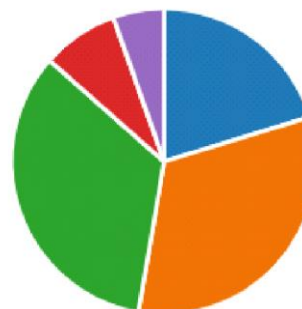
6. Com qual dispositivo você costuma navegar na internet?

Celular	38
Tablet	11
Computador	25
Outros	4



7. Em qual dispositivo você costuma jogar?

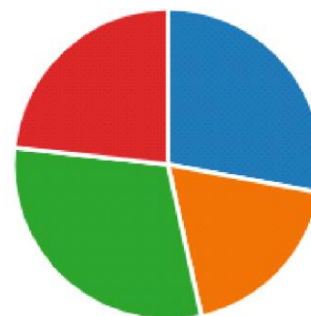
Console (Xbox, Playstation, Swit...	15
Computador	24
Celular	25
Tablet	6
Outros	4





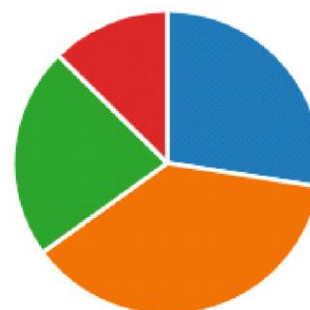
## 8. Possui experiência com jogos clickers (Cliques na tela)?

<span style="color: blue;">●</span> Muito Experiente	12
<span style="color: orange;">●</span> Experiente	8
<span style="color: green;">●</span> Pouco Experiente	13
<span style="color: red;">●</span> Sem Experiência	10



## 9. Selecione as opções que você julga mais importantes em nosso Hotsite

<span style="color: blue;">●</span> Um bom design	22
<span style="color: orange;">●</span> Informações organizadas e obje...	30
<span style="color: green;">●</span> Interatividade	18
<span style="color: red;">●</span> Conteúdo audiovisual sobre o p...	10



## 10. Além dessas opções você tem alguma outra recomendação?

10. Além dessas opções você tem alguma outra recomendação?

8 Respostas

ID ↑	Nome	Respostas
1	anonymous	Formas de contato e identidade visual única.
2	anonymous	tem que ter algo clicker
3	anonymous	Cálculo de preço do frete por cep
4	anonymous	Site bem fluído
5	anonymous	Site com boa fluidez
6	anonymous	Bom UI
7	anonymous	Belas animações e cores bonitas
8	anonymous	Adicionar opção de compartilhar com amigos

## 11. Cite experiências ruins que teve com Hotsites

]

11. Cite experiências ruins que teve com Hotsites

10 Respostas

ID ↑	Nome	Respostas
1	anonymous	Quando o site tenta ser muito interativo, ao ponto de dificultar a navegação
2	anonymous	Falta de clareza nas informações ditas.
3	anonymous	Muita enrolação
4	anonymous	cookies em qualquer site
5	anonymous	Muitas propagandas que abriam outras abas
6	anonymous	Travados e com muito informação
7	anonymous	Muito informação desnecessária
8	anonymous	Muitos anúncios não relacionados ao conteúdo do site
9	anonymous	Insistência
10	anonymous	Informações mal organizadas

## 12. Cite experiências boas que teve com Hotsites

12. Cite experiências boas que teve com Hotsites?

8 Respostas

ID ↑	Nome	Respostas
1	anonymous	Boas interatividades e respeito ao consumidor.
2	anonymous	Objetividade
3	anonymous	amazon
4	anonymous	Promoção da netshoes
5	anonymous	Pouca informação e direto ao ponto
6	anonymous	Site do Donst Starve Together
7	anonymous	Netsshoes
8	anonymous	Fundo com vídeo do jogo

A faixa etária majoritária do nosso público-alvo situa-se entre 17-19 anos.

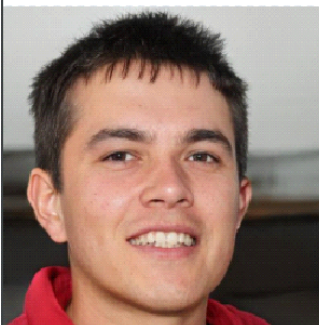
Os dois dispositivos mais utilizados para jogos, segundo o público-alvo, são celulares e computadores.

A frequência de uso em celulares (a plataforma do jogo desenvolvido) se demonstrou alta.

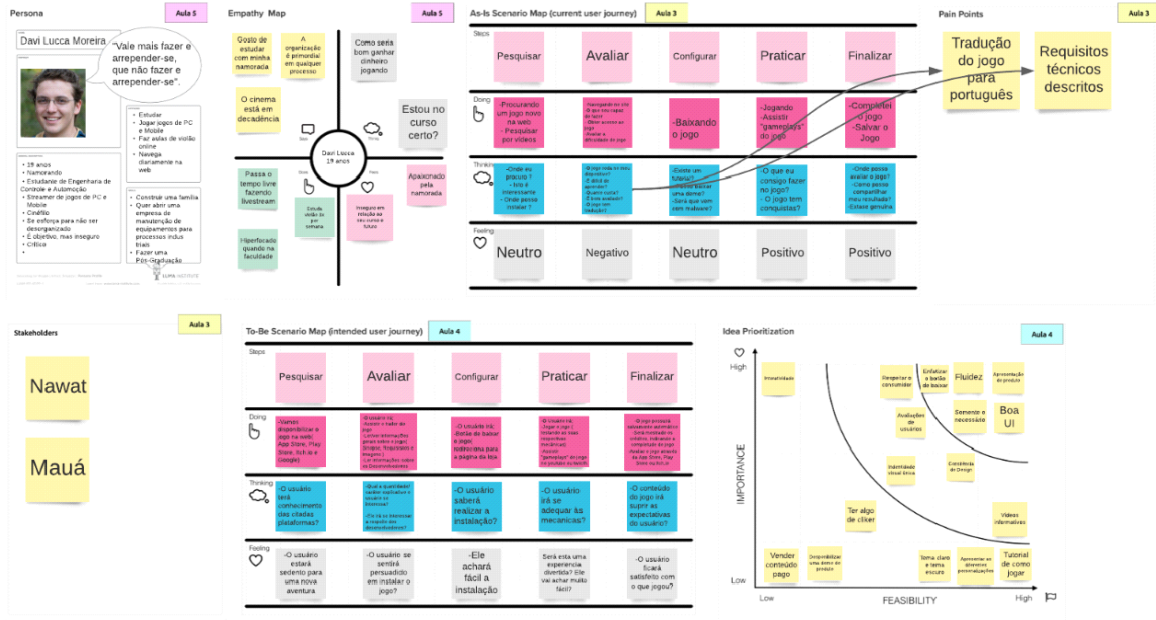
A maior parte do público-alvo acessa websites uma ou mais vezes por dia.

A grande maioria julga que informações organizadas e objetivas são mais importantes em um HotSite.

- **Persona(s)**

			<b>Samuel Ferreira de Barros</b>		
			<b>"Amo o que faço, e serei o melhor naquilo que amo"</b>		
<b>Dados demográficos</b>		<b>Comportamento</b>		<b>Necessidades e metas</b>	
<ul style="list-style-type: none"><li>- Solteiro</li><li>- 19 anos</li><li>- Cursa Ciência da - Computação</li><li>- Bastante experiente com tecnologia</li><li>- Tem um HB20</li><li>- Tem um gato chamado Worgen</li></ul>		<ul style="list-style-type: none"><li>- Tem pouco tempo livre;</li><li>- Hiperativo e vulnerável;</li><li>- Utiliza muito o celular/computador.</li><li>- Gosta de designs modernos;</li></ul>		<ul style="list-style-type: none"><li>- Gosta de aplicativos práticos e ágeis, com um bom design;</li><li>- Prefere menus e botões explícitos;</li><li>- Gosta de uma interface clean e com pouco texto;</li><li>- Prefere informações claras, sucintas e organizadas;</li></ul>	

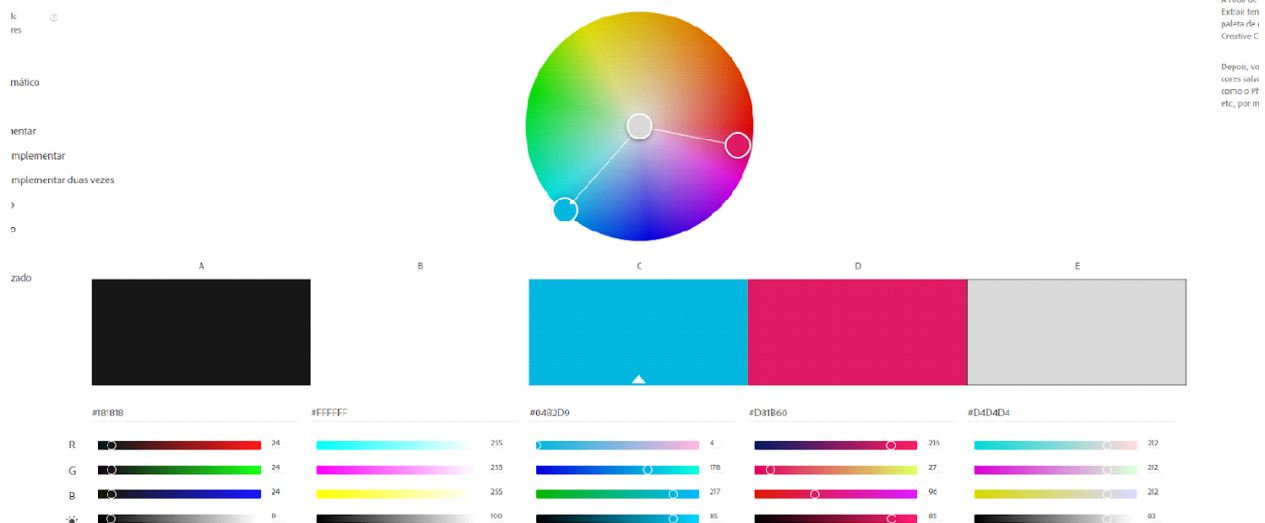
- **Design de Interface**



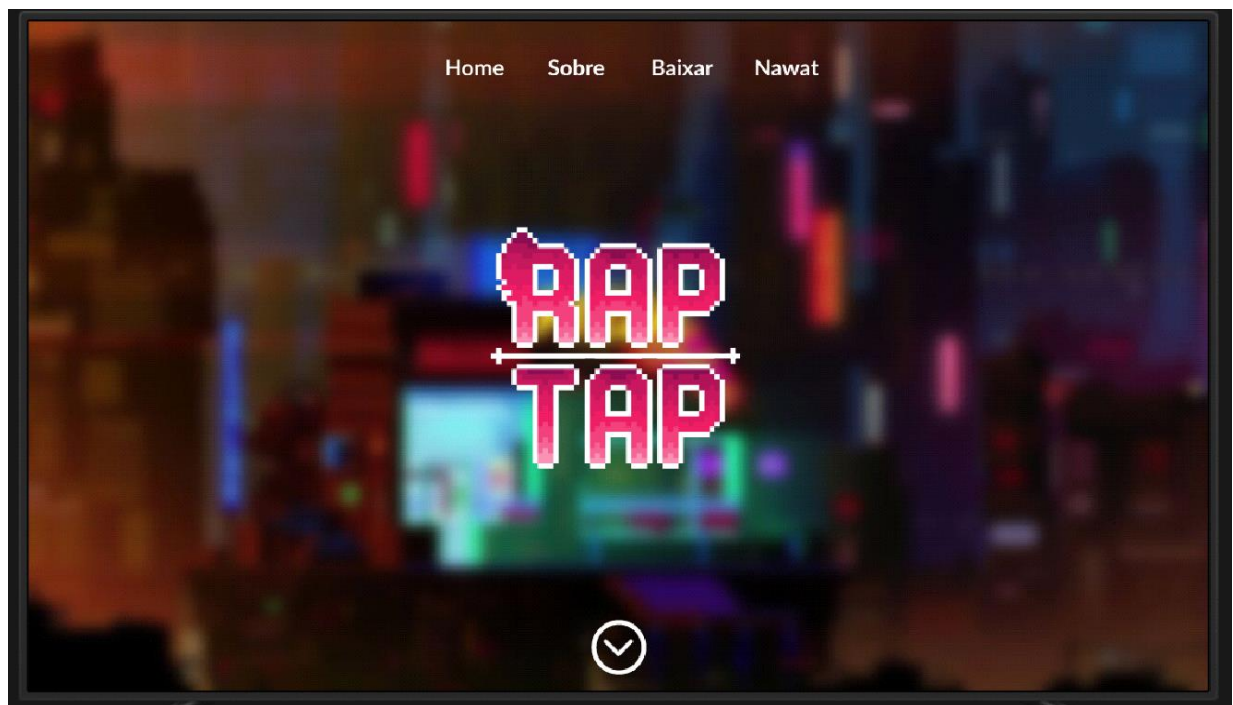
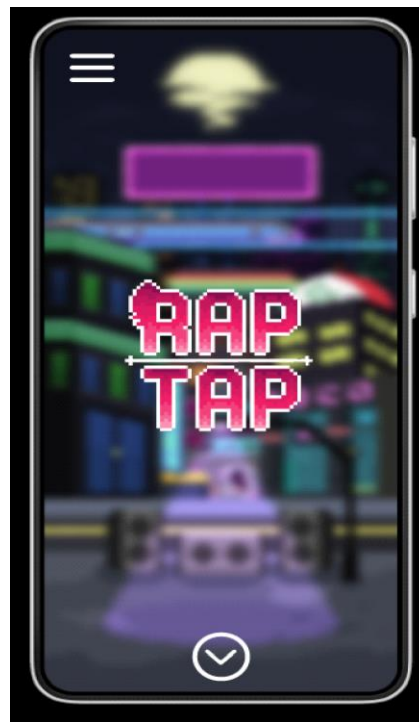
A fonte utilizada é: Lato

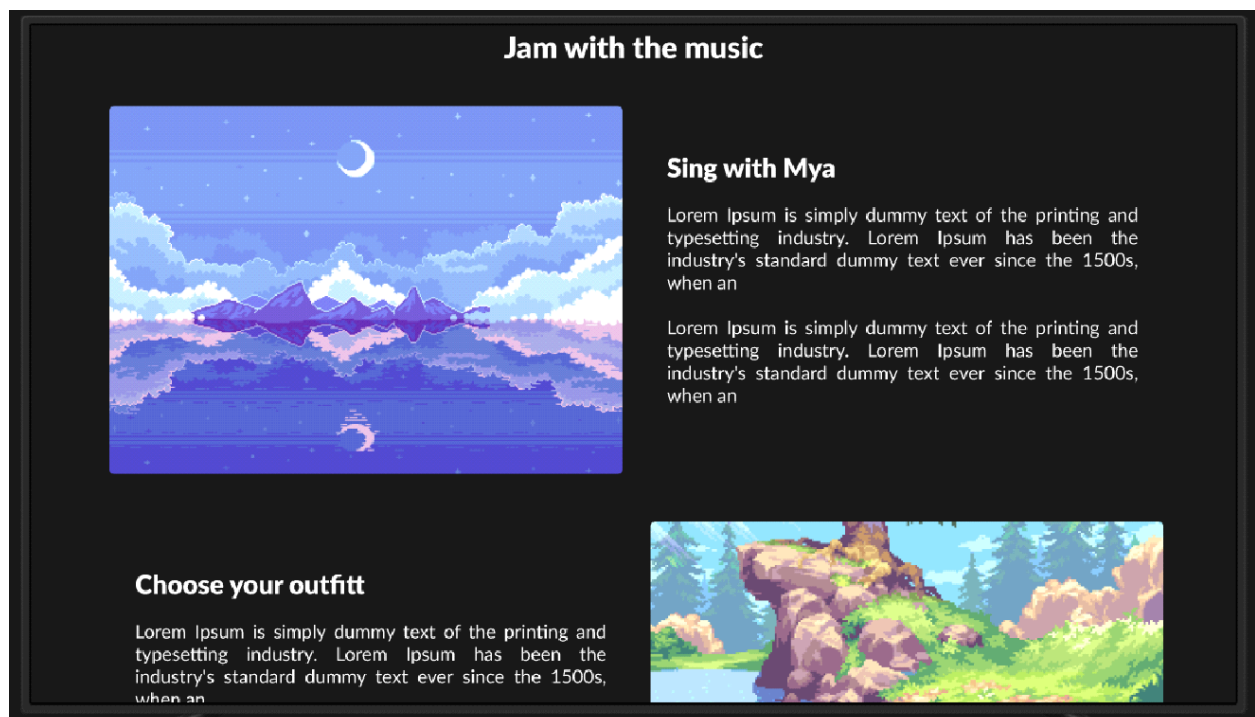
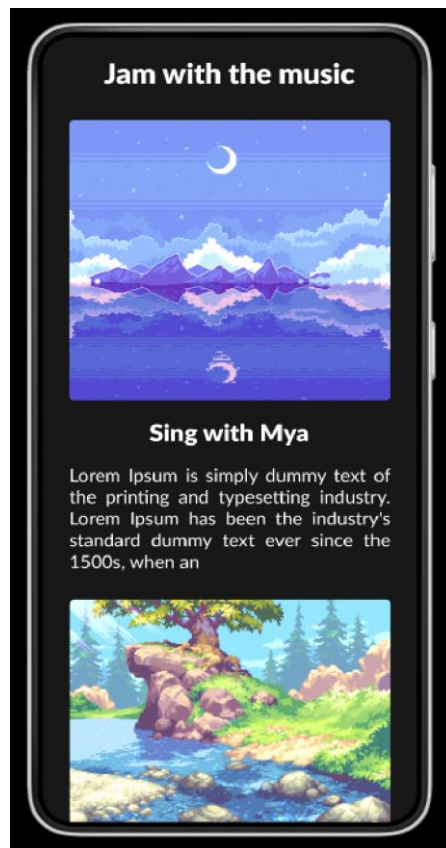
Título - Lato ExtraBold / Subtítulo - Lato Bold / Corpo - Lato Regular / Destaque - Lato ExtraBold/Light

Paleta de cores:

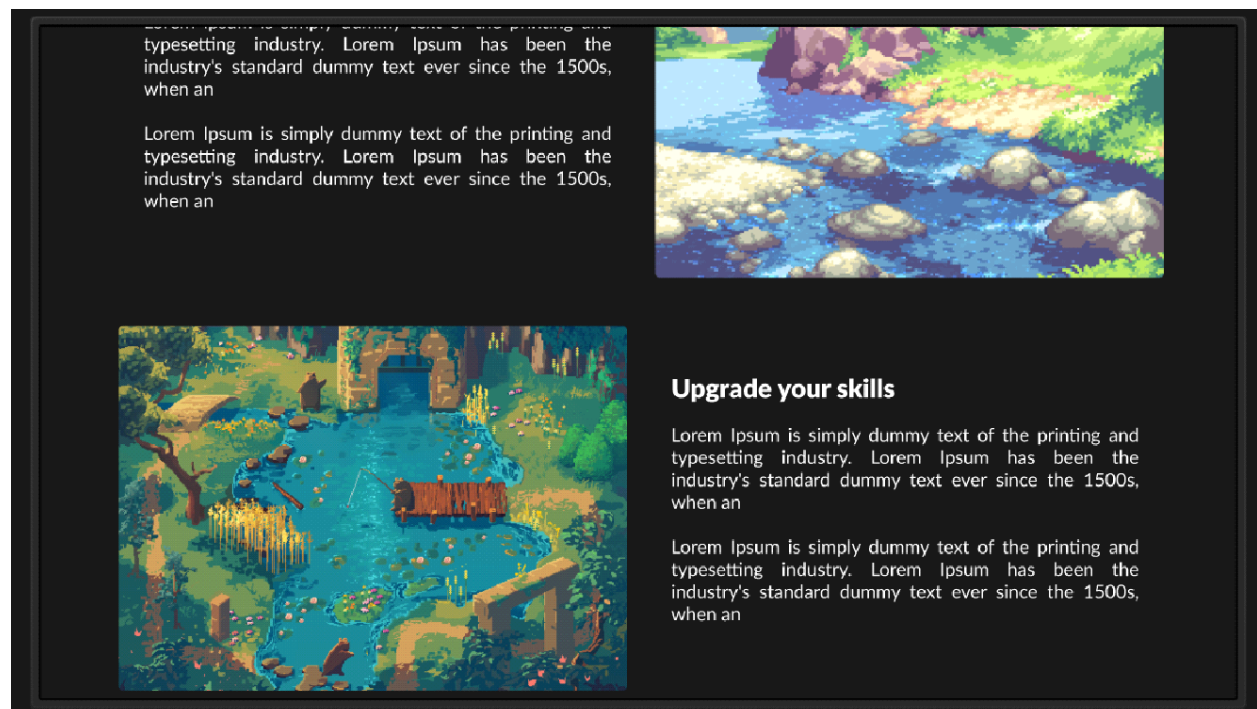
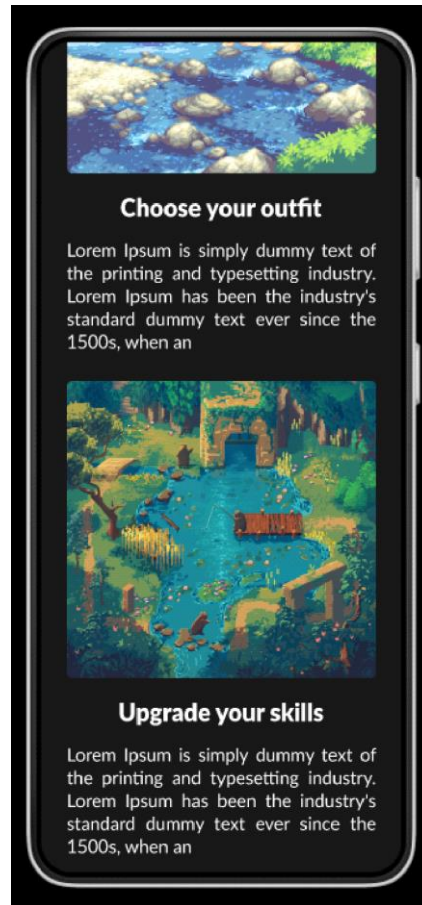


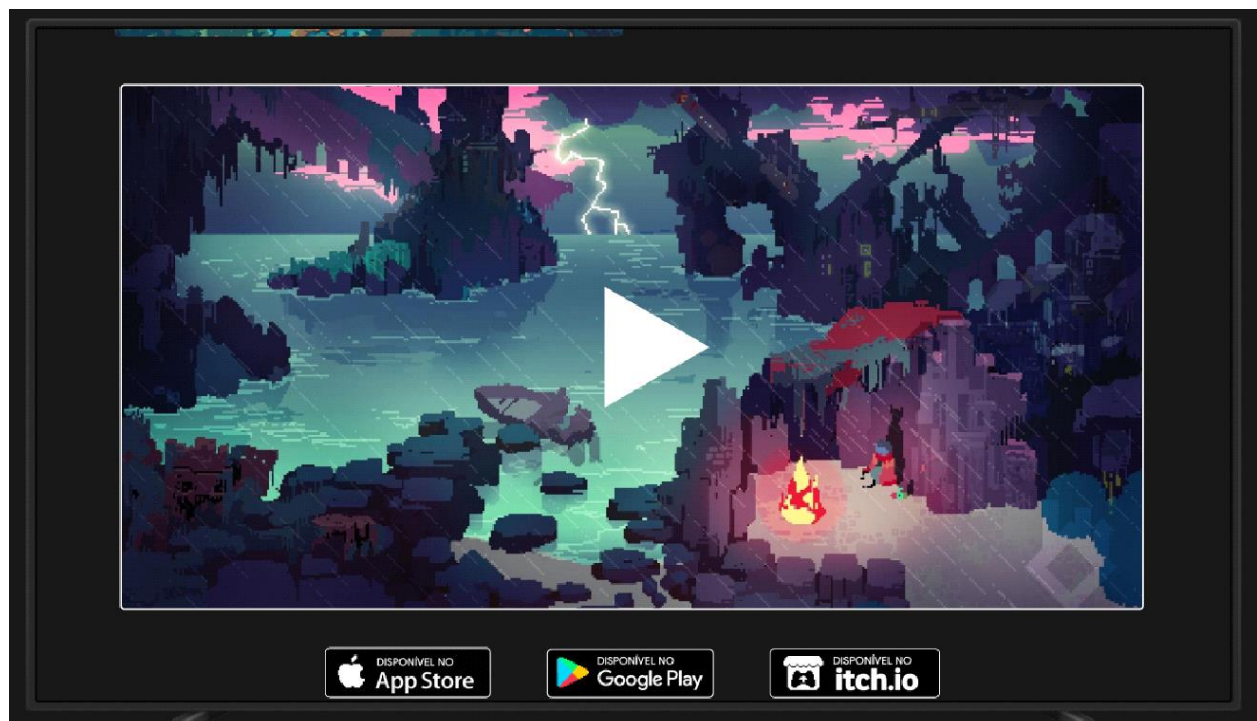
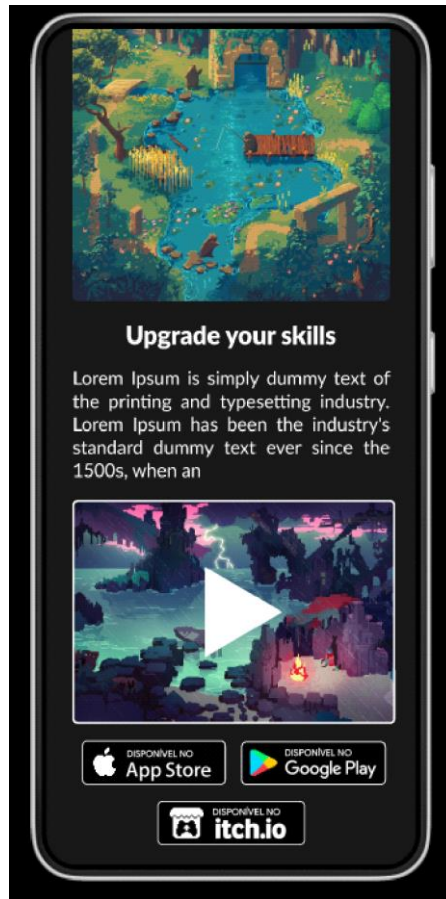
- Protótipo de Telas



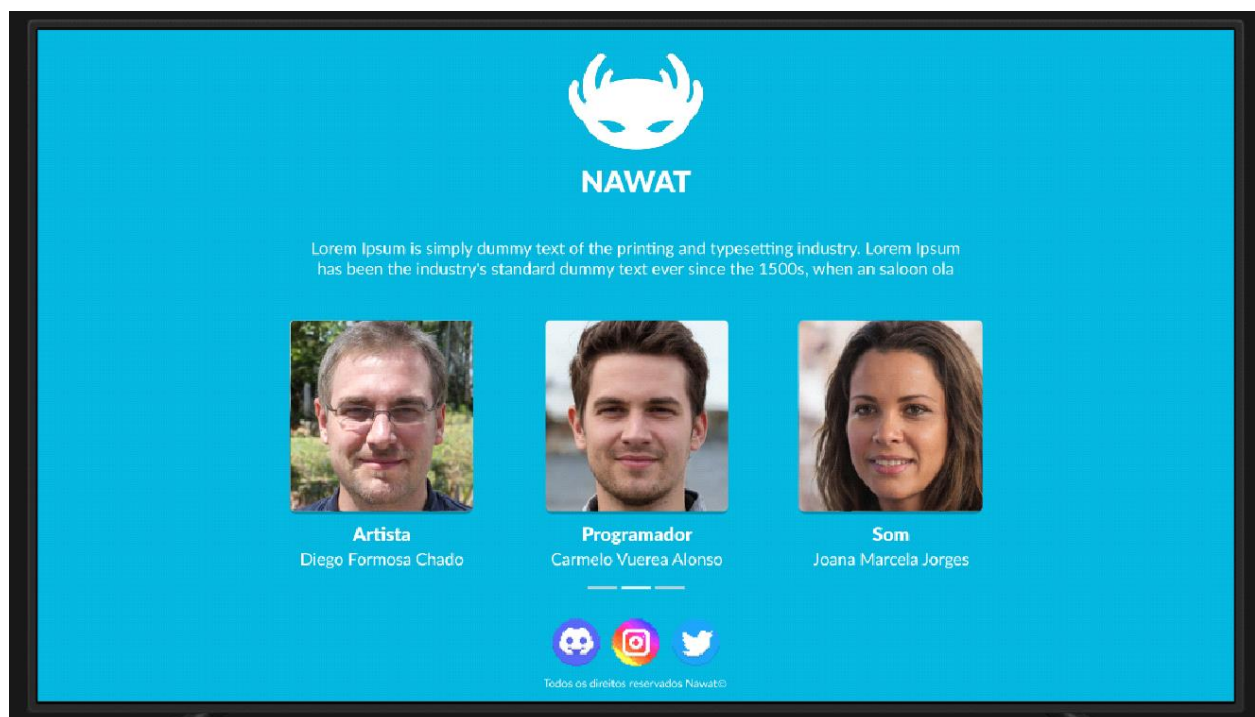
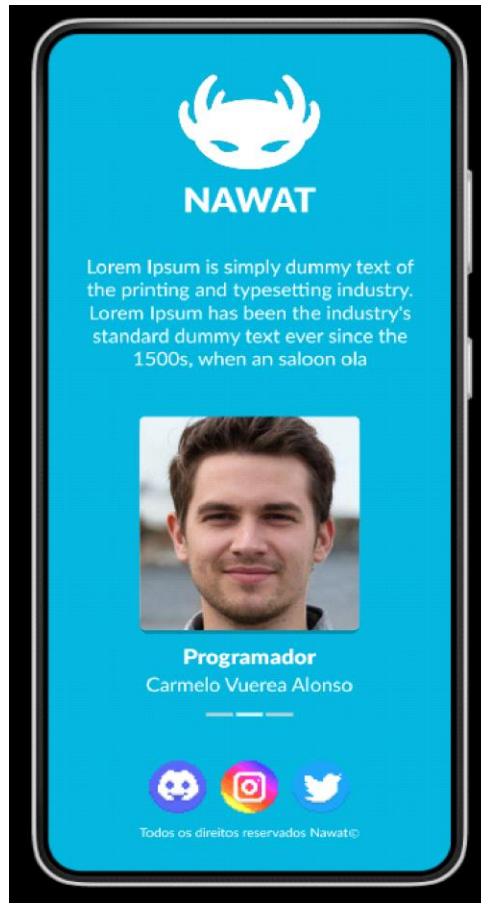












## Princípios Gestalt implementados

Ponto Focal: logo Rap Tap.

Figura Fundo: imagem do jogo ficará atrás da logo.

Continuidade: fotos e textos estão na mesma linha vertical.

Proximidade: os elementos mais próximos estão relacionados (ex: imagem e texto subsequente).

Similaridade: os ícones das redes sociais estão agrupados e seguem o mesmo padrão, portanto tende-se a imaginar que possuem funções semelhantes.

Região Comum: os logos estão posicionados na mesma região fechada, sendo assim interpretados como agrupados.

Fechamento: o elemento visual de identificação, nesse caso, o logo da Nawat Games forma a figura de um axolote que remete à empresa.

[https://www.figma.com/file/c4uhol1pZAUmg5lUDzfXyV/Rap-Tap-Site-\(Baixa-Resolu%C3%A7%C3%A3o\)?node-id=1%3A2](https://www.figma.com/file/c4uhol1pZAUmg5lUDzfXyV/Rap-Tap-Site-(Baixa-Resolu%C3%A7%C3%A3o)?node-id=1%3A2)

### Acessibilidade

Como acessibilidade iremos adicionar a extensão disponibilizada pelo governo vlibras, para auxiliar a leitura de nosso site para pessoas com deficiência ou dificuldade de fala.

<https://www.gov.br/governodigital/pt-br/vlibras>

- **Implementação**

Segue o link abaixo do repositório do github que contém o projeto:

[https://github.com/othaviolosovoi/hotsite\\_raptap](https://github.com/othaviolosovoi/hotsite_raptap)

- **Validação de Usabilidade**

Pré-teste de usabilidade

Para começar será feito um questionário pré-teste de usabilidade com objetivo de coletar os dados e experiências do usuário que realizará o teste

Link do questionário pré-teste de usabilidade:

<https://forms.office.com/r/Yb5YuLkqcg>

### Como será o teste de usabilidade

Será impresso as telas prototipadas no aplicativo Figma e alguns menus necessários para a navegação do usuário.

Um integrante do grupo será responsável por fazer o papel do computador respondendo as ações do usuário e suas solicitações, haverá outros dois integrantes do grupo responsáveis por marcar o tempo e fazer anotações relevantes sobre as ações do usuário durante o teste, e um último que ficará responsável por filmar o teste de usabilidade

### Roteiro do teste de usabilidade

Após a seleção do usuário a ser testado, será fornecido a impressão das prototipagens do site.

A primeira tarefa a ser solicitada será encontrar a seção onde é apresentada informações sobre a desenvolvedora do jogo Nawat, para essa será esperado que usuário leve no máximo 5 segundos.

A segunda tarefa a ser solicitada será retornar à seção inicial e acessar o vídeo promocional do jogo, para essa será esperado que usuário leve no máximo 5 segundos.

A terceira tarefa a ser solicitada será ler as informações promocionais sobre o jogo apresentadas em forma de texto, para essa será esperado que usuário leve no máximo 30 segundos.

A quarta tarefa a ser solicitada o usuário será levado de volta para a página de início e ele terá de encontrar o botão de baixar, onde efetuará o download do jogo, para essa será esperado que usuário leve no máximo 5 segundos.

### Tarefas como serão passadas ao usuário

1 – Você está navegando pela internet procurando um novo jogo mobile para jogar e matar o tédio e acaba encontrado a página de um joguinho cliker chamado Rap Tap, primeiramente você decidiu ver que são os desenvolvedores do jogo, pois é apaixonado por jogos independentes

2 – Agora que você já sabe o jogo foi feito por uma desenvolvedora independente, você decidiu buscar saber melhor como é o tal jogo, sendo você da nova geração, procurando assistir como é a gameplay

3 – Agora que você já assistiu a uma gameplay ainda se mostra cético em baixar o tal jogo, portanto busca saber de mais informações para saber se outras funcionalidades não mostradas na gameplay

4 – Agora que você já sabe várias informações do jogo sente-se interessado em baixar e dar uma chance a esse jogo que acabou de descobrir

### Questionário do Observador

O questionário do observador servirá como apoio para facilitar a conclusão das atividades e anotar possíveis observações

<https://forms.office.com/r/8tuwXA8u7W>

Link do questionário pré-teste de usabilidade:

<https://forms.office.com/r/9RW1KUyymb>

### Questionário de Pós-teste

Este questionário tem como objetivo coletar a satisfação do usuário com o site apresentado

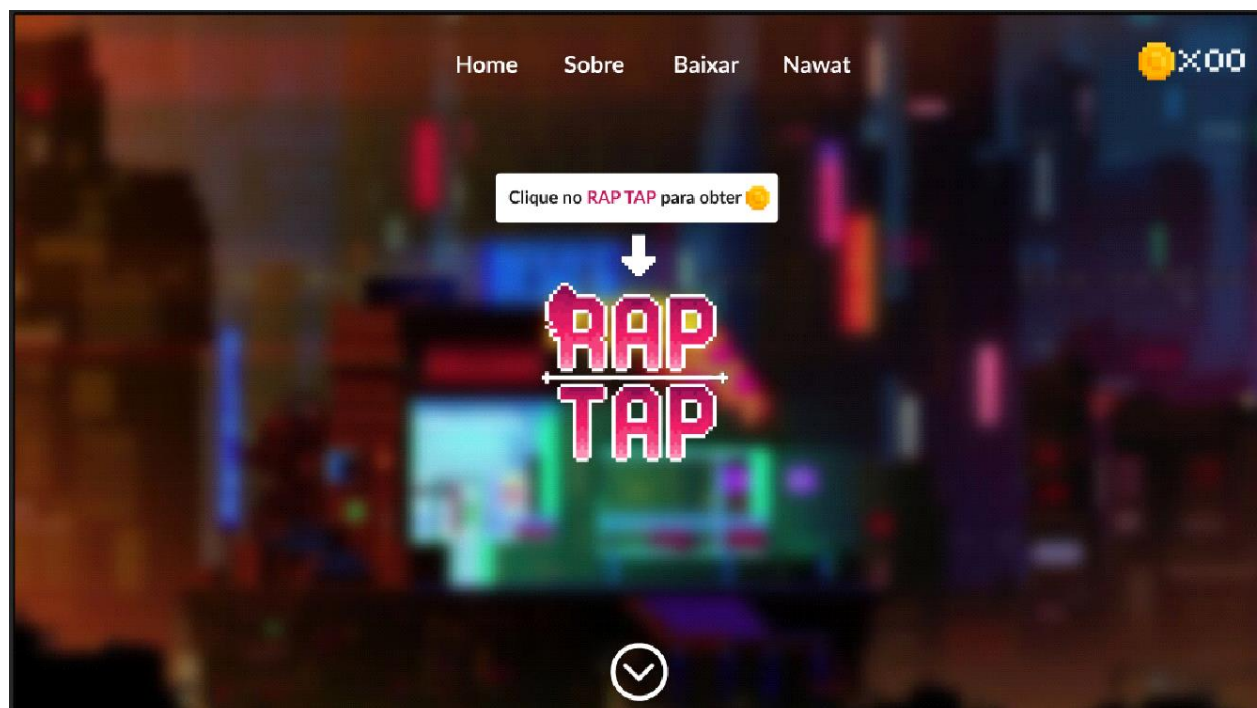
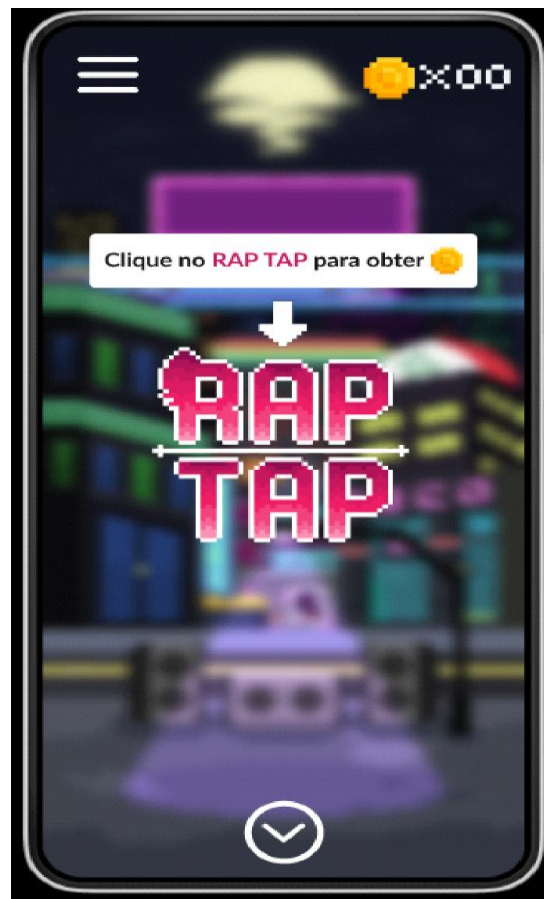
Link do questionário Pós-teste:

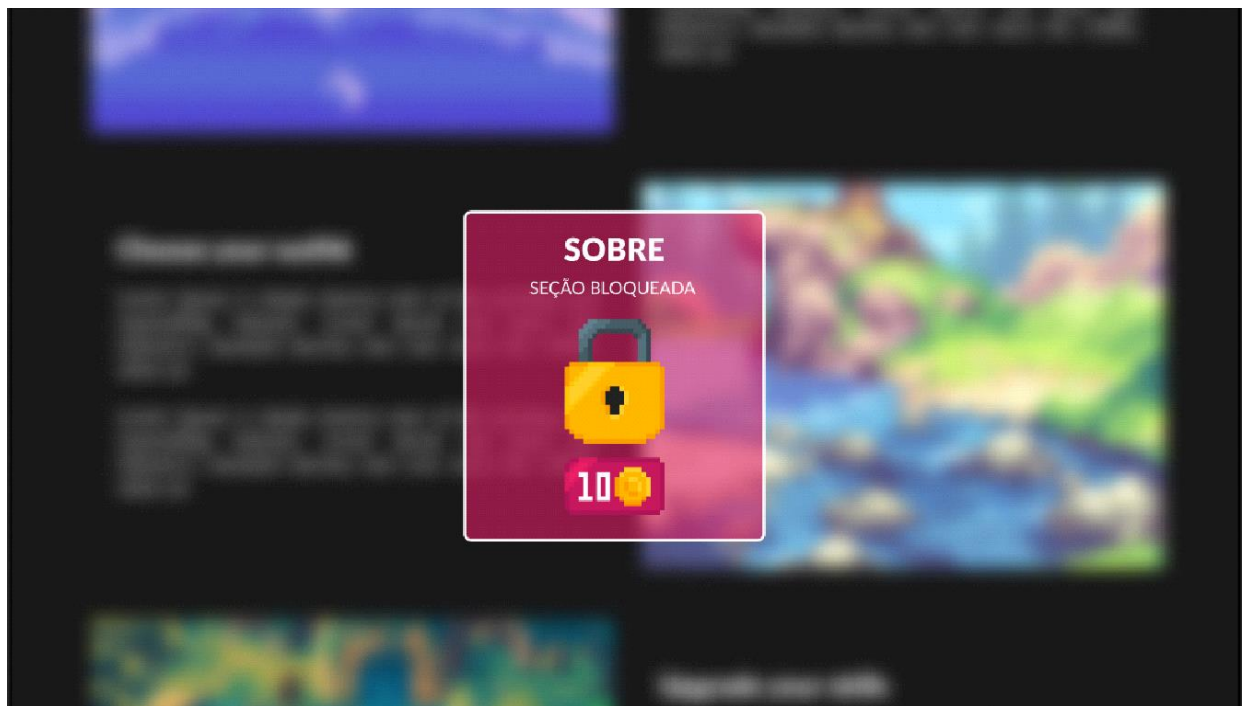
<https://forms.office.com/r/qvkX7ecceL>

## ● Redesign

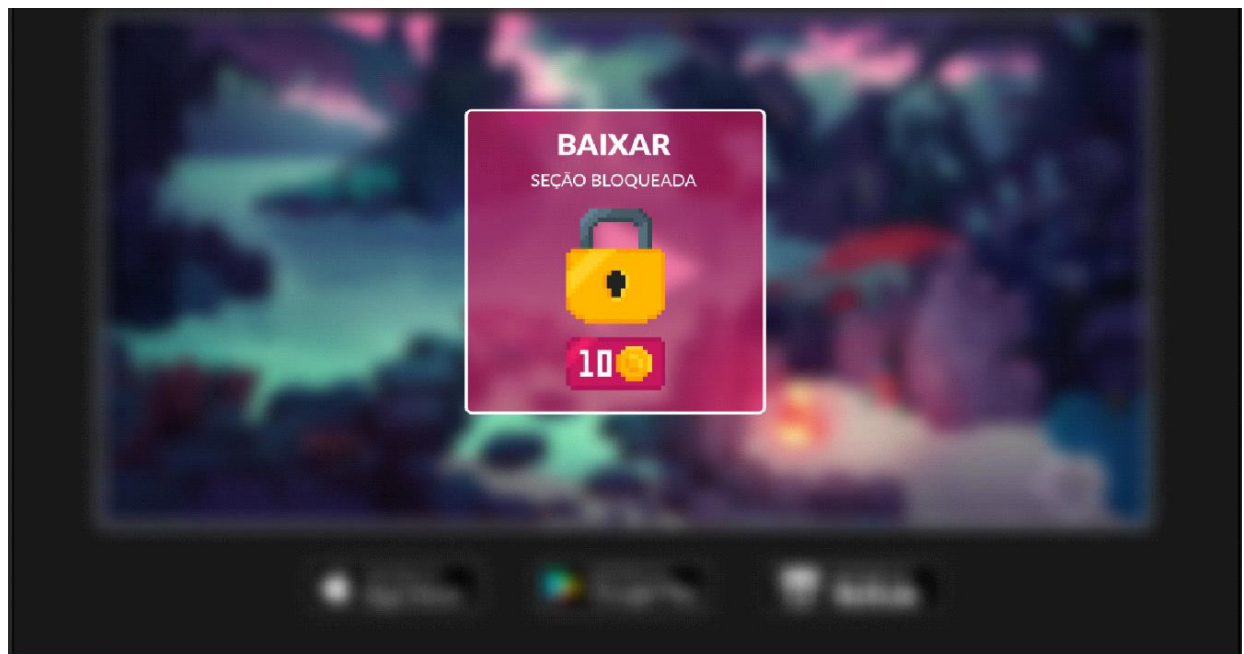
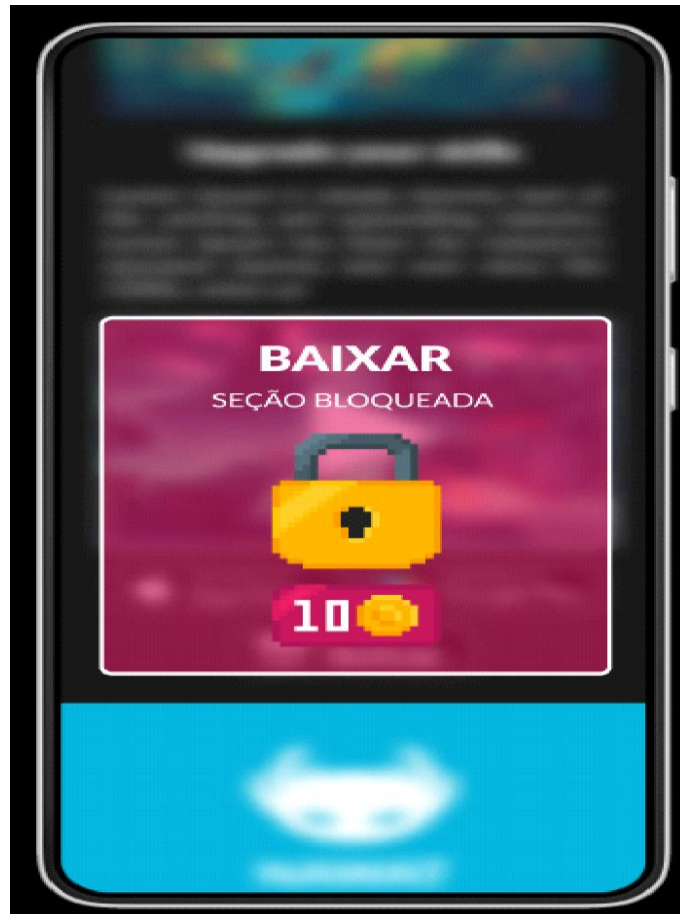
Com o teste de usabilidade realizado com dois usuários selecionados de forma aleatória foi verificado que o site apresentava em bom design, boa disposição de informações e facilidade em encontrar as informações, mas se apresentou muito simples não prendendo muito os usuários ao site.

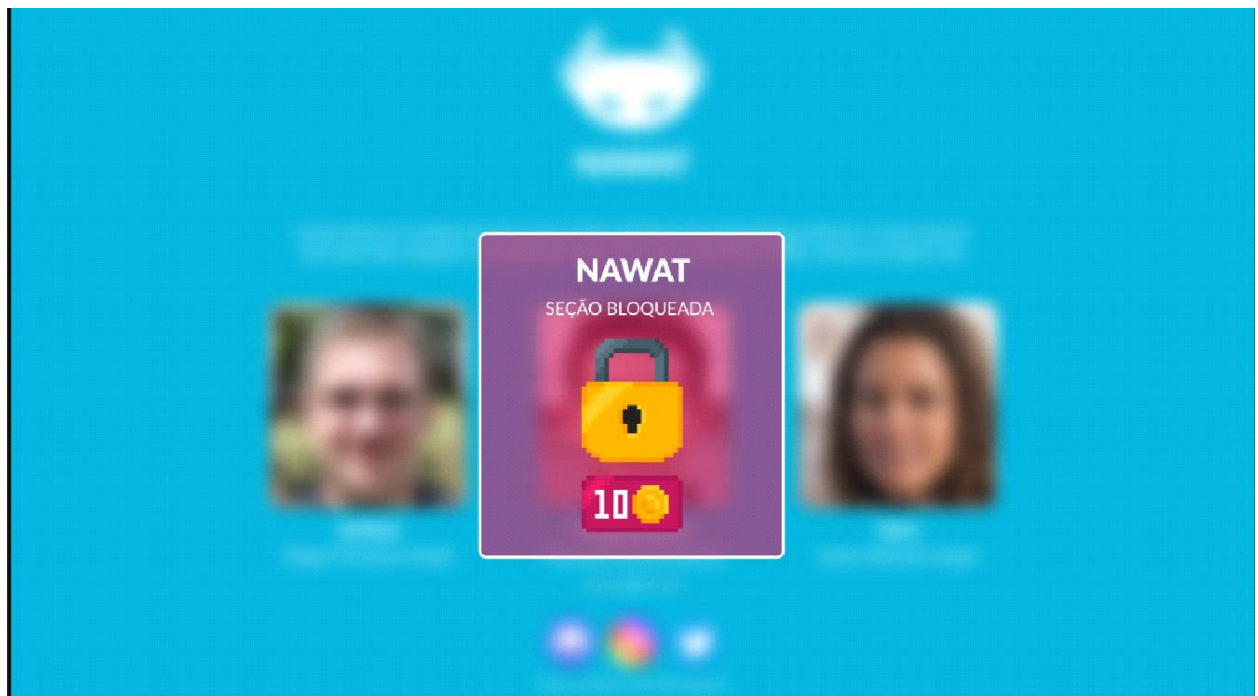
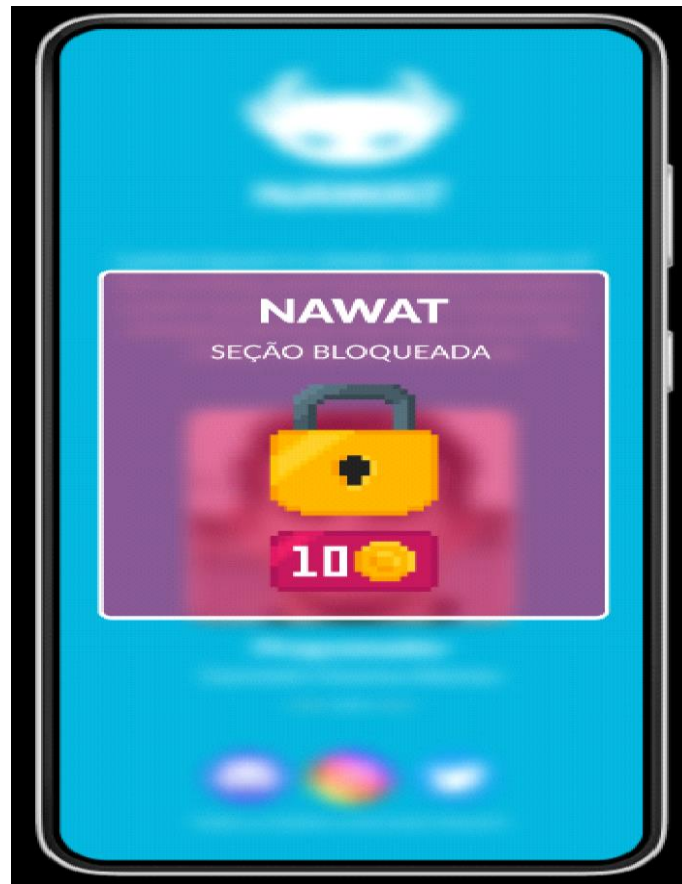
Com esse teste de usabilidade foi decidido gameficar o site, colocando elementos de jogos clikers fazendo uma metalinguagem para o jogo sendo promovido, gerando mais engajamento dos usuários













## • Questões Legais

Neste projeto foi requisitado a permissão do chefe e responsável pela desenvolvedora Nawat (Mauá GameDev) o senhor Akio, que permitiu o desenvolvimento de um Hot Site para promover o jogo desenvolvido por eles chamado Rap Tap

A maior preocupação legal seria o nosso site estar em conformidade com a LGPD (Lei Geral de Proteção de Dados), o qual está respeitando a LGPD pois:

- Como não há coleta de nenhum dado do usuário respeita o direito a privacidade de todo o usuário ao navegar na Internet e o direito de toda pessoa em manter o seu anonimato e o direito sobre seus dados pessoais
- A segurança de todos os usuários a ter uma conexão segura e anônimo protegendo os usuários de acessos maliciosos e garantia de segurança das lojas escolhidos onde será possível o usuário realizar o download do jogo
- Total transparência do conteúdo apresentado no site respeitando a boa fé na relação entre empresa e consumidor

Respeito aos direitos autorais da desenvolvedora Nawat e aos desenvolvedores que participaram no desenvolvimento do jogo, havendo uma seção para apresentá-los e dar todo o crédito por suas contribuições no projeto, respeitando seus direitos conexos e a não existência de qualquer forma de plágio sendo o código e informações desenvolvidas todas internamente e em colaboração com a Nawat

Respeito a dignidade humana, não caluniando nem humilhando a nenhuma pessoa o grupo de pessoas em todo o conteúdo do site e durante a navegação de qualquer usuário Respeitando o direito a inclusão adicionando ferramentas de acessibilidade para facilitar o acesso e navegação de pessoas com deficiência visual e auditiva

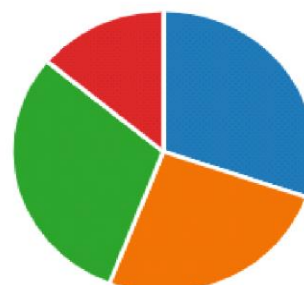
Respeito ao direito de imagem utilizando apenas imagens e vídeos cedidos pela desenvolvedora Nawat ou criados e produzidos internamente durante o desenvolvimento do site, não se utilizando de imagens e vídeos feitos por terceiros sem a devida autorização

## • Aplicação e Dados Estatísticos

O levantamento de dados estatístico foi feito por meio de questionário, como apresentado nas seções 1 e 2 deste relatório, onde foi enviado para pessoas de forma aleatória, apresentando no final uma amostra de dados aleatória de usuários em potencial

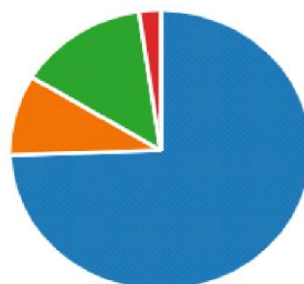
O gráfico abaixo apresenta a frequência amostral de pessoas que jogam jogos mobile em seu cotidiano. O resultado mostra que a maioria das pessoas não apresentou experiência com o determinado formato, indicando a necessidade da criação de algo, com o intuito de promover o nosso jogo que se apresenta nesse formato.

Uma vez ou mais por dia	13
Uma vez ou mais na semana	11
Raramente	13
Nunca	6



O gráfico abaixo apresenta a frequência amostral de pessoas que acessam páginas da web em seu cotidiano. O resultado demonstra que a escolha de criação de um site para a promoção do jogo é uma boa ideia, pois a grande esmagadora maioria não só está acostumado com o formato, como tem contato com ele diariamente.

Uma vez ou mais por dia	32
Uma vez ou mais na semana	4
Raramente	6
Nunca	1



Por último, temos a frequência amostral em relação à experiência dos usuários com jogos “Clickers”, evidenciando a ausência de familiaridade com esse tipo de jogo. O resultado reafirma a necessidade de criar uma forma de média com o intuito de promover e introduzir o usuário a esse tipo de jogo

Muito Experiente	12
Experiente	8
Pouco Experiente	13
Sem Experiência	10

