

# Projeto de Interface

## (Trabalho Final em Grupo)

### Projeto:

*Blog de Jogos - Pin Games*

### EQUIPE

<u>MEMBROS</u>	<u>PAPÉIS</u>
<u>Ana Stella Rezende Pereira</u>	<u>Líder</u>
<u>Eduardo Asevedo Lago Tocci</u>	<u>Usabilidade/acessibilidade</u>
<u>Matheus Henrique Rocha Almeida</u>	<u>administrador</u>
<u>Nyckollas Pessoni Oliveira</u>	<u>ux</u>
<u>Pedro Henrique Sousa Santos</u>	<u>Design</u>

### Descrição dos Papéis:

*O(a) líder, Ana Stella, dividiu todos os papéis para cada membro do projeto. Além, de motivar e ajudar sempre que necessário. O Eduardo ficou com o cargo de usabilidade e acessibilidade do projeto, logo ficando mais acessível para todos os utentes. Matheus com a responsabilidade da documentação, apresentando todo passo a passo do projeto, assim como, pesquisas, objetivos e etc. Nickollas como UX, responsável por criar produtos e serviços que sejam fácil de usar e agradável para o usuário. Pedro com a parte de design, ou seja, a estética do site, com dicas sobre as paletas de cores para uma melhor visibilidade.*

### VISÃO GERAL DO PROJETO

*O objetivo deste processo é apresentar um site com apresentação de jogos e informações gerais, assim como, sinopse, trailers e em qual plataforma está disponível. A proposta da interface é ter uma facilidade na usabilidade, garantindo uma ótima experiência do utente, logo, ajudará os utentes a achar de forma fácil e rápida informações dos jogos na qual procura ou se interessa. serve também de forma eficiente para o comprador(a) que está à procura.*

# Projeto de Interface

## (Trabalho Final em Grupo)

### PESQUISA E ANÁLISE DE USUÁRIOS

*Para compreender a necessidade dos utentes, foram realizados workshops com ideias apresentadas e questionamentos para uma conclusão, que seja melhor para o usuário. A pesquisa da equipe chegou na cessação da facilidade do utente com a página, com a capacidade de obter informações desejadas de maneira simples. Os usuários reconhecem a facilidade, objetivo de obter informações com curtos prazos.*

### DEFINIÇÃO DE PERSONAS E FLUXOS DE USUÁRIO

*Baseado nas pesquisas foram criados dois atores: Paulo, com ocupação de estudante universitário e empregado em uma empresa de vendas, com muitas tarefas acadêmicas e profissionais. E Gabriela que é estudante de enfermagem com um fluxo de rotina cheio. A usabilidade do usuário foi mapeada para ver a interação com a página e ver a facilidade com seus objetivos. Paulo e Gabriela interagiram com o site para ver informações dos seus jogos e pesquisar jogos novos. Logo, alcançaram seus objetivos economizando tempo.*

### ARQUITETURA DE INFORMAÇÃO E DESIGN DE INTERAÇÃO

*A arquitetura do site ficou separada por classes divisórias. Assim, destaque da logo sobre o início da página, um menu de pesquisas com fácil acesso e com um destaque da paleta de cores. Uma classe com informações sobre os melhores jogos, melhores jogadores do mesmo e premiações alcançadas. As margens e capas de jogos com os acessos para trailers e sinopses dos jogos. fácil acesso para identificação da plataforma no qual o jogo está disponível.*

# Projeto de Interface

## (Trabalho Final em Grupo)

### DESIGN VISUAL E BRANDING

*A edificação do projeto foi projetada com uma estrutura de classe escura, com letras claras destacando para os utentes. Separado por categorias para aumentar a facilidade da usabilidade com o que o utente deseja, permitindo a acessibilidade de acessar rapidamente seus objetivos. o design de interação das categorias são incluídos em classes divisórias contendo diversas informações desiguais. A paleta de cores destaca facilmente as classes divisórias, assim facilitando seus atalhos.*

### PROTOTIPAGEM E ITERAÇÃO

*Foram selecionadas e criados protótipos usando ideias de sites para ter uma estrutura e um direcionamento de elementos sobre a interface. Logo, foram desenvolvidos protótipos com a interação e classes divisórias, utilizando as ferramentas como VS Code. Com os feedbacks dos utentes foram feitos aprimoramentos para a usabilidade.*

### TESTES DE USABILIDADE E AVALIAÇÃO DE ACESSIBILIDADE

*A avaliação de usabilidade e interatividade foram destinados a utentes representativos ao público alvo. Com a usabilidade da página tivemos alguns feedbacks sobre alguns empecilhos encontrados. O resultado dos feedbacks tiveram alguns construtivos e outros críticos. Construtivos como alterar a paleta de cores de alguns botões, facilitando a visibilidade e a interação. Além de ter feedbacks sobre acessibilidade, com pontos positivos sobre a fácil interação das classes divisórias.*

# Projeto de Interface

## (Trabalho Final em Grupo)

### CONSIDERAÇÕES FINAIS

*Ao executar o projeto e a interface, a expectativa é que os utentes tenham uma excelente experiência, com rápidos acessos aos seus objetivos e com uma interação sobre quais assuntos deseja encontrar. Com isso resultará em uma acessibilidade e conclusão das suas pesquisas. Os principais pontos do projeto são sobre as pesquisas sobre jogos e onde encontrar, e para conhecimento de novos jogos, podendo ver trailers e tendo uma introdução sobre o próprio.*