

**UNIFACS - UNIVERSIDADE SALVADOR**

**USABILIDADE, DESENVOLVIMENTO WEB, MOBILE E JOGOS**

**PROJETO A3**

SALVADOR

2023

**UNIFACS - UNIVERSIDADE SALVADOR**

**EQUIPE:**

JAILSON RODRIGUES DE NEIVA

12722131344

CARLOS HENRIQUE BRAGA BOMFIM

12723211573

ARTHUR REINA LYRA

12722124645

ISAC DANIEL PEREIRA DE ALMEIDA

12723116417

MATHEUS DO É SANTOS

1272229444

**DESENVOLVIMENTO DE APLICAÇÃO WEB**

Trabalho apresentado para fins avaliativos da Unidade Curricular – USABILIDADE, DESENVOLVIMENTO WEB, MOBILE E JOGOS – correspondente ao ano letivo 2023.2

Orientadores: Adailton, Lucas

SALVADOR

2023

SUMÁRIO

* 1. INTRODUÇÃO2
  2. DESENVOLVIMENTO2

2.1 WIREFRAME2

2.2 PROTOTIPAÇÃO2

* 1. FRONT-END..................................................................................................................3
  2. HEURÍSTICAS DE NIELSEN.......................................................................................4

4.1. VISIBILIDADE DO STATUS DO SISTEMA4

4.2. CORRESPONDÊNCIA ENTRE O SISTEMA E O MUNDO REAL................... 4

4.3. CONTROLE E LIBERDADE DO USUÁRIO......................................................4

4.4. CONSISTÊNCIA E PADRÕES........................................................................ 4

4.5. PREVENÇÃO DE ERROS............................................................................... 4

* 1. BACK-END....................................................................................................................4
  2. CONCLUSÃO................................................................................................................4

1. INTRODUÇÃO

Este trabalho, constando de uma equipe de cinco pessoas, foi realizado como Atividade Complementar 3, a qual faz parte da avaliação da Unidade Curricular.

O trabalho consiste em criar uma aplicação WEB para gerenciar catálogo de jogos de um usuário. Foram utilizadas como frameworks para o projeto o REACT.js e o NODE.js com Express, e para o banco de dados foi utilizado o SQLite. Também foram utilizadas ferramentas como Figma para prototipação da aplicação, e VsCode para desenvolvimento dos códigos.

1. Desenvolvimento

Através de muita pesquisa, valendo-se das informações e ensino na sala de aula, damos início ao projeto. Utilizando de brainstorm criamos várias ideias de como poderia ser a aplicação. Estabelecemos metas, prazos e prioridades para o projeto. E depois de especificarmos o objetivo iniciamos os esboços.

* 1. WIREFRAME

Esboçamos o aplicativo no papel para termos uma ideia de como ficaria e, utilizando-se da ferramenta Figma criamos um wireframe de baixa fidelidade.

Tela de um aparelho celular

Descrição gerada automaticamente com confiança média

Link wireframes:

https://www.figma.com/proto/6Vw5JocqP6Tjyhnfs9YoKt/WEB-games?type=design&node-id=167-2365&t=lrxAcNKH1JkwiRom-1&scaling=scale-down&page-id=167%3A1581&starting-point-node-id=167%3A1813&mode=design

* 1. PROTOTIPAÇÃO

Após isto, selecionamos as imagens que utilizaríamos no projeto e fizemos um tratamento para reduzir o tamanho das mesmas. Ainda usando o Figma, inserimos as imagens selecionadas, e estabelecendo os critérios de usabilidade, bem como, criamos animações na prototipação.

Interface gráfica do usuário

Descrição gerada automaticamente

Link do protótipo:

<https://www.figma.com/proto/6Vw5JocqP6Tjyhnfs9YoKt/WEB-games?type=design&node-id=152-757&t=ktWxdteX7rmGJT8Q-1&scaling=scale-down&page-id=0%3A1&starting-point-node-id=152%3A757&mode=design>

1. Front-end

Valendo-se do protótipo, iniciamos o desenvolvimento do código usando a ferramenta VsCode.

Ainda usando o Figma, inserimos as imagens selecionadas, e estabelecendo os critérios de usabilidade criamos animações na prototipação.

Criamos um repositório no GitHub e trabalhamos conjuntamente no desenvolvimento do código. Este foi um aprendizado a mais, pois alguns não sabiam como usar a ferramenta, e através do git bash, fizemos clones do repositório remoto e fomos atualizando os incrementos que eram realizados no código da aplicação.

Além do repositório remoto no GitHub, fizemos um deploy na plataforma Versel para testarmos o aplicativo e criamos um domínio para a aplicação. Os endereços do repositório e do deploy são:

* GitHub: <https://github.com/JailsonTech/EntregaP1A3>
* Versel: <https://p1-a3-teste.vercel.app/>

1. HEURÍSTICAS DE NIELSEN APLICADAS
   1. VISIBILIDADE DO STATUS DO SISTEMA

**Descrição:** O sistema deve manter os usuários informados sobre o que está acontecendo, fornecendo feedback adequado dentro de um tempo razoável.

**Aplicação:** Foram implementadas mensagens de Alert claras sempre que o usuário realiza ações que ainda não foram implementadas no sistema ou estão em status de “Desenvolvimento”.

* 1. CORRESPONDÊNCIA ENTRE O SISTEMA E O MUNDO REAL

**Descrição:** A linguagem utilizada no sistema deve refletir o mundo real para que os usuários possam compreender e interpretar com facilidade.

**Aplicação:** Ajuste de terminologia para garantir que os rótulos, imagens, botões e instruções estejam adequadas e correspondam as expectativas do usuário, facilitando a compreensão e navegação.

* 1. CONTROLE E LIBERDADE DO USUÁRIO

**Descrição:** Os usuários precisam ter a liberdade de retornar a etapas anteriores ou sair do sistema quando desejarem, sem enfrentar dificuldade.

**Aplicação:** Foram incluídos botões para o usuário “voltar” e posteriormente após a fase do protótipo serão incluídas validações antes do usuário realizar alterações irreversíveis, permitindo que os usuários mantenham controle sobre suas interações.

* 1. CONSISTÊNCIA E PADRÕES

**Descrição:** Os padrões de design e interação devem ser consistentes em todo o sistema, para evitar confusão e facilitar a navegação e fluidez ao navegar pelo sistema.

**Aplicação:** Realizamos uma revisão do projeto para garantir a consistência do design, layout e comportamento dos elementos em todas as páginas, proporcionando ao usuário uma experiência coesa.

* 1. Prevenção de erros

**Descrição:** O sistema deve ser projetado para evitar erros sempre que possível.

**Aplicação:** Até o presente momento foram inseridas mensagens de alert em etapas do projeto que ainda não foram concluídas. No futuro, na entrega definitiva do projeto, serão implementadas validações e orientações claras para prevenir erros durante a interação do usuário, além de fornecer mensagens de erro informativas quando necessário.

1. BACK-END

Estamos trabalhando no projeto de backend e apresentaremos na entrega 2.

1. Conclusão

...