



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. INTRODUÇÃO	4
2. DESIGN	4
2.1. Wireframe	4
2.2. Prototipação	5
3. FRONT-END	5
4. HEURÍSTICAS DE NIELSEN APLICADAS	6
4.1. Visibilidade do status do sistema	6
4.2. Correspondência entre o sistema e o mundo real	6
4.3. Controle e liberdade do usuário	6
4.4. Consistência e padrões	6
4.5. Prevenção de erros	7
5. BACK-END	7

1. INTRODUÇÃO

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

O trabalho consistiu na criação de uma aplicação WEB para gerenciar catálogo de jogos de um usuário.

Foram utilizadas como frameworks para o projeto o React e o NODE.js com Express. Foi utilizado como banco de dados o SQLite, e para prototipação da aplicação, a ferramenta Figma. Na execução do desenvolvimento dos códigos usamos o VsCode.

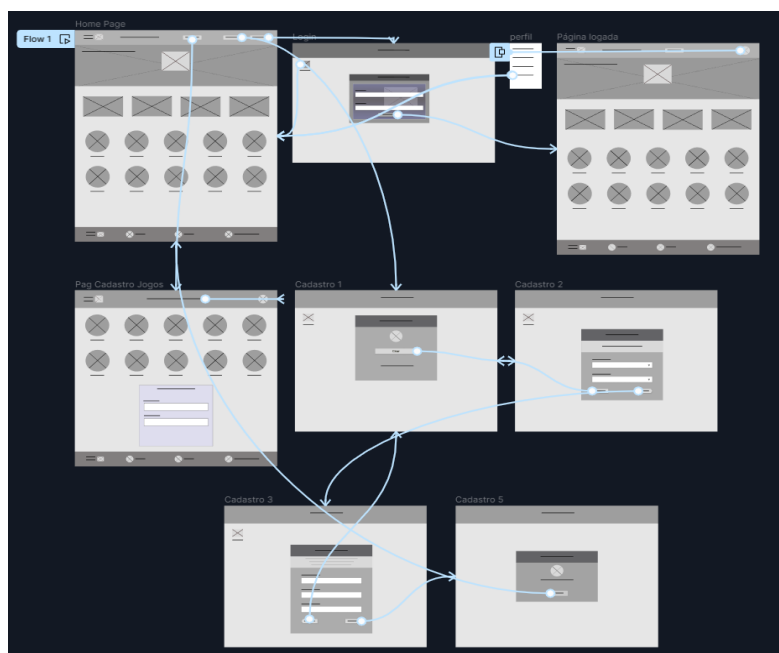
2. DESIGN

Através de muita pesquisa, valendo-se das informações e ensino em 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 especificamos o objetivo iniciamos os esboços.

2.1. Wireframe

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

wireframes de baixa fidelidade

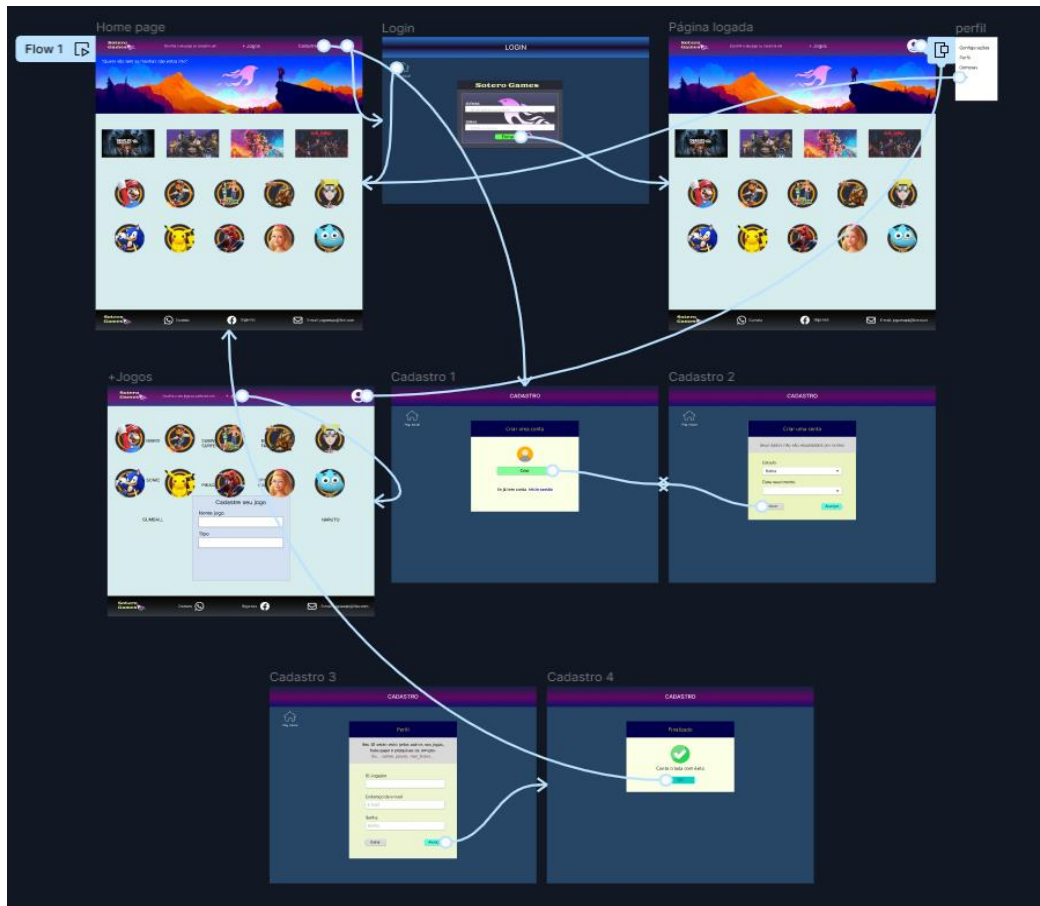


Link wireframes: <https://is.gd/A8kbZc>

2.2. Prototipação

Foram selecionadas 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.

Protótipo de alta fidelidade



Link do protótipo: <https://is.gd/4Q9W5C>

3. FRONT-END

Valendo-se do protótipo, iniciamos o desenvolvimento do código usando a ferramenta VSCode. 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 vercel a fim de testarmos o aplicativo. Foi criado um domínio para aplicação.

GitHub: https://github.com/JailsonTech/EntregaP1A3_react

Deploy: <https://soterogames.online>

4. HEURÍSTICAS DE NIELSEN APLICADAS

Um dos principais princípios que definimos foi a consistência no layout do app, estabelecendo logotipo, cores, tipografia, e fixando uniformidade e coerência. A responsividade está presente no app, mantendo as mesmas características, tanto na aplicação web quanto no mobile. A padronização foi elaborada pensando principalmente na experiência do usuário.

4.1. 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”.

4.2. 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.

4.3. 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.

4.4. 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.

4.5. 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.

5. BACK-END

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

Conclusão

...