



**Universidade de Brasília - UnB
Faculdade UnB Gama - FGA
Curso de Engenharia de Software**

Relatório final da disciplina de IHC 2022/1, Turma 2

**Equipe: 3
Autores:**

**João Pedro de Camargo Vaz
Victor Hugo Oliveira Leão
Vinícius Assumpção de Araújo
Gabriel Roger Amorim da Cruz
Guilherme Aguera de La Fuente
Vilela**

**Brasília, DF
2022**



RESUMO

Este relatório apresenta todo o processo de desenvolvimento do projeto realizado durante o primeiro semestre letivo de 2022 pelos estudantes da equipe 3 da disciplina Interação Humano Computador, ministrada na Universidade de Brasília. Nele pode ser encontrado desde a escolha do tema do projeto até os resultados finais pela equipe obtidos após o fim do projeto. O tema escolhido pela equipe foi o aplicativo Steam mobile, renomada plataforma de distribuição de jogos eletrônicos, mas com diversas funcionalidades utilizadas por usuários desse mercado. Dessa forma, após a compreensão e validação de problemas e falhas encontradas ao longo do aplicativo, a equipe teve o objetivo de reformular telas de interface dele seguindo técnicas e conceitos de IHC. É explicitado e detalhado durante todo o documento as metodologias e técnicas utilizadas pela equipe, seja durante as etapas de levantamento de dados com usuários externos ao grupo com questionários e formulários, seja com as análises feitas e prototipações realizadas. Durante todo o relatório, busca-se ilustrar por meio de figuras e capturas de tela o que o texto escrito explicava com palavras, para que fosse fácil e simples a compreensão do documento para qualquer tipo de leitor que se interesse.

Palavras-chave: IHC 2022/1, Steam mobile, Interação Humano Computador, Figma, Prototipação, Minimalismo, Padronização, Consistência

SUMÁRIO

RESUMO.....	12
SUMÁRIO.....	13
1. INTRODUÇÃO	14
2. ASPECTOS GERAIS.....	14
2.1. MOTIVAÇÕES INICIAIS PARA A PROBLEMATIZAÇÃO	14
2.1.1. Escolha do App	14
2.1.2. Observação Inicial da Equipe	15
3. ANÁLISE E VALIDAÇÃO DA PROBLEMATIZAÇÃO.....	15
3.1. ANÁLISE DAS HEURÍSTICAS DE NIELSEN NO APLICATIVO	15
4. VALIDAÇÃO COM OS USUÁRIOS.....	17
4.1. METODOLOGIA E CONSTRUÇÃO DO QUESTIONÁRIO	17
4.2. QUESTIONÁRIO E SEUS RESULTADOS.....	17
5. PROTOTIPAÇÃO	24
5.1. ORGANIZAÇÃO PARA REFORMULAÇÃO	24
6. PROTOTIPAÇÃO DAS NOVAS TELAS.....	38
7. VALIDAÇÃO E RESULTADOS FINAIS DA SOLUÇÃO.....	52
7.1. QUESTIONÁRIO DE VALIDAÇÃO	52
7.2. RESULTADOS FINAIS DA DISCIPLINA	56
8. CONCLUSÕES.....	56
9. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	58

1. INTRODUÇÃO

No contexto da popularização de jogos eletrônicos nos últimos anos, a Steam tornou-se a empresa mais conhecida na distribuição deles, além de abarcar várias funcionalidades essenciais para uma boa experiência “*gamer*”. Todavia, mesmo sendo extremamente otimizada para Desktop, a versão mobile do app da Steam é bastante precária do ponto de vista da interação com o usuário, e, principalmente, com os conceitos estudados durante a disciplina Interação Humano Computador, ministrada pelo professor Sérgio Antônio Andrade de Freitas, na Universidade de Brasília.

Nesse sentido, o time três da disciplina no primeiro semestre de 2022 propôs a reformulação das telas do aplicativo da Steam, visando com os conhecimentos aprendidos na disciplina propor uma nova cara com melhor interação para o usuário. Portanto, com a otimização da interface do aplicativo como um todo, a necessidade de ter um Desktop por perto para realizar as funcionalidades desejadas será mitigada, tendo em vista a melhoria da Steam para sistemas mobile.

A questão central do desenvolvimento do projeto consiste, basicamente, na prototipação de novas telas da Steam na versão mobile, seguindo as já existentes atualmente no aplicativo, com a ideia de melhorar a experiência do usuário durante o uso do aplicativo.

De maneira geral, esse relatório tem por objetivo explicitar todo o arcabouço teórico utilizado pelo time ao longo do desenvolvimento do projeto da disciplina com as das telas do aplicativo da Steam na versão mobile. Além disso, busca-se também embasar as conclusões feitas a partir da coleta das opiniões dos usuários, por meio de formulários.

A equipe utilizou a metodologia ágil *Scrum*, com as sprints do projeto tendo duração de uma semana e sendo, sob uma perspectiva geral do projeto, divididas em três módulos: pesquisa iniciais, desenvolvimento dos protótipos e conclusão com as pesquisas de satisfação. Esse relatório está dividido em introdução, desenvolvimento e conclusão do projeto realizado.

2. ASPECTOS GERAIS

2.1 MOTIVAÇÕES INICIAIS PARA A PROBLEMATIZAÇÃO

2.1.1 Escolha do App

Com a ascensão dos jogos eletrônicos, além da virtualização das relações interpessoais, a Steam tornou-se a pioneira no setor de distribuição dos jogos, além de fornecer várias ferramentas de interação entre os usuários. Nesse sentido, a versão do aplicativo para Desktop é extremamente otimizada para as funções propostas, porém, a versão mobile peca em vários aspectos da Interação Humano Computador, o que torna, muitas vezes, o uso do app no dispositivo móvel uma

ferramenta de difícil e nada intuitiva e faz-se necessária a presença de um computador quando se quer realizar algumas funções, sendo isso nada prático. Nesse contexto, o time 3, da disciplina Interação Humano Computador, da Universidade de Brasília, escolheu como tema central do projeto, o aplicativo mobile da Steam, para aplicar os conhecimentos aprendidos em sala de aula na reformulação das telas já presentes no aplicativo.

2.1.2 Observação inicial da equipe

Com a familiarização com as funcionalidades do aplicativo, a equipe realizou uma observação inicial sobre ele e notou que as seguintes áreas do app necessitavam de prototipação de novas telas, que pudessem trazer uma melhor experiência para o usuário: Tela de Login, Menu Inicial, Confirmações, Lista de Amigos, Loja, Steam Guard e Biblioteca de Jogos. O resultado final da observação sobre esses setores foi que eles não são padronizados, com design falho em certas partes e confuso ao usuário, além de exibir pouca informação ao cliente sobre o que está sendo feito.

3. ANÁLISE E VALIDAÇÃO DA PROBLEMATIZAÇÃO

3.1. ANÁLISE DAS HEURÍSTICAS DE NIELSEN NO APLICATIVO

Com o propósito de formalizar os problemas encontrados no aplicativo, além de entender outros que pudessem estar presentes, a equipe utilizou da avaliação heurística, técnica que tem como base um conjunto de diretrizes de usabilidade, que descrevem características desejáveis da interação e da interface, chamadas por Nielsen, em 1990, de heurísticas (Simone, 2010). Assim, a partir das 10 Heurísticas de Nielsen no aplicativo. Dessa forma, a documentação sobre cada uma das Heurísticas obtida pela equipe foi a seguinte:

- a) **Visibilidade do Status do sistema:** Não é informado ao usuário sobre o status do sistema;
- b) **Correspondência entre sistema e mundo real:** O aplicativo faz pouco uso de ícones (uma forma de conectar o sistema com o mundo real), mas há linguagem coerente;

- c) **Controle de liberdade para o usuário:** Em boa parte das páginas é complicado saber como voltar para páginas anteriores. Além disso, muitas partes do aplicativo são cansativas de procurar e utilizar, o que aparenta limitar a liberdade do usuário;
- d) **Consistência e padronização:** Não atendida, algumas telas possuem um padrão de apresentação dos itens diferente, o que dificulta entender qual é o real padrão do aplicativo. Além disso, algumas páginas têm arraste lateral desnecessário, enquanto outras não;
- e) **Prevenção contra erros:** Não é encontrado nada além das orientações na área de Suporte, que ainda falha na questão de liberdade do usuário, tornando difícil a locomoção entre páginas dessa natureza;
- f) **Reconhecimento em vez de recordação:** Apesar da inconsistência, essa heurística é atendida, uma vez que as páginas e funções são fáceis de reconhecer (seguem informações comuns a usuários de aplicativos);
- g) **Eficiência e flexibilidade de uso:** O aplicativo peca em diversas fases no que convém à eficiência. Alguns exemplos dessas falhas são: buscas ineficientes e abas desnecessárias no menu;
- h) **Estética e design minimalista:** Talvez a heurística menos atendida no aplicativo. Boa parte das páginas e funcionalidades é poluída e sem a necessidade de tanta informação em um aplicativo mobile;
- i) **Ajude os usuários a reconhecer, diagnosticar e recuperar erros:** Essa heurística é encontrada, mas de forma precária, também. A aba de Suporte pode ser útil, porém é extremamente confuso e cansativo chegar até ela e usá-la.
- j) **Ajuda e documentação:** Heurística atendida, já que o aplicativo possui uma aba “Suporte” no menu.

A partir dessa análise com as Heurísticas de Nielsen, a equipe conseguiu ver ainda mais sentido na escolha do aplicativo como tema da disciplina, já que se pode

verificar de forma teórica e formal que há falhas e problemas no sistema. Com isso, a equipe se dedicou a trabalhar com as heurísticas de Controle de liberdade para o usuário, Consistência e padronização e Estética e design minimalista. Dessa forma, a equipe estaria focada na prototipação de novas telas consistentes, intuitivas e minimalistas, entendendo que isso traria um sistema com uma interface mais amigável aos seus usuários.

4. VALIDAÇÃO COM USUÁRIOS

Depois das análises e resultados subjetivos obtidos pelo time, foi-se feito uma nova parte de validação dos problemas encontrados. Assim, o primeiro questionário desenvolvido pelo time teve o intuito de colher informações a respeito da opinião de usuários do sistema acerca do aplicativo da Steam na versão mobile, com o objetivo de guiar a equipe no seu objetivo de reformulação do aplicativo, tendo enfoque nas heurísticas escolhidas como prioritárias.

4.1 METODOLOGIA E CONSTRUÇÃO DO QUESTIONÁRIO

Ocorreu-se, então, a coleta das preferências dos clientes acerca de aplicativos similares ao escolhido, além de questionamentos levantados com base no aplicativo da própria Steam. Desse modo, poder-se-ia entender o que os usuários sentem falta no aplicativo selecionado, mas encontram em outros concorrentes. Com isso, a metodologia utilizada no questionário envolveu a utilização de perguntas subjetivas abertas e fechadas, para que se pudesse recolher opiniões não só em forma numérica e em escalas, mas também em forma de texto. O objetivo do questionário também envolvia obter conhecimento das crenças, sentimentos, interesses, expectativas e situações vivenciadas com o aplicativo e o que poderia ser feito para melhorar esses aspectos.

4.2 QUESTIONÁRIO E SEUS RESULTADOS

Abaixo seguem imagens das perguntas feitas no questionário e suas respostas:

Quais as funções do App você mais utiliza?

 Copiar

28 respostas

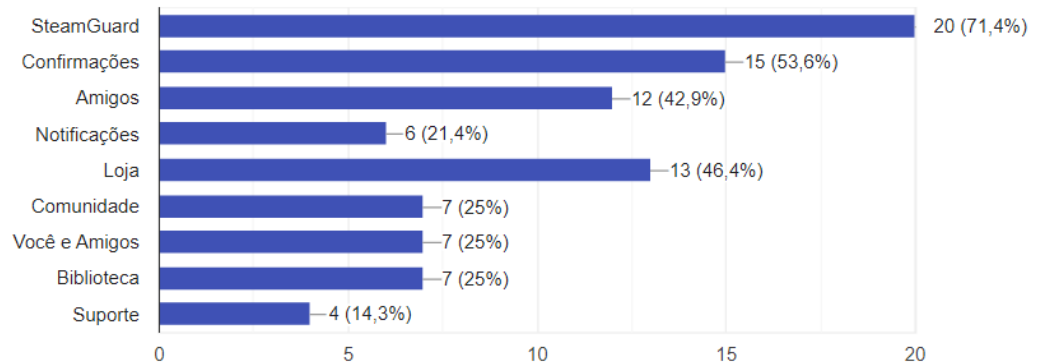


Figura 1. Pergunta 1 – Questionário de Validação

De acordo com as respostas da pergunta anterior, fale sucintamente a respeito do motivo pelo qual você não utiliza tanto as outras funcionalidades.

28 respostas

a navegação e responsividade do app é confusa

Não utilizo tanto o suporte

Pois prefiro utilizar no computador pela estética e velocidade de carregamento

Apenas pelo motivo q precisa da confirmação pelo celular

Utilizo as outras funções no computador

Creio que o aplicativo não seja muito completo pras outras funções

Nao tenho muito uso e interesse para as outras funcionalidades, normalmente outras plataformas fazem essas tarefas de uma melhor maneira.

Figura 2. Pergunta 2 – Questionário de Validação

Como você avaliaria a visibilidade do status do aplicativo, isto é, o quão bem as interações são apresentadas ao usuário, como, por exemplo, saber se um item foi adicionado ao carrinho na hora da compra.



28 respostas

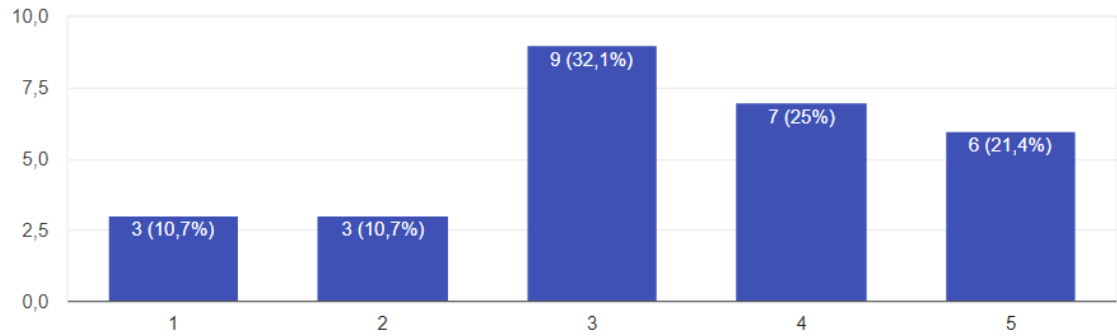


Figura 3. Pergunta 3 – Questionário de Validação

Quanto você classificaria a facilidade de lembrar aonde clicar para acessar as funcionalidades do App?



28 respostas

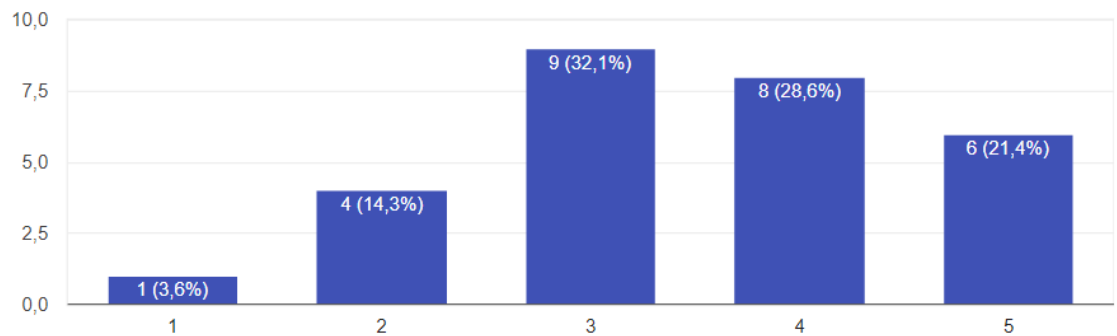


Figura 4. Pergunta 4 – Questionário de Validação

Em relação a navegação no App da Steam, marque:

 Copiar

28 respostas

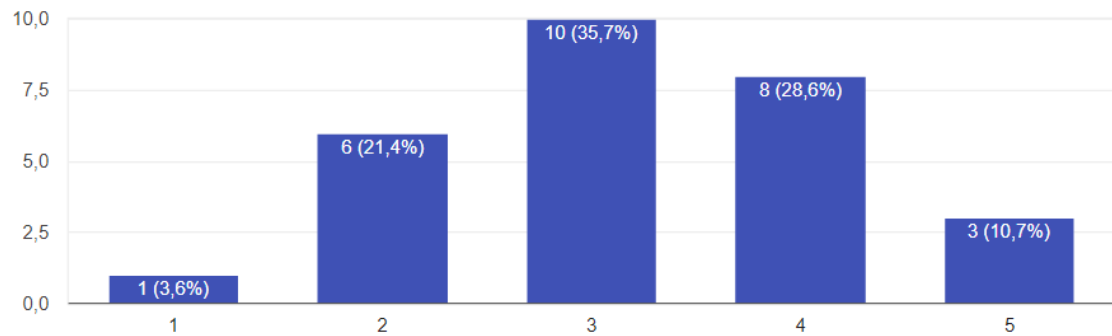


Figura 5. Pergunta 5 – Questionário de Validação

O que você acha da consistência da padronização entre os menus da Steam, como foi explicitado abaixo?

28 respostas

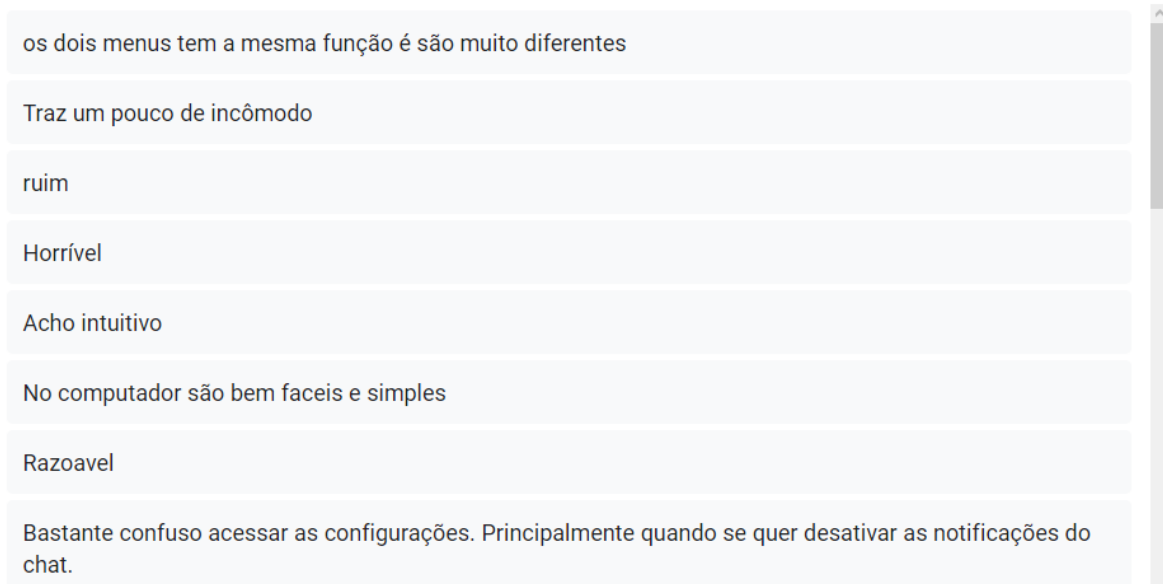


Figura 6. Pergunta 6 – Questionário de Validação

Com essa comparação, sendo o menu da esquerda do App da PsApp, e o da direita da Steam, o quanto você acha o da Steam poluído?



28 respostas

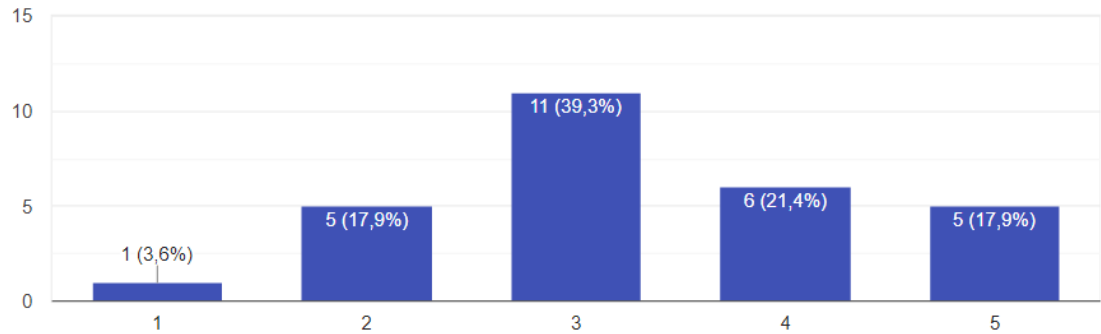


Figura 7. Pergunta 7 – Questionário de Validação

Você diria que todas as funcionalidades de interesse são bem explicitadas dentro do aplicativo?



28 respostas

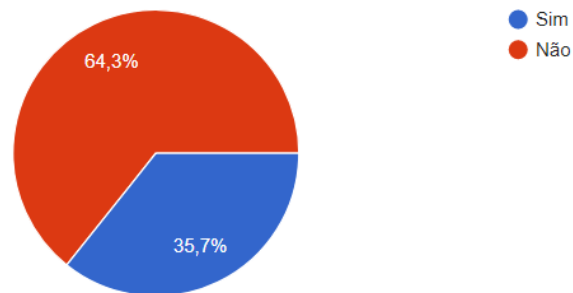


Figura 8. Pergunta 8 – Questionário de Validação

Você já utilizou a funcionalidade de suporte do App da Steam? Se sim, explique sucintamente a sua experiência com essa funcionalidade

22 respostas

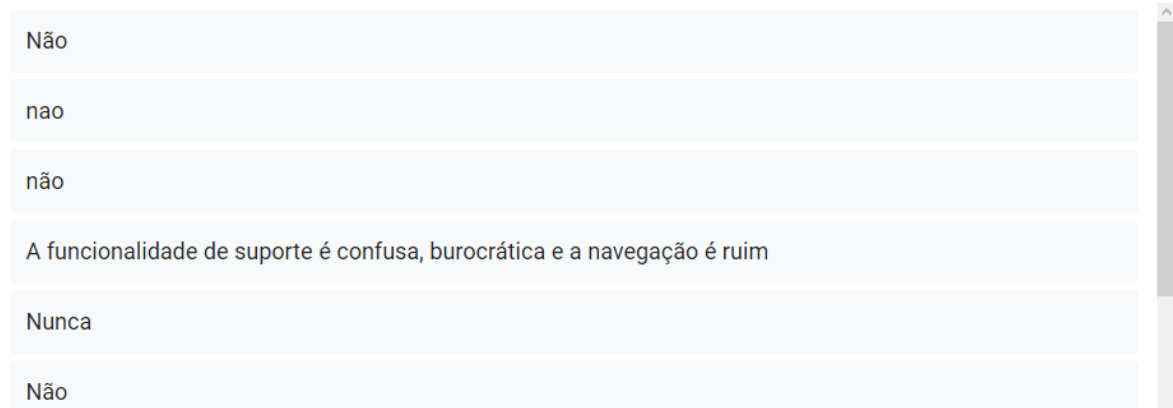


Figura 9. Pergunta 9 – Questionário de Validação

Caso você já tenha utilizado algum dos Apps abaixo, marque os de sua preferência.

Copiar

28 respostas

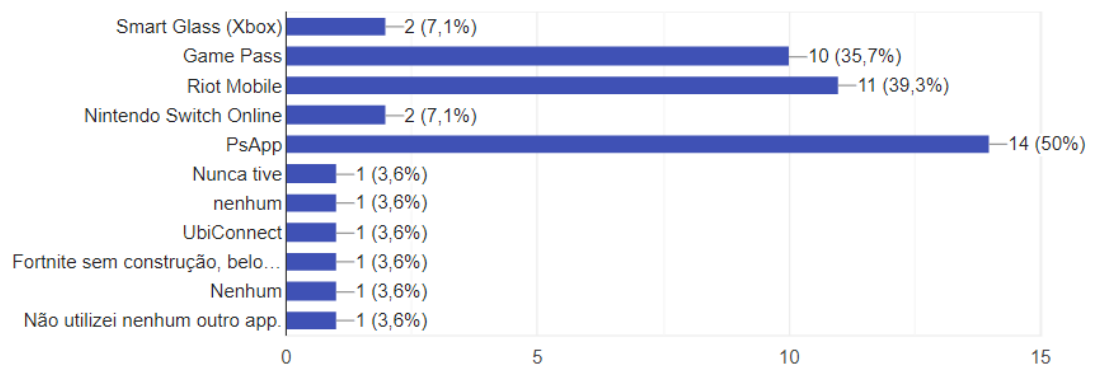


Figura 10. Pergunta 10 – Questionário de Validação

Com base na resposta do item anterior, você acha a navegação mais fácil e intuitiva nos apps marcados ou na Steam? Explique o motivo de maneira sucinta.

28 respostas

- Os apps são mais intuitivos e apresentam de forma mais clara funcionalidades do meu interesse
- A navegação é mais simples no psapp, mais bonito, acredito
- Steam pois o Riot Mobile não tem um design voltado ao usuário, parece que só colocaram algumas informações ali e pronto
- Menos poluído
- No marcado. O app da steam tem muito delay
- Nunca tive
- Na Steam, Ps é muitas vezes mais confuso
- O game passa segue a mesma lógica da steam, com uma store bem grande, com muitos jogos e às vezes confusa

Figura 11. Pergunta 11 – Questionário de Validação

Você tem alguma sugestão de mudança na interface do App? Se sim, quais? Explique de maneira sucinta.

18 respostas

- A navegação por ícones ao invés de texto é uma mudança generalizada na interface de suporte, para uma navegação mais agradável
- Não, papai GabeN fez isso dar certo por muito tempo sendo horrível desse jeito.
- Melhorar os menus de acesso às configurações e deixar o visual da loja mais clean.
- Na maneira como as seções e sub seções do app estão organizadas, as vezes escondidas na tela, as informações são muitas na interface, podem até ser de fácil compreensão mas ficam confusas.
- reconstruir do zero com foco em mobile, porque do jeito que está parece um port mal feito do serviço no pc
- até agora literalmente a única coisa que eu mudaria seria o fato de ao iniciar o app ele vai direto pra sessão de 'Amigos', e eu prefiro ir direto pra Loja.
- eu acho que o app precisa dar uma mudada de design por que o modelo atual parece algo meio 2015, abrir novas opções de personalização mas em principal dar uma atualizada no design

Figura 12. Pergunta 12 – Questionário de Validação

Caso você deseja continuar contribuindo, ou seja, responder o próximo questionário após a conclusão da prototipação das novas telas, responda essa pergunta com o seu Whatsapp ou o Telegram, que o time irá enviar o link diretamente para você.

7 respostas

@pedromadbr
61983839011
telegram @viniciusvinicius2
+55 61 8109-3995
61 998484272
Rosângela Sena
Vítor

Figura 13. Pergunta 13 – Questionário de Validação

Portanto, conclui-se que, de fato, o aplicativo mobile da Steam necessitava de uma remodelação nas suas telas, para que a experiência do usuário seja a melhor possível, bem como a exploração de todas as suas funcionalidades.

5. PROTOTIPAÇÃO

5.1 Organização para reformulação

A partir da observação realizada pelos participantes da equipe no começo do projeto, a análise das heurísticas de Nielsen e os resultados previamente mostrados do questionário de avaliação dos problemas com o questionário, a equipe traçou um plano para as fases seguintes. Esse plano se baseou em quais telas passariam por uma reformulação e nova prototipação por parte da equipe, seguindo os objetivos buscados no projeto.

Primeiramente, foi feito um documento definindo as cores padrões do projeto (com seu valor hexadecimal para fácil acesso) e suas utilidades em cada parte das novas prototipações. Além disso, as principais fontes que viriam a ser aplicadas em áreas importantes das telas. A figura nº 14 mostra esse documento.

Padrões Steam - IHC

Cores Principais do Projeto

12141C	Tom de Cinza, próximo a preto para representar o menu
1C202C	Tom de Cinza Muito Escuro, próximo a azul para fundos
303649	Tom de Cinza Escuro, próximo a azul para botões pressionáveis
2EA9E2	Tom de Azul Claro, para representar botões pressionados
8A1616	Tom de Vermelho, para atenção

Fontes Principais do Projeto

<i>ABeeZee</i>	Títulos
Open Sans	Textos - parágrafos

Figura 14. Padrões adotados na Prototipação das novas Telas

Finalmente, abaixo estão listadas as telas (com imagens delas no aplicativo atualmente) e outras partes do aplicativo, além dos principais erros encontrados em cada uma delas e os focos que a equipe buscaria:

a) **Tela de Login:**

A figura nº 15 abaixo mostra a tela de Login do aplicativo atualmente implementado da Steam.

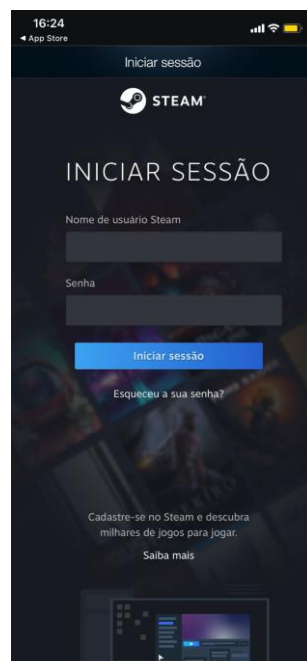


Figura 15. tela de login antiga

Apesar de a tela inicial de Login aparentar apresentar uma estética minimalista e agradável, caso o usuário tente a opção de recuperar senha, não é possível voltar à essa tela de Login e, logo, a única forma de se autenticar no aplicativo se torna com a tela mostrada na figura nº 16, que se mostra totalmente desconexa consistentemente falando da figura mostrada acima. Assim, a equipe decidiu fazer uma nova tela de Login que fosse consistente com a de Recuperação de Senha e Cadastro e, também, com estética minimalista.

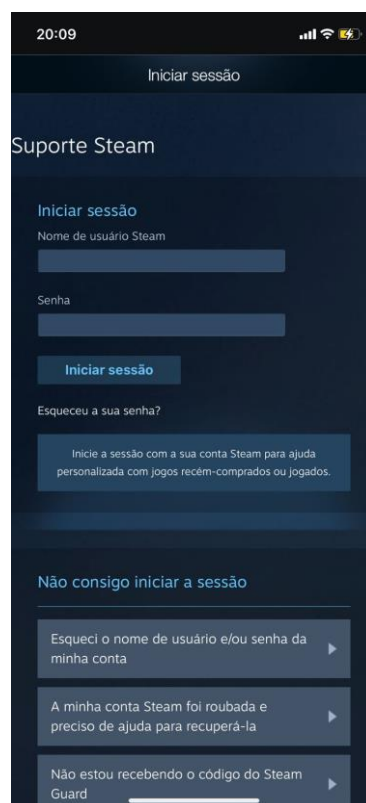


Figura 16. Tela antiga de login Inconsistente

b) **Tela de Recuperação de Senha:**

Como dito no ponto acima, a tela de Recuperação de Senha atual do aplicativo é inconsistente com a tela de Login e Cadastro, assim, a equipe buscou trazer uma estética minimalista, em conjunto com consistência, para essa tela na figura nº 17.

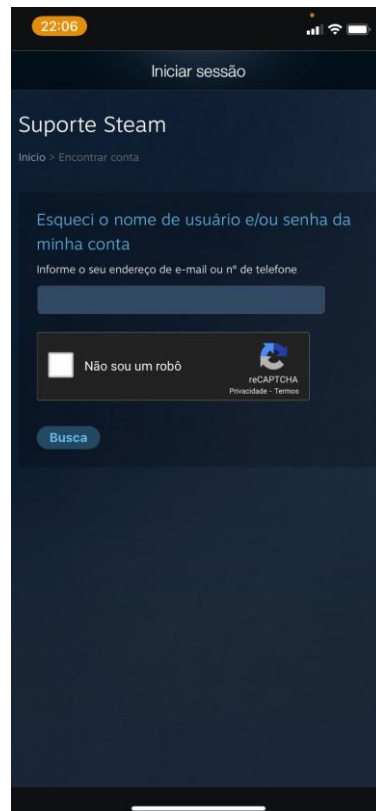


Figura 17. Tela antiga de Recuperação de Senha

c) **Tela de Cadastro (Sign Up):**

A tela de Cadastro atual do aplicativo segue a consistência da primeira tela de Login mostrada na figura nº 15. Entretanto, ela não possui a opção de voltar para a tela de Login, como pode ser visto na figura nº 18, o que traz problemas na liberdade do usuário. Assim, foi definido que uma nova tela de cadastro seria prototipada, a fim de trazer a consistência com as duas telas já faladas anteriormente (Login e Recuperação de Senha) e aliar a estética minimalista.

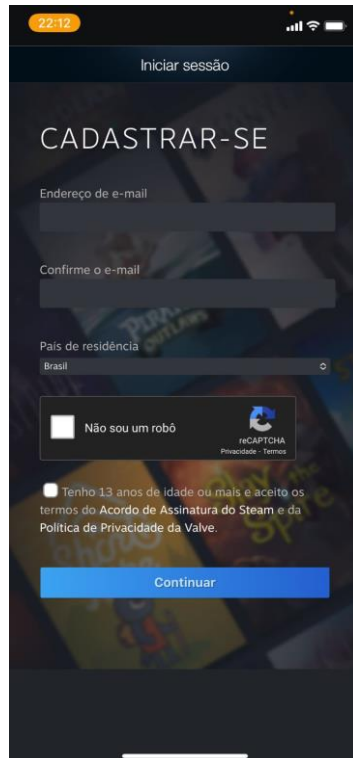


Figura 18. Tela antiga de Cadastro de Usuário

d) **Steam Safety:**

A área de Steam Safety é composta por quatro telas: a inicial, remover autenticador, código de recuperação e ajuda. Considerando essas quatro telas em si, elas são consistentes e bem elaboradas, mas considerando o aplicativo como um todo, elas não são padronizadas com o restante das telas. Dessa forma, as figuras nº 19, 20, 21 e 22, mostram essas telas e o objetivo do time com elas é torná-las consistentes com o aplicativo como um todo.



Figura 19. Tela Inicial Antiga

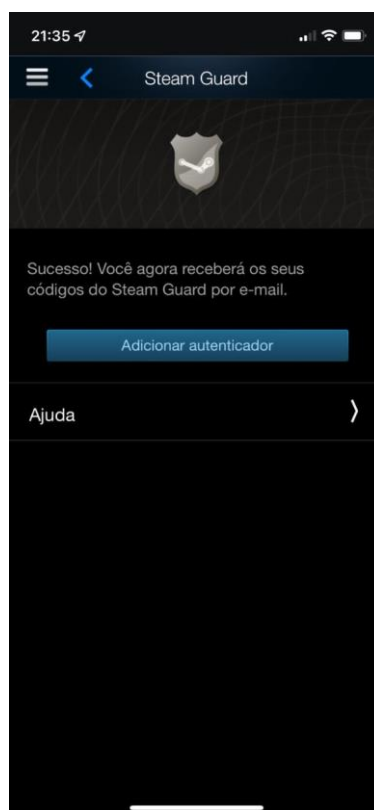


Figura 20. Tela Antiga para Remover o Autenticador

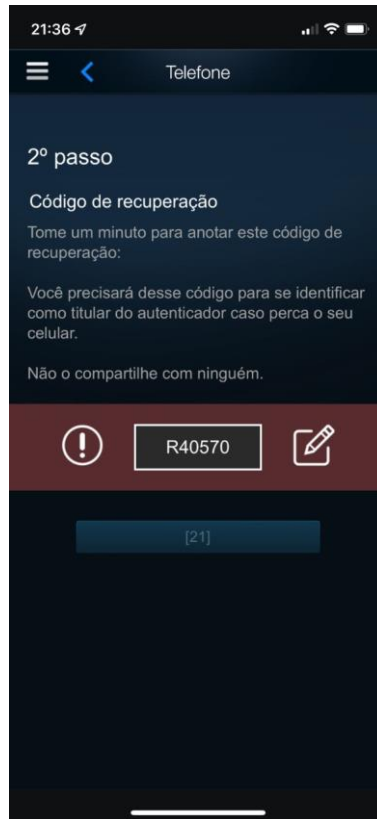


Figura 21. Tela Antiga do Código de Recuperação

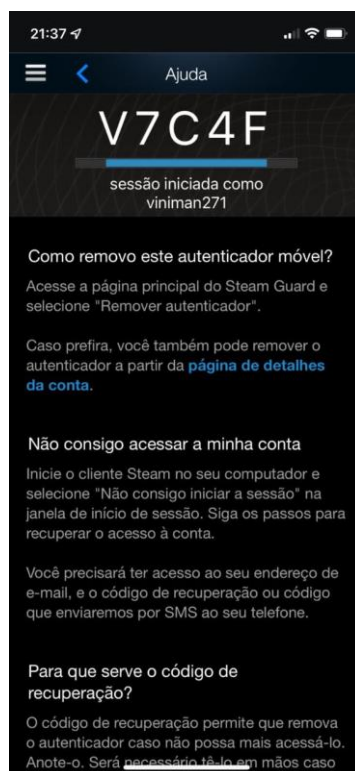


Figura 22. Tela Antiga de Ajuda

e) **Steam Community:**

A seção de Steam Community do sistema seria destinada para que a os jogadores da comunidade pudessem fazer posts, como uma forma de um blog. A tela atual é muito poluída com informações e funcionalidades que não são realmente o intuito dessa área. Com isso, a equipe propôs fazer uma nova tela de comunidade que pudesse trazer o foco aos posts e suas categorias. Com isso, a tela de um post em si também foi alterada para seguir o padrão proposto. As figuras nº 22 e 23 explicitam essas telas antigas.



Figura 22. Tela Antiga da Comunidade

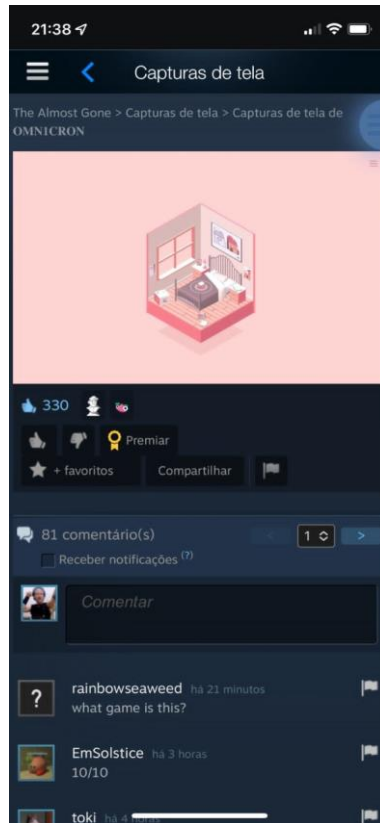


Figura 22. Tela Antiga de um Post na Comunidade

f) **Steam Chat:**

O aplicativo possui uma aba para chat, em que usuários podem se comunicar com seus amigos. Com isso, toda a parte de amigos é, também, gerenciada por meio dessa área no aplicativo. Entretanto, os problemas encontrados são que, de semelhante forma com outras partes do sistema, essa tela não segue uma padronização se comparada com outras no aplicativo. Assim, a equipe tem como objetivo trazer uma padronização, além de criar uma nova tela para conversas, já que a atual não é esteticamente agradável, como pode ser conferido nas figuras nº 23 e 24 abaixo.



Figura 23. Tela Antiga da Lista de Amigos

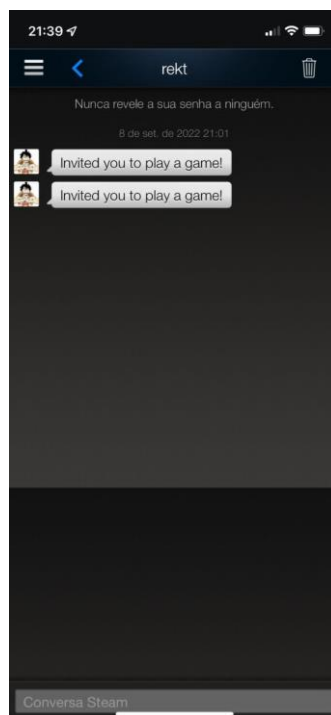


Figura 24. Tela Antiga de Chat com Amigos

g) **Steam Store:**

A tela da Steam Store se refere à loja de jogos que a empresa oferece para os seus usuários adquirirem. Por esse motivo, pode-se imaginar que essa tela é de suma importância para o aplicativo, uma vez que a busca por jogos para comprar, ou apenas visualizar, é indispensável no negócio da empresa. Contudo, como pode ser vista na figura nº 25, a tela atual do aplicativo para a loja é pouco desenvolvida e nada chamativa. Assim, a equipe decidiu trabalhar em uma nova tela de loja que seja chamativa, mas ao mesmo tempo minimalista.



Figura 25. Tela Antiga da Loja

h) **Tela de Jogo:**

A tela de um jogo é aquela que apresenta o item para o usuário possivelmente obtê-lo. Dessa forma, é importante que, como a loja, seja atrativo, agradável, mas minimalista. A tela atual presente na figura nº 26 mostra ser efetiva e segue sua proposta, de modo que a

equipe só terá o objetivo de padronizá-la com as novas consistências propostas.

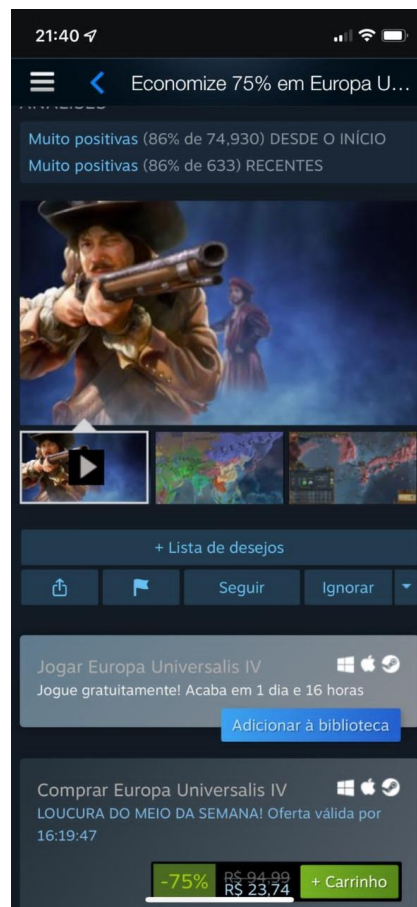


Figura 26. Tela Antiga do Jogo Selecionado

i) **Carrinho:**

De semelhante modo à tela de jogo, o carrinho cumpre seus objetivos de forma completa e é uma tela atual bem apresentável ao usuário, como presente na figura nº 27. Assim, a equipe apenas buscou trazer a nova padronização e um pouco mais minimalista.



Figura 27. Tela Antiga do Carrinho

j) **Perfil:**

A tela de perfil atual no aplicativo, apesar de minimalista, não tem, novamente, a consistência e padronização com as outras no aplicativo, com cores totalmente destoantes do que é proposto em outras telas. Além disso, a disponibilização de certos elementos não segue certa simetria. Dessa forma, a equipe teve objetivos de alterar a tela mostrada na figura nº 28, buscando melhorar esses aspectos citados



Figura 28. Tela Antiga do Perfil

k) **Menu:**

O menu presente no aplicativo é lateral (o que não possui nenhum problema), mas é altamente poluído, com muitas opções e totalmente em texto, sem nenhum ícone intuitivo e remetente à realidade. A figura n° 29 demonstra o menu implementado. A equipe pretendeu fazer um novo menu buscando o minimalismo e reconhecimento.

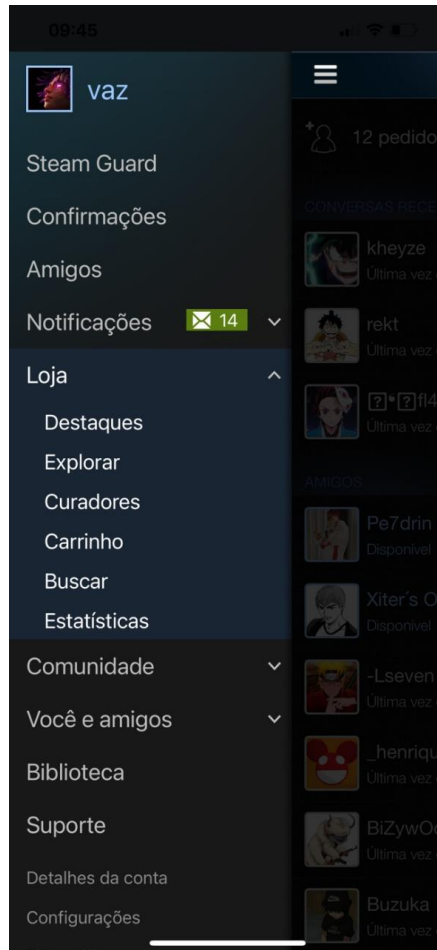


Figura 29. Tela Antiga do Menu

Além disso, de forma geral, o projeto desenvolvido pela equipe busca trazer consistência entre todo o aplicativo, de forma que padrões possam ser observados pelo usuário, melhorando seu uso. Além disso, a liberdade para o usuário também foi um foco proposto pela equipe, para que, assim, os usuários pudessem sempre se sentir confortáveis com as opções dispostas em concorrência com as funcionalidades apresentadas.

6. PROTOTIPAÇÃO DAS NOVAS TELAS

Depois da definição das telas a serem prototipadas pela equipe, os integrantes da equipe foram divididos, a fim de que cada um pudesse estudar a ferramenta de prototipação Figma e auxiliar no processo de criação e reformulação

das telas escolhidas. Dessa forma, todos os integrantes da equipe trabalharam nas prototipações de todas as telas de forma conjunta, opinando acerca do que poderia ser feito para seguir o objetivo definido.

Depois do trabalho feito em conjunto pelo time, os resultados esperados pelo plano feito foram obtidos com sucesso e todas as telas que foram definidas para nova prototipação puderam ser completas e seus objetivos concluídos com sucesso. Abaixo são listadas as novas telas com suas telas subsequentes de construção (algumas telas são totalmente conexas a outras no que convém a funcionalidades no aplicativo) e quais eram os objetivos a serem atingidos:

a) **Tela de Login:**

O objetivo na tela de Login era criar uma que fosse consistente com a de Recuperação de Senha e Cadastro e, também, com estética minimalista. Dessa forma, a figura n° 30 mostra que a nova tela prototipada se preocupou com a estética minimalista e coerente com as outras duas (serão mostradas nos próximos tópicos).

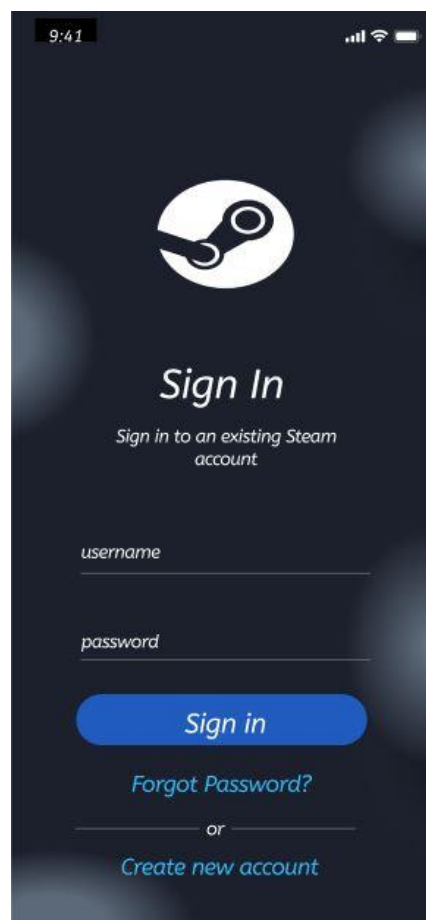


Figura 30. Tela Nova do Login

b) **Tela de Recuperação de Senha:**

O objetivo com a tela de Recuperação de Senha era, de similar modo com a de Login, consistência entre três telas de autenticação inicial do usuário, em adição à estética e design minimalista. Pode-se conferir com a figura nº31 que os objetivos foram alcançados.

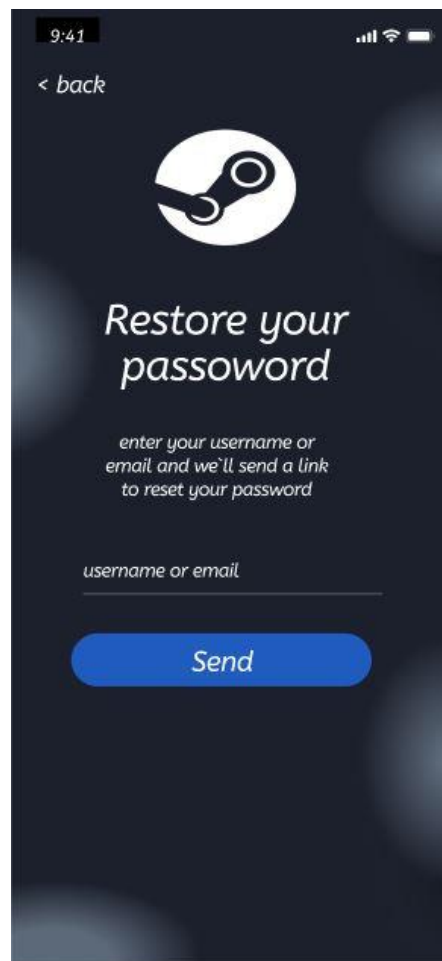


Figura 31. Tela Nova da Recuperação de Senha

c) **Tela de Cadastro (Sign Up):**

Por fim, a última tela de autenticação teve o mesmo objetivo das duas anteriormente citadas. Como pode ser conferido na figura nº 32, tais objetivos foram atingidos e, mais importante, as três telas de autenticação agora conversam entre si de forma consistente aos usuários.

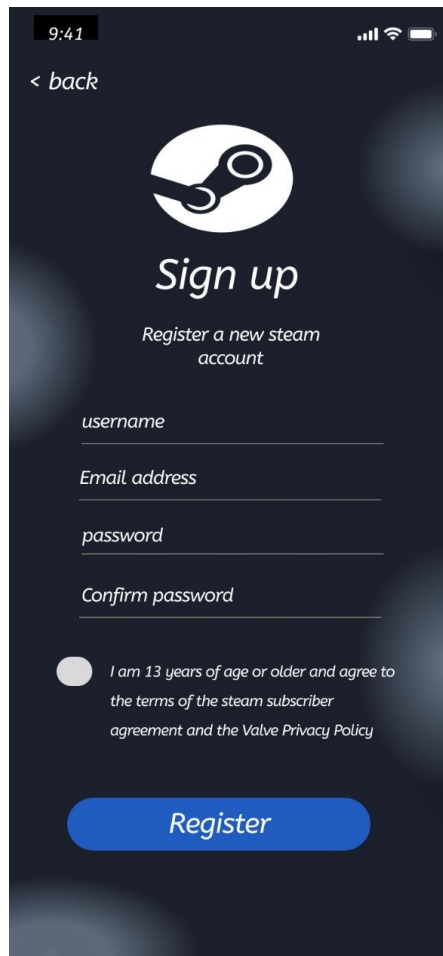


Figura 31. Tela Nova de Cadastro de Usuário

d) **Steam Safety:**

As telas do Steam Safety em si do aplicativo atual já são boas, mas como a equipe propôs uma mudança na padronização e consistência do aplicativo como um todo, essas telas também sofreram alterações. Dessa forma, pode ser observado pelas figuras nº 32, 33, 34 e 35, as novas telas dessa seção do aplicativo.

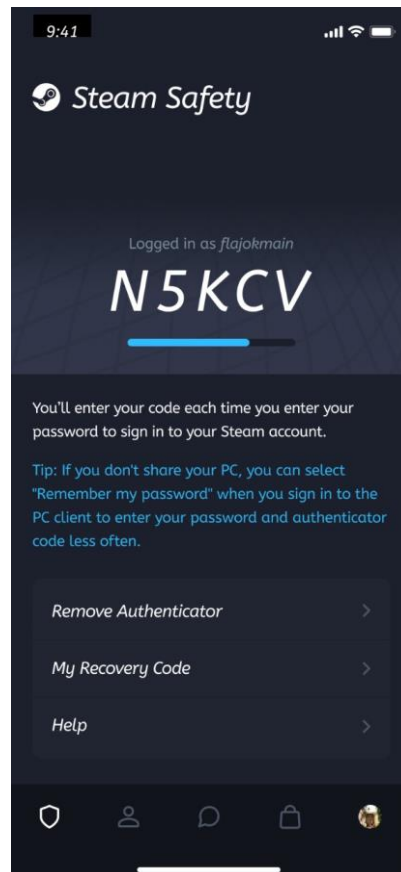


Figura 32. Tela Nova do Steam Safety

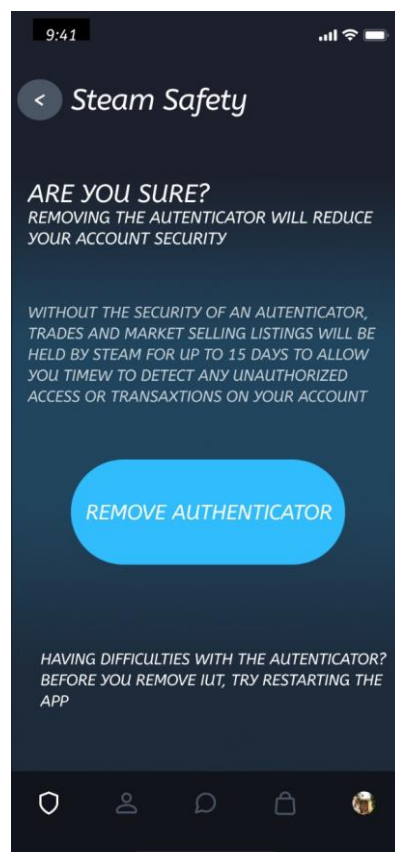


Figura 33. Tela Nova para Remover Autenticador

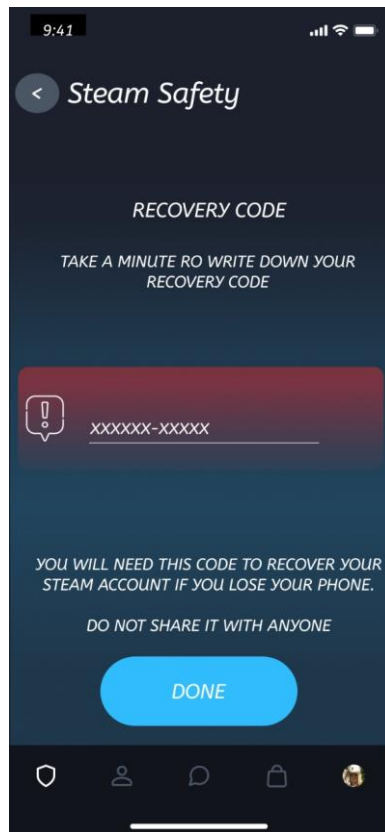


Figura 34. Tela Nova do Código de Recuperação

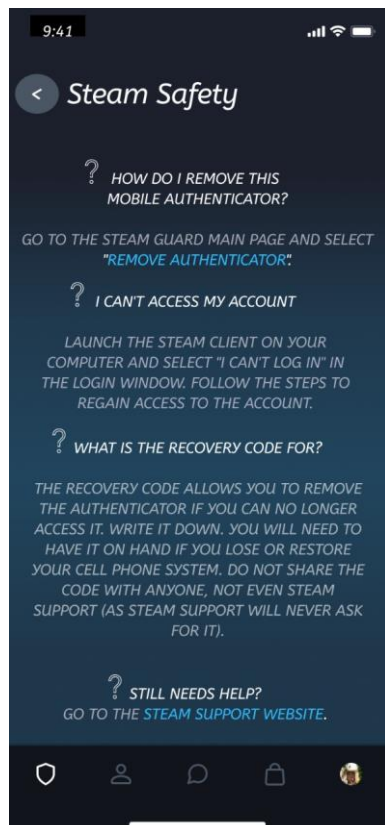


Figura 35. Tela Nova de Ajuda sobre o Steam Safe

e) **Steam Community:**

Para a área do Steam Community, a equipe se propôs a diminuir informações não essenciais e criar um padrão que segue os posts em si como enfoque. Assim, as figuras nº 36, 37 e 38 mostram como as novas telas do Steam Community atendem o buscado.

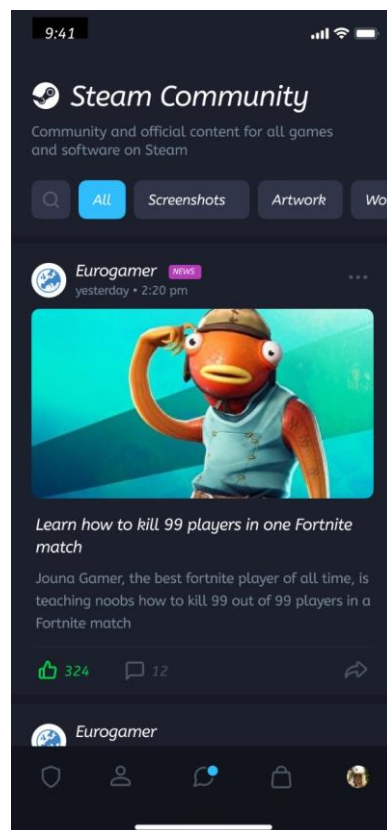


Figura 36. Tela Nova da Visão Geral da Steam Community

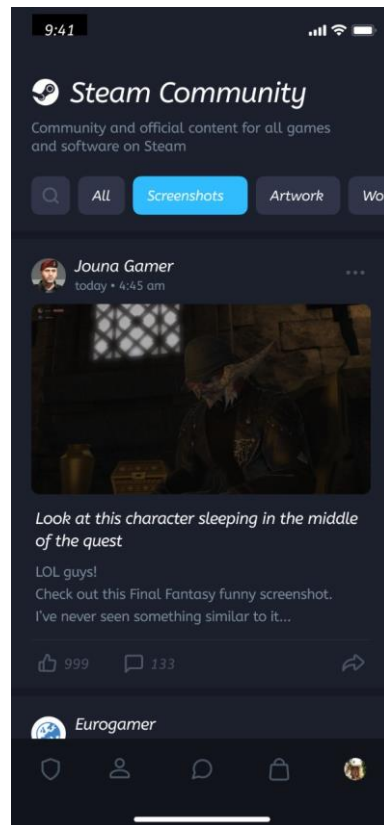


Figura 37. Tela Nova de um Post na Steam Community

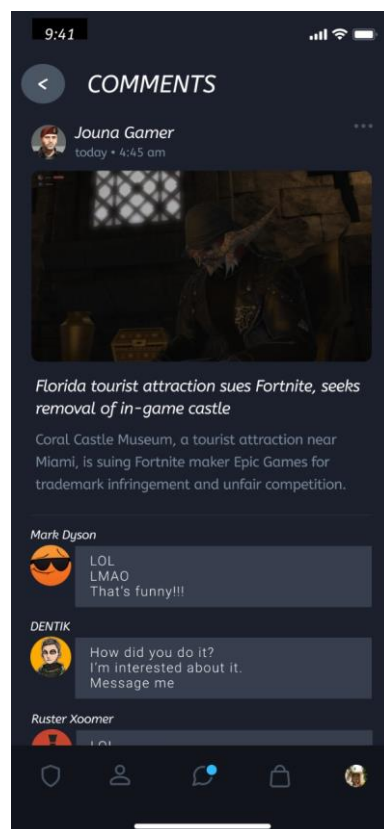


Figura 38. Tela Nova Comentário em um Post na Steam Community

e) **Steam Chat:**

Para essa seção do aplicativo, a equipe tinha como objetivo a padronização com o restante do aplicativo, além de criar uma tela de conversa que fosse agradável e com elementos conhecidos pelo usuário. Assim, a equipe chegou nos protótipos encontrados nas figuras nº 39, 40 e 41.

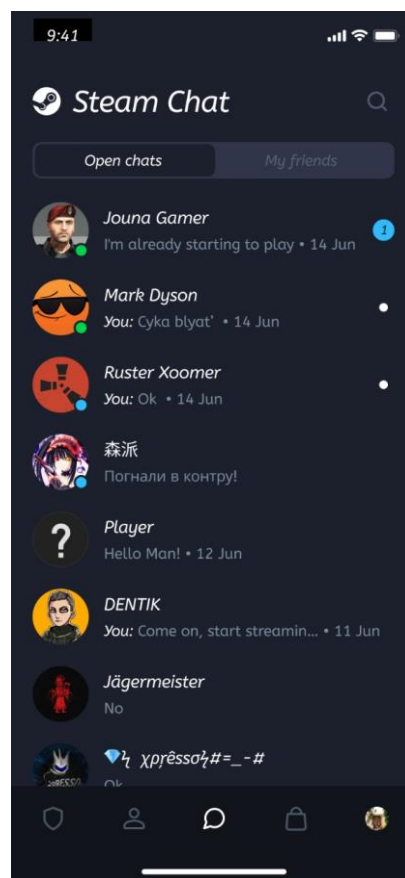


Figura 39. Tela Nova Geral do Chat



Figura 40. Tela Nova da Lista de Amigos na Steam Chat

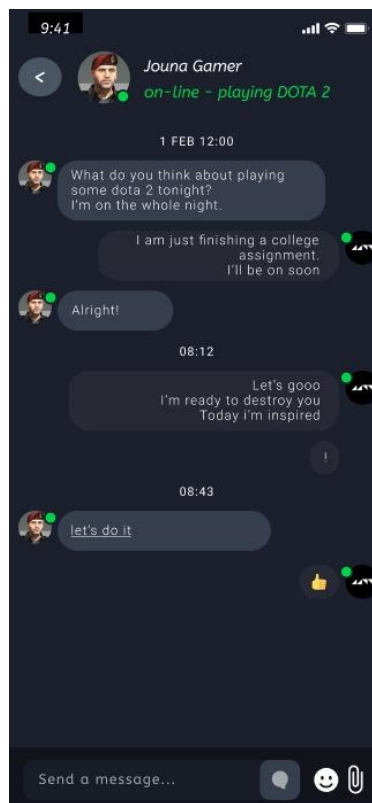


Figura 41. Tela Nova do Chat Privado na Steam Chat

f) **Steam Store:**

A área da Steam Store (loja do aplicativo) é de extremo uso e importância para ambos, usuários e sistema. Assim, foi buscada uma tela chamativa, intuitiva, mas minimalista, seguindo os padrões das telas que estavam sendo desenvolvidas. Além disso, a maior disponibilização de jogos pode ser feita, mas sem poluição de informações. A figura nº 42 mostra a nova loja desenvolvida pela equipe.

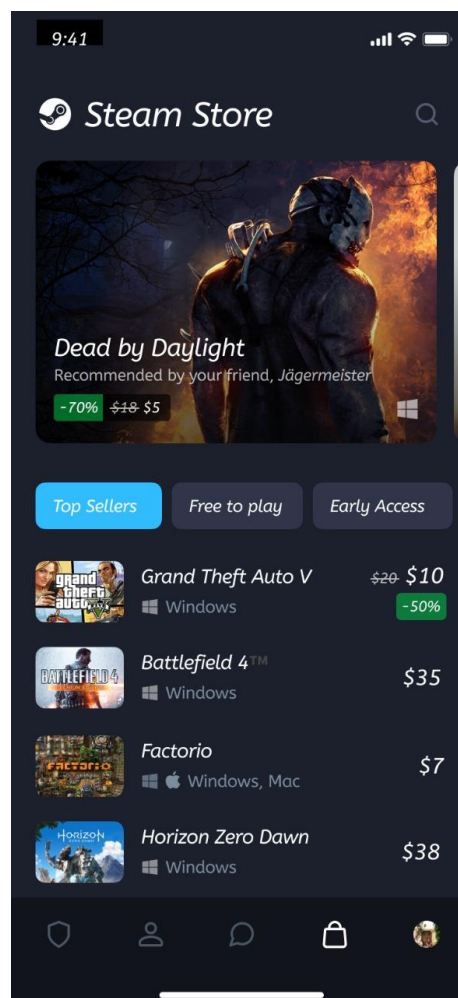


Figura 42. Tela Nova Steam Store

f) **Tela de Jogo:**

A tela de jogo do aplicativo atualmente é bem apresentada e cumpre seus objetivos. Assim, a equipe só a reformulou de forma a seguir a padronização proposta, sem muitas alterações consideráveis além do estilo dos itens, como pode ser conferido na figura nº 43.

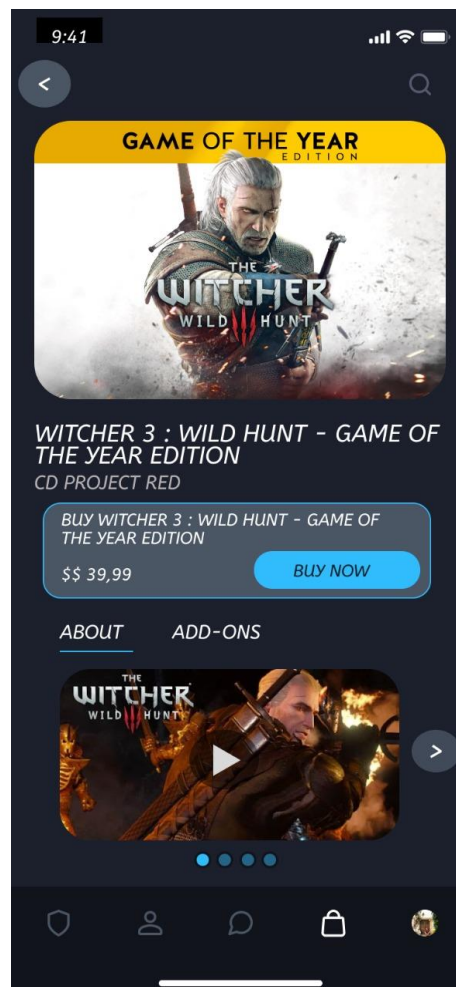


Figura 43. Tela Nova do Jogo

g) **Carrinho:**

De semelhante modo à tela de jogo, a tela de carrinho cumpre seus objetivos de forma efetiva. Com isso, o protótipo da equipe na figura nº 44 apenas buscou padronizar com o restante do aplicativo e ser um pouco mais minimalista que a atual.

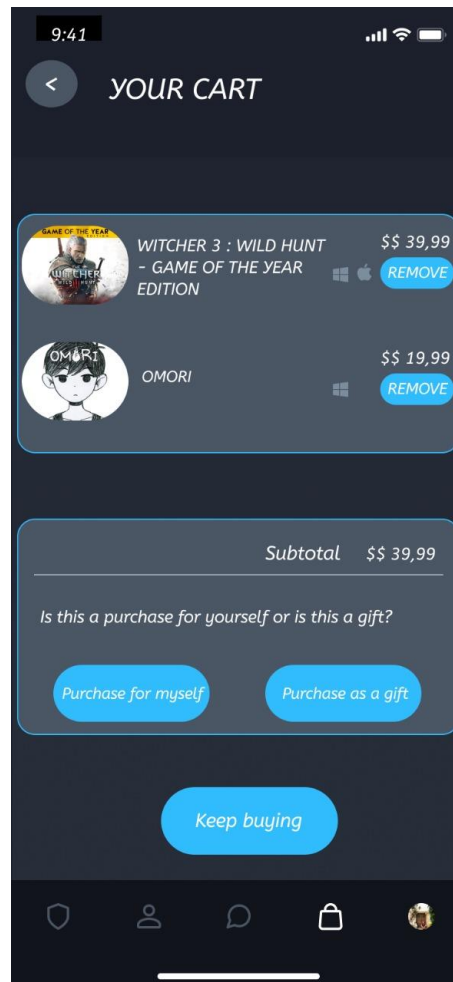


Figura 44. Tela Nova do Carrinho

h) **Perfil:**

A tela de perfil do usuário que a equipe se propôs a prototipar buscava trazer uma padronização com o projeto no todo, além das simetrias e estéticas minimalistas. A figura nº 45 mostra como ela foi implementada.

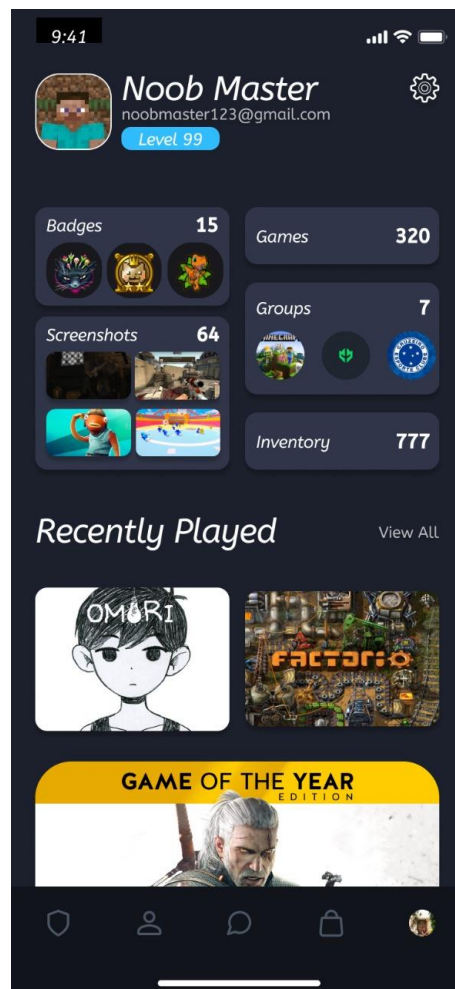


Figura 45. Tela Nova do Perfil

i) **Menu:**

Em contraste ao antigo menu lateral, a equipe optou por um menu inferior com ícones, concluindo os objetivos de minimalismo e reconhecimento. Além disso, o novo menu, representado n° 46, eliminou grande parte das redundâncias e grande quantidade de informações que existiam no passado. O menu prototipado pode ser verificado na figura.

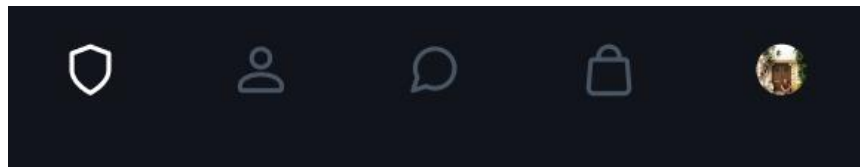


Figura 46. Tela Nova do Menu

Finalizando esse tópico, pode-se dizer que o novo projeto como um todo obteve o resultado buscado no que se condiz às consistências e padrões ao longo de todas as prototipações. Em adição, grande parte das telas trazem uma liberdade para o usuário, uma vez que ele pode facilmente encontrar o menu disposto, além das constantes setas de voltar às telas implementadas.

É também interessante mencionar que no Figma foi possível fazer um fluxo com o aplicativo em que, de forma superficial, o grupo pode ver como seria a execução do aplicativo em funcionamento. Isso pode trazer ainda mais a confirmação que o que foi produzido estava seguindo os objetivos definidos para o projeto que estava sendo desenvolvido.

7. VALIDAÇÃO E RESULTADOS FINAIS DA SOLUÇÃO

7.1 Questionário de Validação.

Depois da prototipação feita pela equipe, foi necessária a validação dos artefatos por usuários externos, uma vez que eles podem, com uma opinião externa e indireta, trazer a confirmação se o projeto desenvolvido realmente cumpriu seu objetivo. Assim, para que isso fosse feito, a equipe desenvolveu um novo

questionário comparando telas antigas com as novas prototipadas, a fim de traçar um paralelo entre elas para poder entender se o objetivo do projeto foi realmente alcançado. Além de apenas buscar parâmetros com as telas antigas, o questionário também reúne informações sobre os conceitos da disciplina, mas sem termos técnicos confusos para o usuário que o responde. Todas as respostas foram de caráter subjetivo, sendo algumas abertas, o que capacita o usuário a trazer uma melhor e mais direcionada opinião.

Abaixo seguem imagens das perguntas feitas no questionário:



Figura 47. Pergunta 1 – Questionário Final

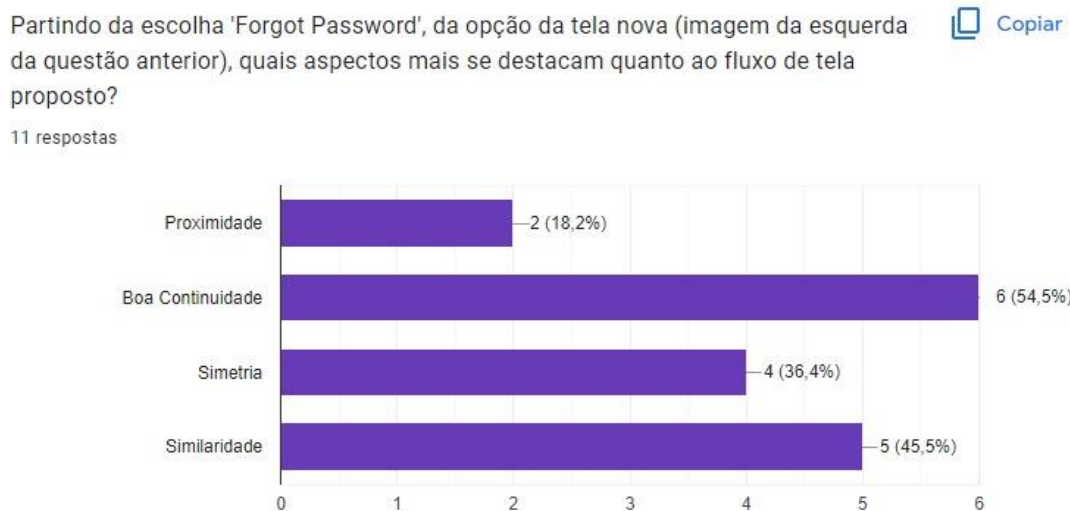


Figura 48. Pergunta 2 – Questionário Final

Como você avalia a disposição das informações na lista de amigos, como por exemplo, as informações das páginas acessadas para usar essa funcionalidade? Considerando a tela da esquerda a nova prototipação, e a da direita a tela que está em uso.



11 respostas

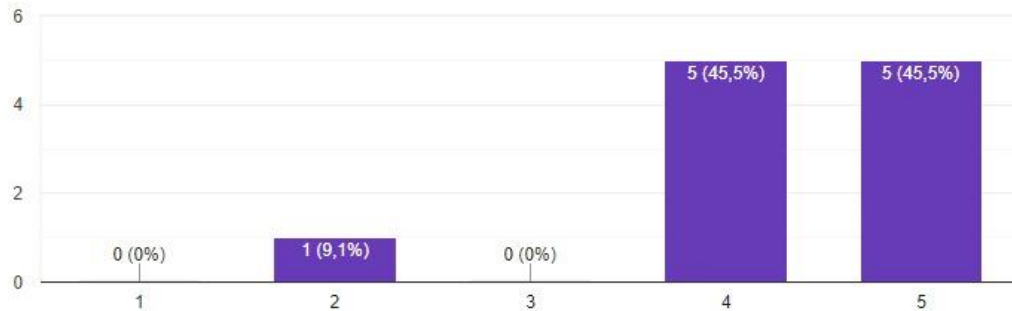


Figura 49. Pergunta 3 – Questionário Final

Visando à Consistência e à Padronização, você acredita que os padrões das telas novas já expostas nesse questionário apresentam um padrão mais agradável se comparado com as antigas? Imagem da Esquerda: Antiga, Imagem da Direita: Nova.

9 respostas

sim , a nova padronização é mais agradável

Acredito que a nova é melhor

Sim

Na primeira pergunta, a tela nova está melhor. Nas telas da pergunta a cima, a antiga esta melhor. Nessa pergunta, a antiga está melhor.

Sim, acho q as telas novas é mais agradável!

Sim, tem um padrão mais agradável! Como sugestão incluir o menu outras opções do lado superior direito.

Viniciu

Sim, considero mais amigavel

Nova

Figura 50. Pergunta 4 – Questionário Final

Em relação ao carrinho de compras, ficou mais claro o caminho percorrido para se chegar nesse menu, isto é, o reconhecimento "espacial" dentro do app ficou mais objetivo e melhor elucidado? Sendo que, a imagem da esquerda corresponde à antiga tela, e a imagem da direita à nova tela.



10 respostas

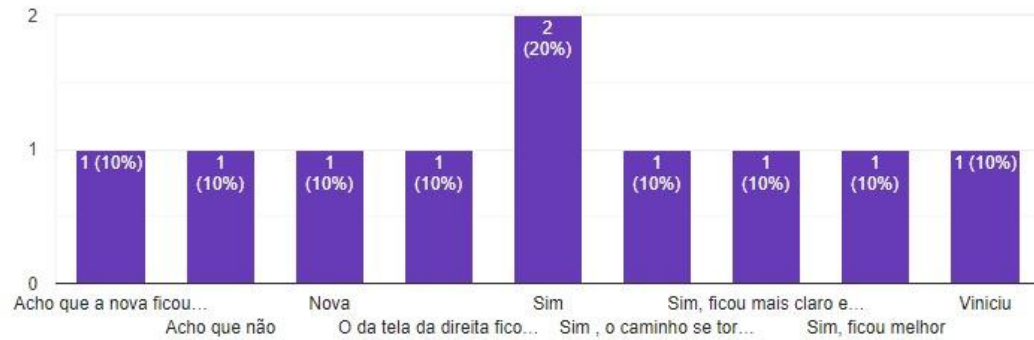


Figura 51. Pergunta 5 – Questionário Final

Em uma escala de 1 a 5, sendo, respectivamente, muito ruim e muito boa, como você avalia o equilíbrio de informações a respeito do jogo na tela e as informações do aplicativo dispostas ao usuário?



11 respostas

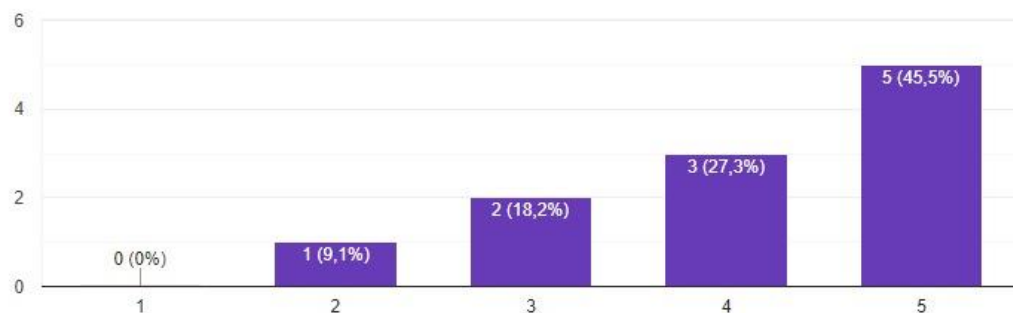


Figura 52. Pergunta 6 – Questionário Final

De 1 até 5 como você avalia a disposição das funcionalidades da loja na nova tela (imagem da esquerda), se comparado com a antiga (imagem da direita)? Sendo 1 muito ruim e 5 muito boa.



11 respostas

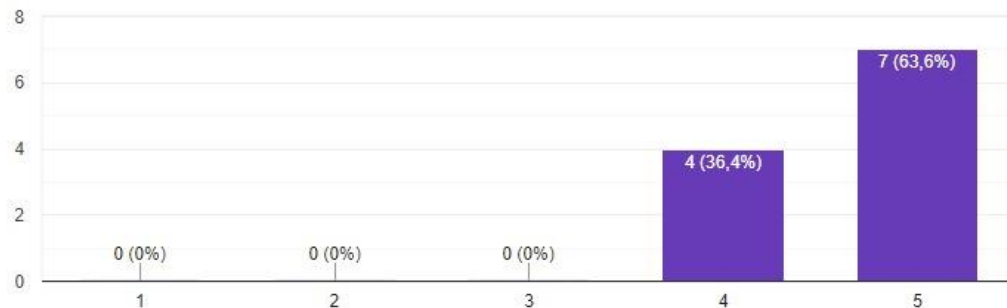


Figura 53. Pergunta 7 – Questionário Final

7.2 Resultados finais da Disciplina

Como pode ser visto pelas respostas às perguntas desenvolvidas, os usuários, de forma geral, sentiram mais confortáveis no que convém à intuitividade nas novas telas prototipadas. Além disso, vale mencionar que com as respostas obtidas, pode-se analisar que boa parte dos conceitos e Heurísticas de Nielsen definidas pela equipe foram atendidos após a reformulação proposta pelo time: a consistência e padronização mostrou-se agradável para os usuários, os elementos ficaram melhor equilibrados na disponibilização com a estética minimalista e, conseqüentemente, a liberdade que um usuário pode acontecer com o sistema é maior, também. Dessa forma, a equipe conseguiu validar que seus esforços durante a reformulação e o projeto da disciplina como um todo foram corretos e gratificantes.

8. Conclusões

A equipe três da disciplina Interação Humano Computador do primeiro semestre letivo de 2022 na Universidade de Brasília teve como tema escolhido para seu projeto o aplicativo da Steam, software de gestão de plataformas digitais, como jogos.

A partir de observações feitas pela própria equipe e usando conceitos da disciplina, problemas e falhas no que convém ao conteúdo da disciplina foram encontrados no sistema tema em questão e, portanto, o grupo se organizou para desenvolver novos protótipos de telas para o aplicativo, com o objetivo de trazer uma melhor interação com a interface de um aplicativo tão usado, mesmo assim, mal qualificado por usuários.

Com isso, após a validação dos pontos decididos pelo time com usuários externos a partir de formulários, o trabalho foi realizado sobre as telas selecionadas do aplicativo, em que cada integrante do grupo trabalhou em todas as áreas de prototipação propostas. A ferramenta auxiliar para o desenvolvimento das interfaces pelos membros da equipe foi o Figma, popularmente conhecido e usado por profissionais que prototipam telas e buscam fazer trabalhos relacionados à área de Interação Humano Computador e UX (*User Experience*).

Dessa forma, com o trabalho de novas prototipações finalizado, a equipe realizou a validação dessas novas telas. Esse processo foi feito a partir de outro formulário, em que as telas do aplicativo e as feitas pela equipe foram comparadas e opiniões foram levantadas. Com isso, o time pode entender se seus objetivos foram realmente atingidos.

Felizmente, pode-se notar que as metas e objetivos traçados no início do projeto em relação à reformulação do aplicativo da Steam foram alcançados, pelo menos em grande parte do projeto, pelo time. Assim, pode-se notar que os conceitos aprendidos em sala de aula acerca de IHC puderam ser aplicados com sucesso a um aplicativo real. Além de ser validado, também, por usuários reais do aplicativo.

9. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

SIMONE DINIZ JUNQUEIRO BARBOSA, BRUNO SANTANA DA SILVA, Interação Humano – Computador, 1a. Edição, Editora Campus, 2010