



UNIVERSIDADE SALVADOR – UNIFACS

USABILIDADE, DESENVOLVIMENTO WEB, MOBILE E JOGOS

IGOR DOS SANTOS

KEVIN SANTOS

MARISSA DE PAULA

NATHALIA DE LIMA

RAFAEL SANTANA

RELATÓRIO DO TRABALHO DA AVALIAÇÃO 3 – A3

SALVADOR

2023

IGOR DOS SANTOS

KEVIN SANTOS

MARISSA DE PAULA

NATHALIA DE LIMA

RAFAEL SANTANA

RELATÓRIO DO TRABALHO DA AVALIAÇÃO 3 – A3

Este relatório contém informações gerais da atividade proposta para a primeira entrega da Avaliação 3 da Unidade Curricular Usabilidade, Desenvolvimento Web, Mobile e Jogos.

Professor: Adailton de Jesus Cerqueira Junior.

SALVADOR

2023

Wireframe foi desenvolvido do Figma com as seguintes telas:

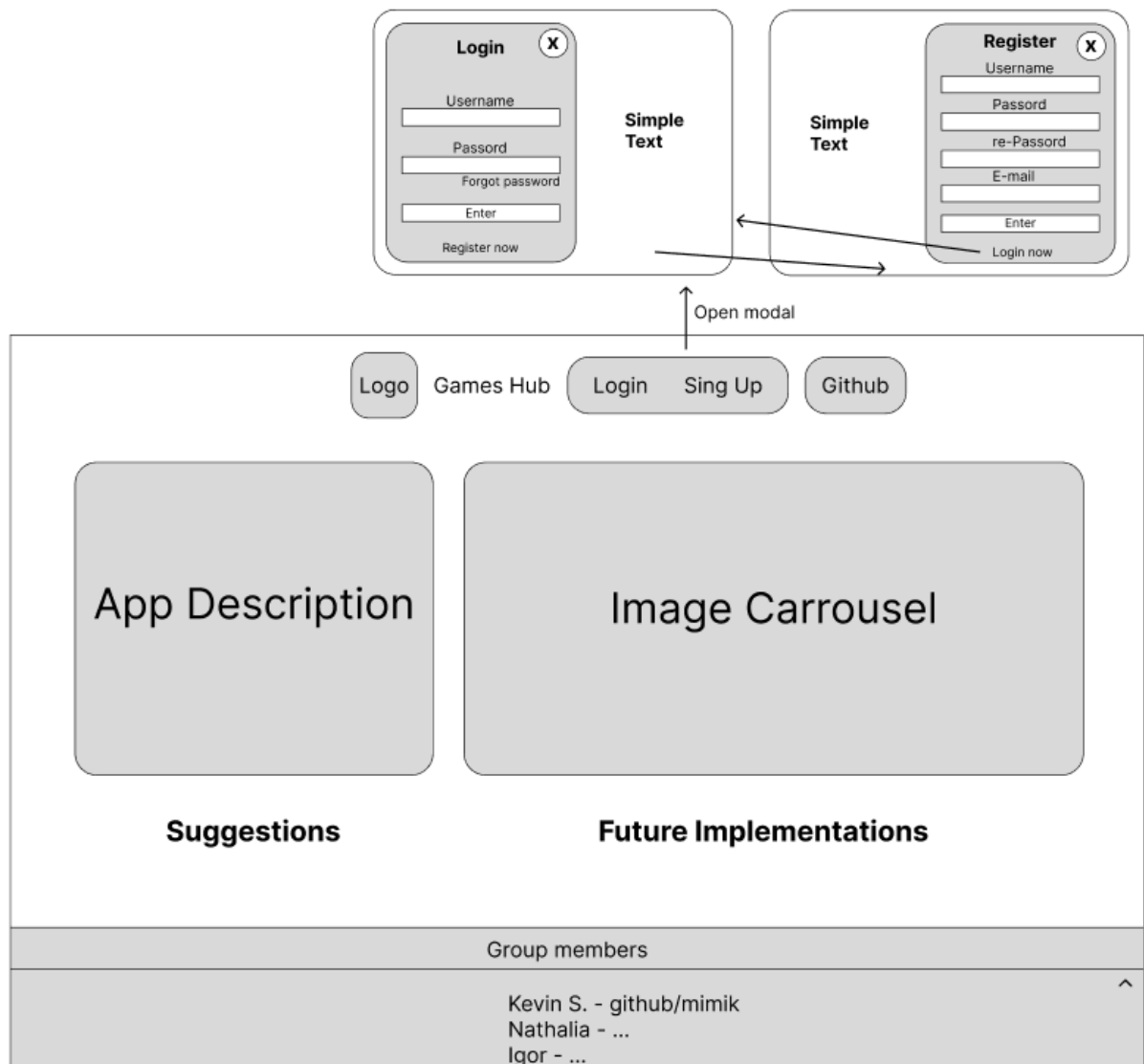


Imagem 1: Tela de bem-vindo.

Na imagem 1 temos o fluxo geral da tela de bem-vindos, que é a primeira tela que o usuário tem acesso ao entrar no site.

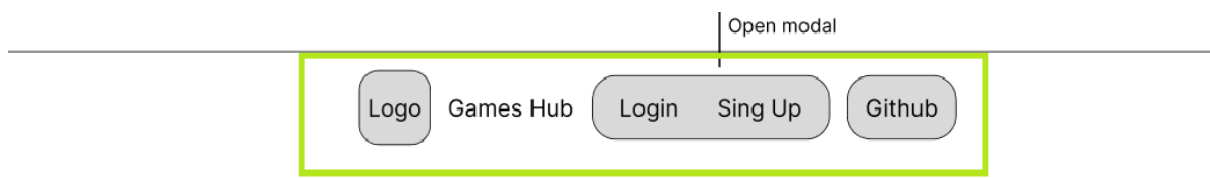
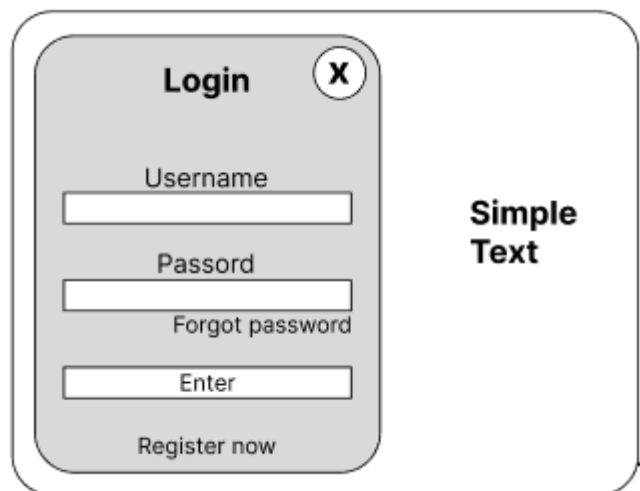


Imagem 1.1: Barra de menu.

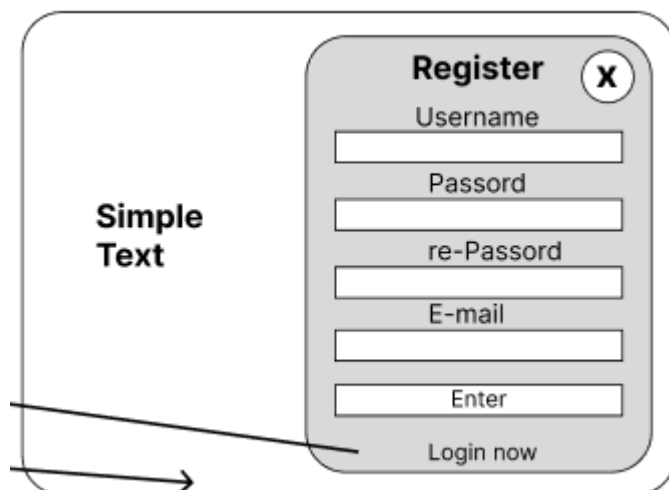
Na imagem acima temos a barra do menu contendo a logo do site, nome, botão para login/cadastro e botão para o repositório do projeto no GitHub.



A login modal form titled "Login" with a close button (X) in the top right corner. The form is contained within a light gray rounded rectangle. It features four input fields: "Username", "Passord", "Forgot password", and "Enter". Below the "Enter" field is a "Register now" link. The modal is set against a white background with the text "Simple Text" to its right.

Imagem 1.2: Tela de bem-vindo.

Esse é o modal de acesso do usuário contendo barras para o adicionar o nome e senha pessoal do site, um botão que tem uma função de redirecionar o usuário para a página de cadastro de usuário caso o mesmo ainda não possua conta no site.



A register modal form titled "Register" with a close button (X) in the top right corner. The form is contained within a light gray rounded rectangle. It features five input fields: "Username", "Passord", "re-Passord", "E-mail", and "Enter". Below the "Enter" field is a "Login now" link. The modal is set against a white background with the text "Simple Text" to its left. Two arrows point from the left towards the "Enter" and "Login now" fields.

Imagem 1.3: Tela de bem-vindo.

Esse é o modal de cadastramento de usuário contendo espaços para entrada de dados como nome de usuário, senha, confirmação de senha, email e botão de confirmação do cadastro. Além disso, caso o usuário já tenha conta, tem o botão para realizar o acesso.

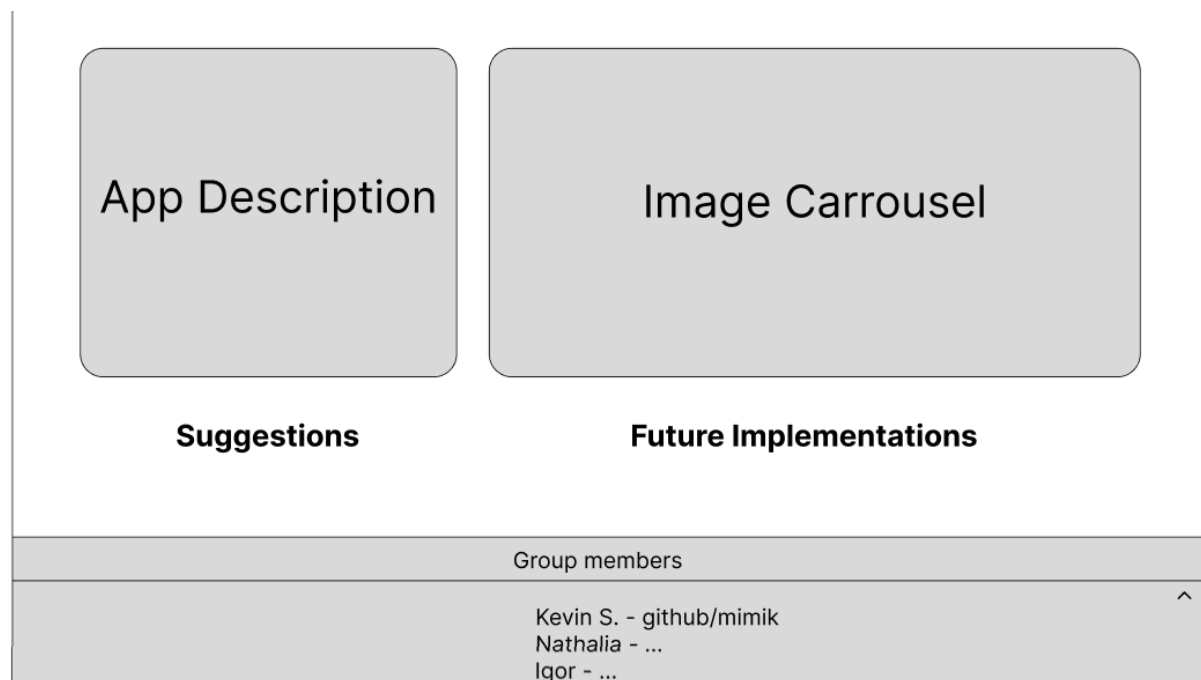


Imagem 1.4: Tela de bem-vindo.

Essa é a tela informativa de boas-vindas que contém a descrição do site, um carrossel de imagens, sugestão de jogos, informação sobre implementações futuras e os nomes dos desenvolvedores do site.

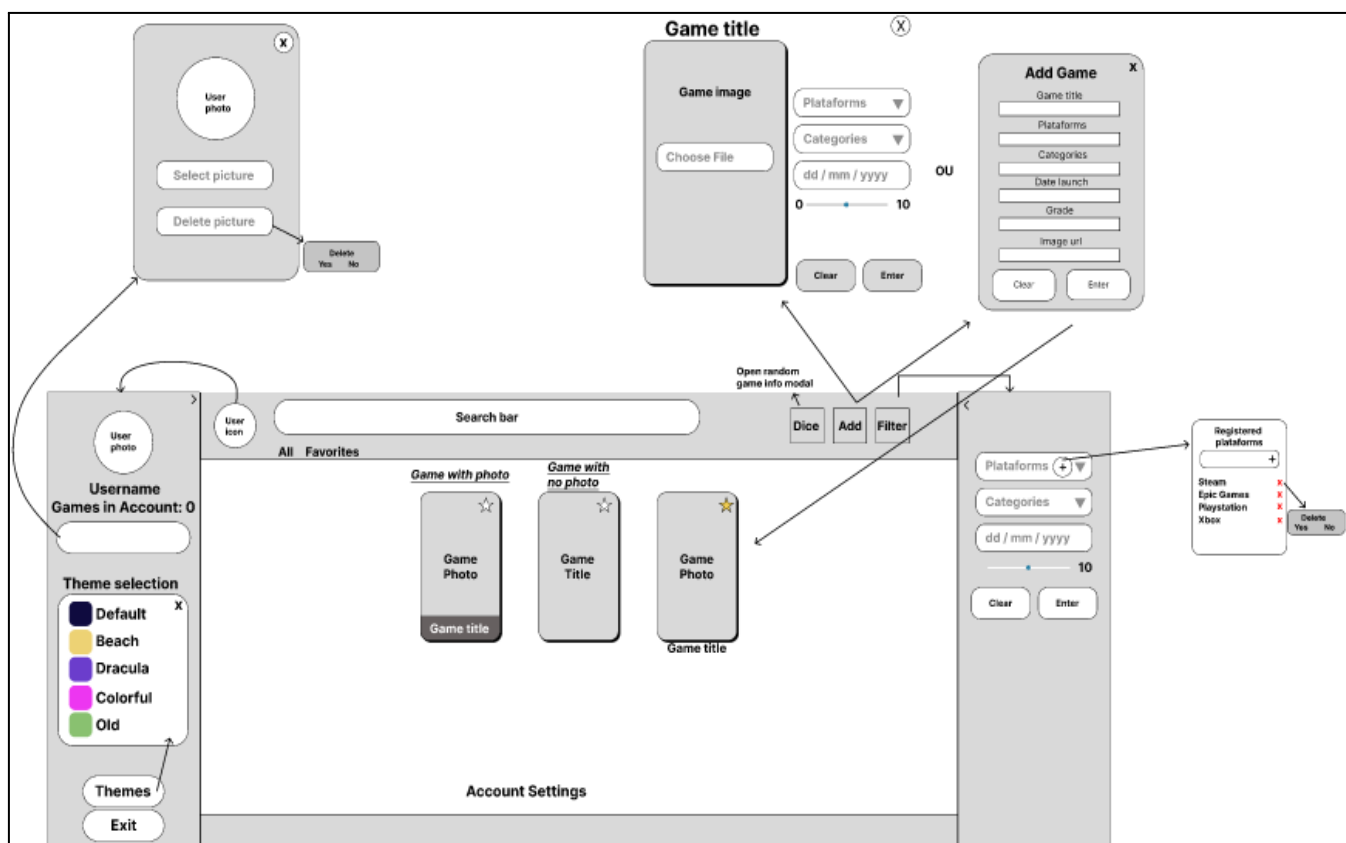


Imagem 2: Tela do usuário.

Na imagem 2, estão reunidas todas as funcionalidades disponíveis no catálogo de jogos.

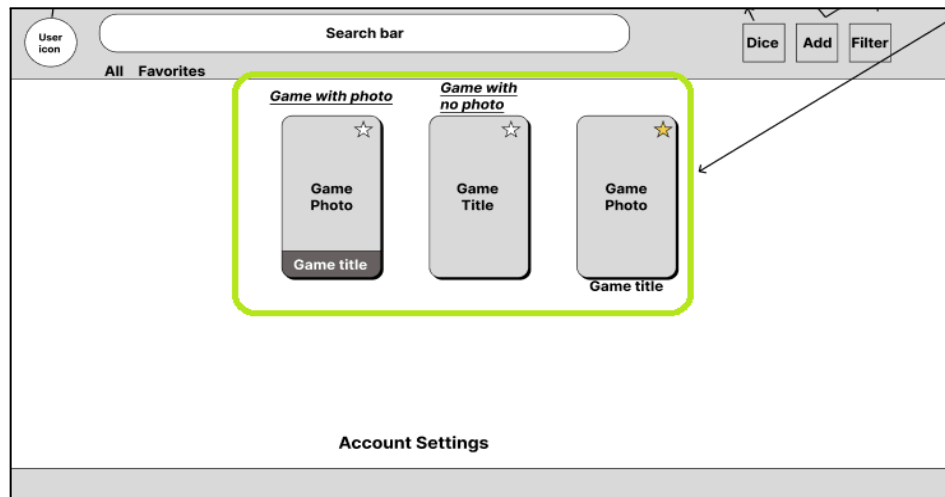


Imagem 2.1: Tela do usuário.

Nesta imagem está presente os jogos salvos pelo usuário. Ao clicar na estrela presente no canto superior direito da área dos jogos adicionados, o usuário irá favoritar o jogo.

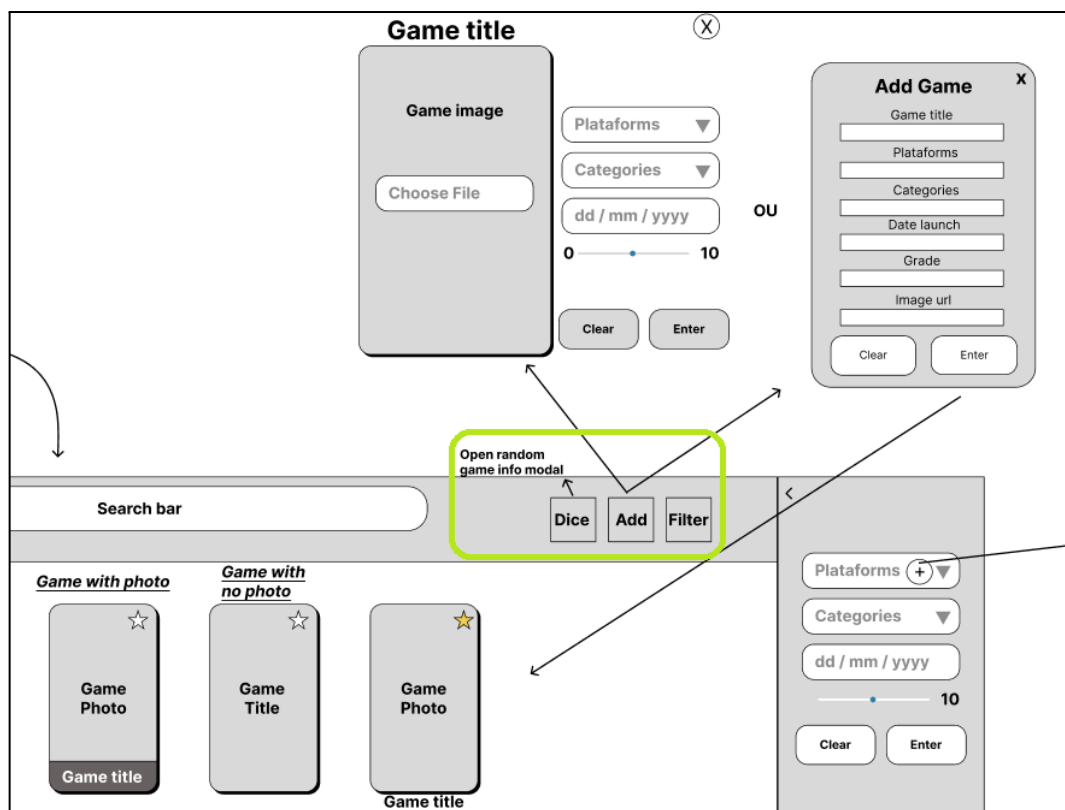


Imagem 2.2: Página do usuário.

Ao clicar em um dos itens dentro do destaque retangular verde na imagem 2.3 por exemplo, o 'Dice' que realizará a escolha de um jogo aleatoriamente para o

usuário jogar, porém antes de jogar, irá apresentar uma tela contendo as informações do jogo e o botão de 'jogar' para o usuário dar 'play' no jogo escolhido aleatoriamente; O 'Add' irá abrir um pop-up para o usuário cadastrar um novo jogo; E o 'Filter' aparecerá opções para o usuário poderá filtrar os jogos que serão mostrados de acordo com as informações deles.

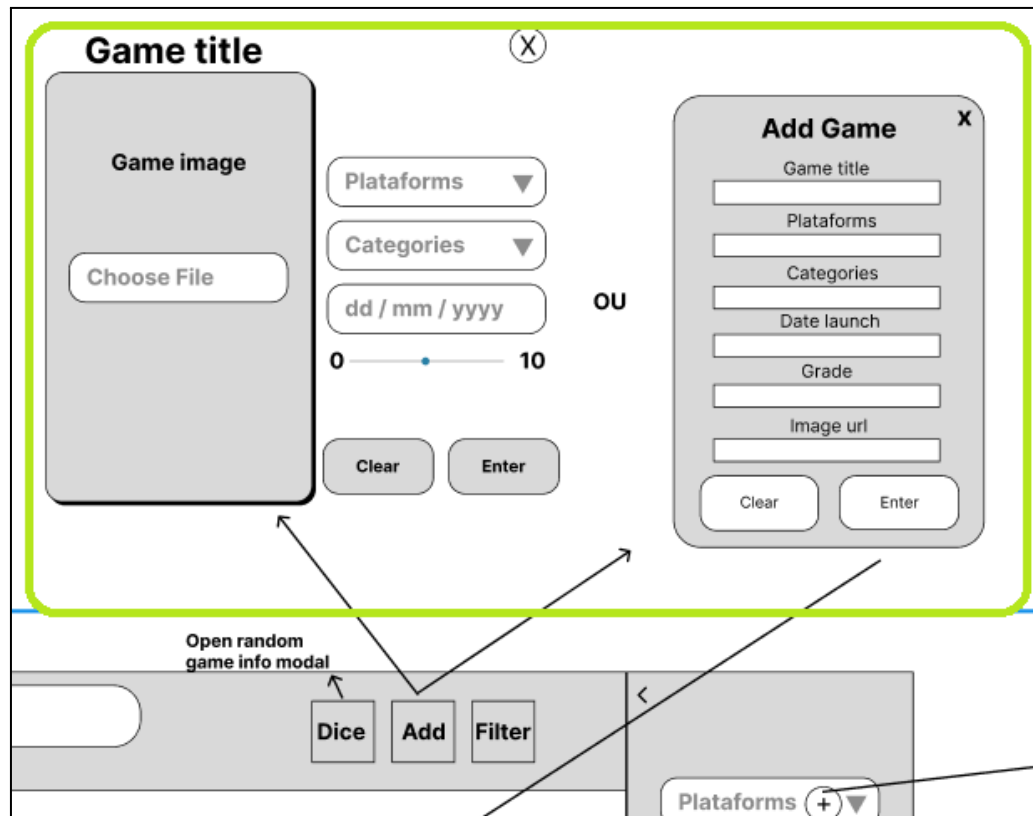


Imagem 2.3: Tela de adição do jogo.

Nesta imagem, ao clicar no botão 'add', descrito na imagem 2.2, apresentará o campo para adicionar os jogos (há duas opções de layout pois ainda será decidido qual dos dois combina mais com o design geral). O usuário deverá inserir o Título do jogo, Plataforma em que o jogo está presente, a Categoria do jogo, Data de Lançamento do Jogo, a Nota que o usuário dará ao jogo de 0 a 10 e colar um URL da imagem do jogo. Abaixo das características do jogo, estão presentes os botões para limpar as informações escritas e para confirmar a inserção do jogo no catálogo de jogos.

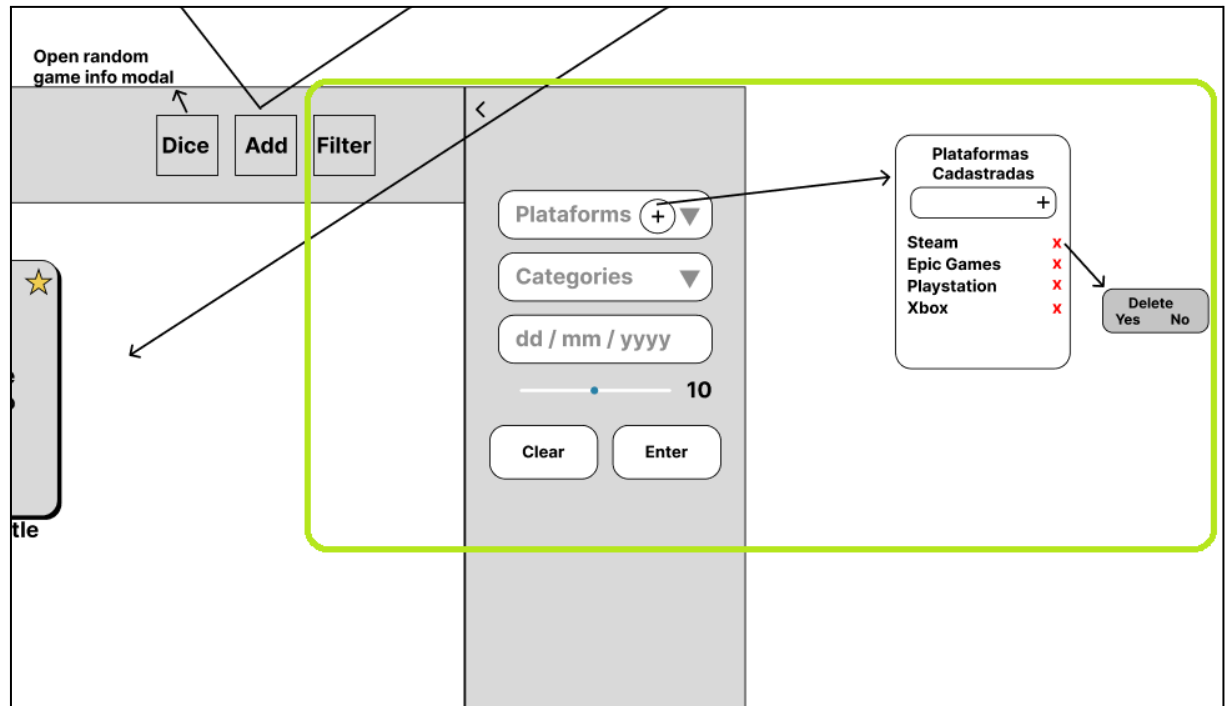


Imagem 2.4:Tela para filtrar.

Ao clicar no botão 'filter', descrito na imagem 2.2, apresentará a tela para filtrar os jogos adicionados no catálogo. O usuário poderá filtrar por Plataforma, Categoria, Data de Lançamento e por Nota de afinidade do jogo definido. abaixo está presente o botão para limpar as definições de filtragem e confirmação de filtragem.

No campo de definição de filtragem 'Plataformas', está presente um botão, que ao clicar, mostrará as plataformas dos jogos, com a opção de deletar, com a confirmação, para evitar erros que possam ser cometidos pelo usuário.

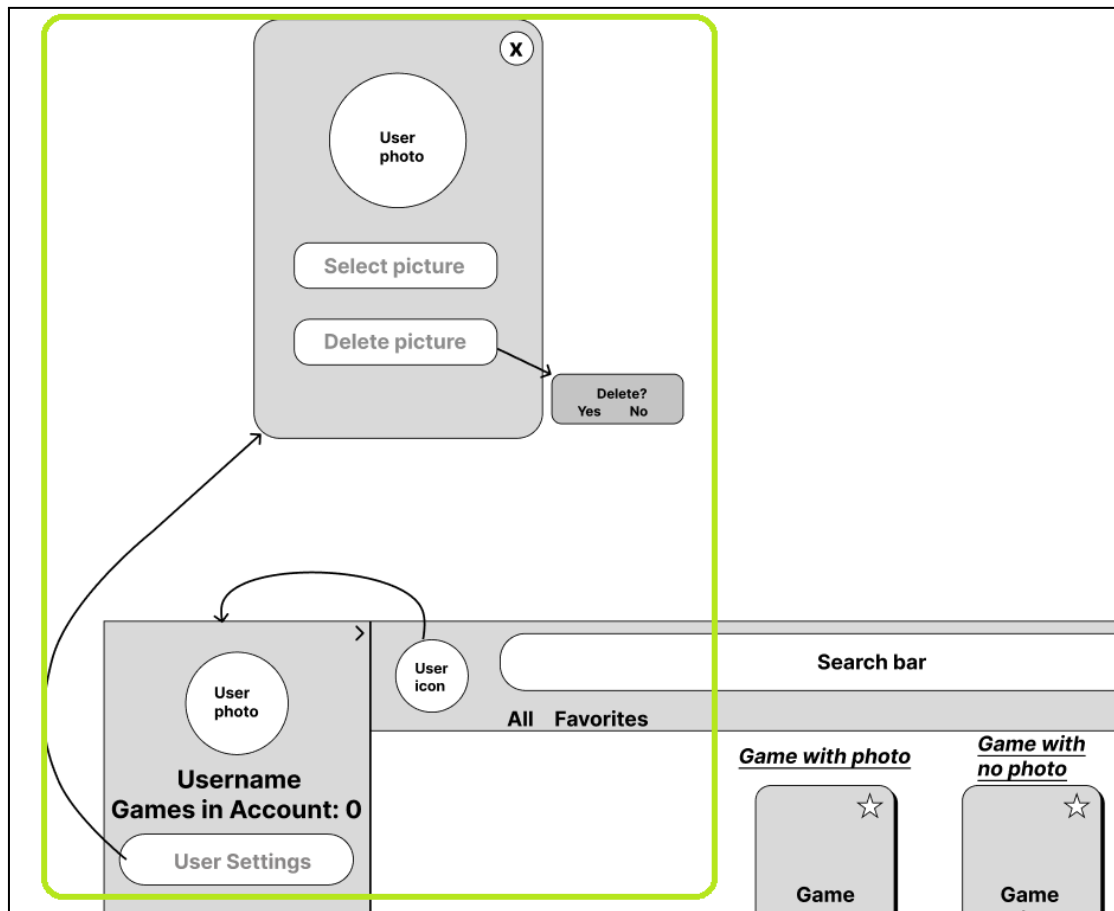


Imagem 2.5: Janela de informações do usuário e configurações do usuário.

Na imagem 2.5 há um ícone de usuário onde ao selecionar aparecerá uma janela onde há informações do usuário, onde o usuário poderá configurar sua foto, e caso queira deletar irá aparecer um pop-up para confirmar, prevenindo que o usuário delete a imagem sem querer.

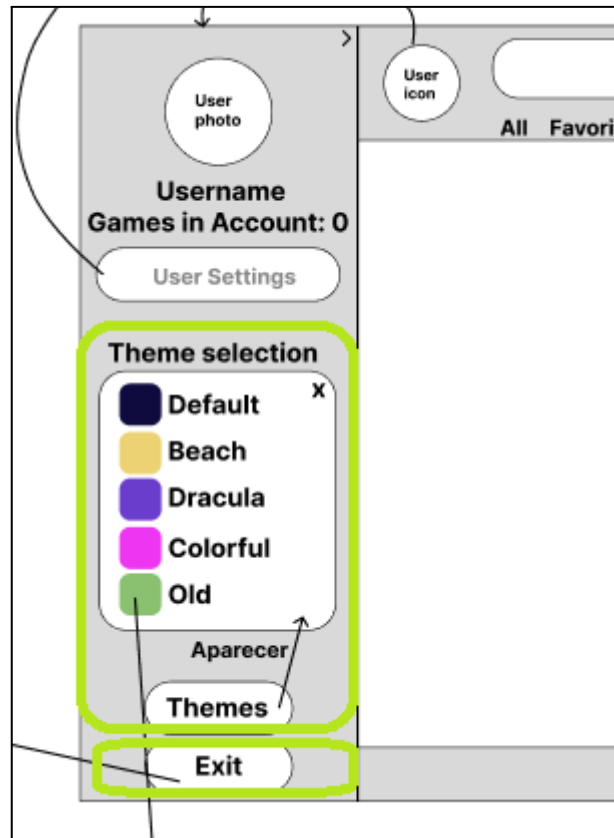


Imagem 2.6: Botão de tema e de sair da conta.

Na página de informações do usuário, representada pela imagem 2.5, a imagem 6.6 destaca dois botões. O primeiro, denominado "Themes", permite ao usuário escolher a aparência visual desejada para personalizar seu perfil. Enquanto isso, o segundo botão, intitulado "Sair", oferece a opção de encerrar a sessão, direcionando o usuário de volta à tela de boas-vindas ao ser clicado.

Heurísticas de Nielsen presentes nas telas:

2 – Correspondência entre o sistema e o mundo real

Ao utilizar imagens como elementos visuais, o sistema visa melhorar a compreensão do usuário sobre as ações disponíveis, proporcionando uma experiência mais intuitiva e amigável. Essa abordagem visual não apenas simplifica a identificação da função de cada botão, mas também estabelece uma conexão visual com conceitos do mundo real, tornando a interação mais significativa e contextualizada.

4. Consistência e padrões

A plataforma se destaca pela sua ênfase na consistência e padrões visuais. Ao adotar um sistema uniforme de cores e formatos, o objetivo é simplificar significativamente o acesso do usuário. Essa abordagem não apenas contribui para uma estética visual coesa, mas também estabelece uma experiência de navegação

previsível e intuitiva. A escolha desses padrões visa criar uma atmosfera de familiaridade, garantindo que os usuários possam navegar com facilidade e confiança em toda a plataforma.

5 – Prevenção de erros

Quando o usuário for excluir um jogo da biblioteca vamos colocar uma mensagem com um botão para que ele possa confirmar ou não a exclusão

Protótipos em HTML, CSS e Javascript

8. Estética e Design minimalista

Na página inicial, destacamos jogos com informações detalhadas enquanto a página de login permanece discreta em segundo plano. Ao clicar para fazer login, um pop-up simplifica o processo, mantendo a transição suave entre a exploração dos jogos e o acesso à conta. A ênfase está na simplicidade e usabilidade para uma experiência intuitiva do usuário.

9 - Ajude os usuários a reconhecer, diagnosticar e recuperar erros

Essa heurística será usada na tela de login para informar aos usuários que o login ou a senha deles estão incorretas, fazendo assim com que ele tenha uma ideia clara do que deu errado e possa corrigir.