

# *Relatório*

## *A3 Usabilidade, Desenvolvimento web, Mobile e Jogos.*

Componentes:

Nathalia Lima 12722210839

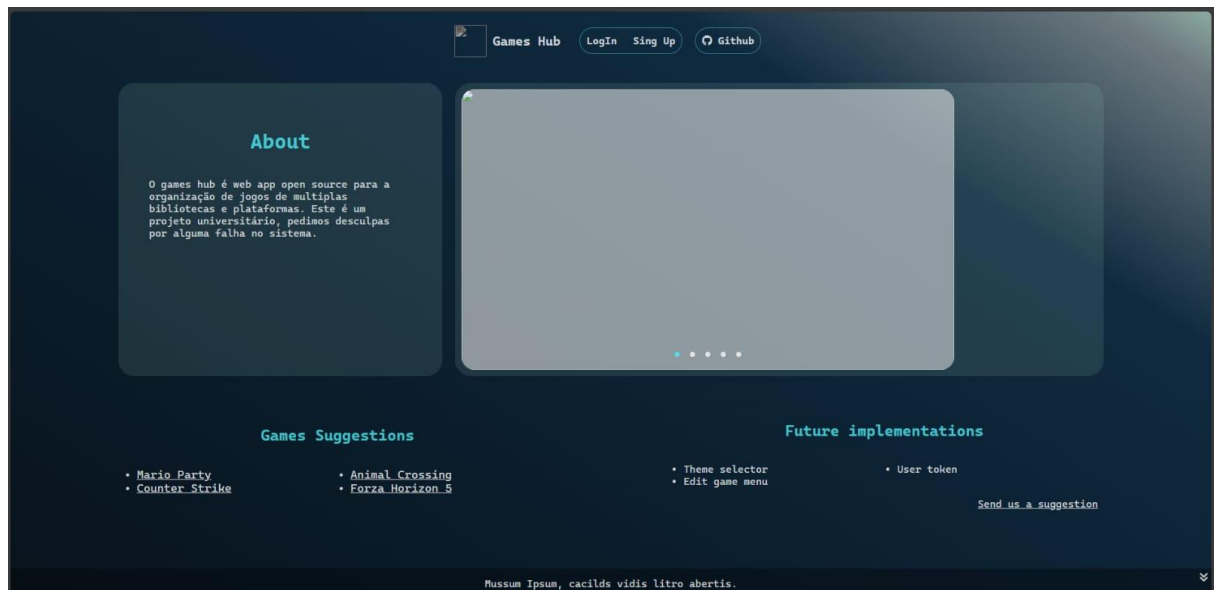
Marissa de Paula 12722213256

Rafael

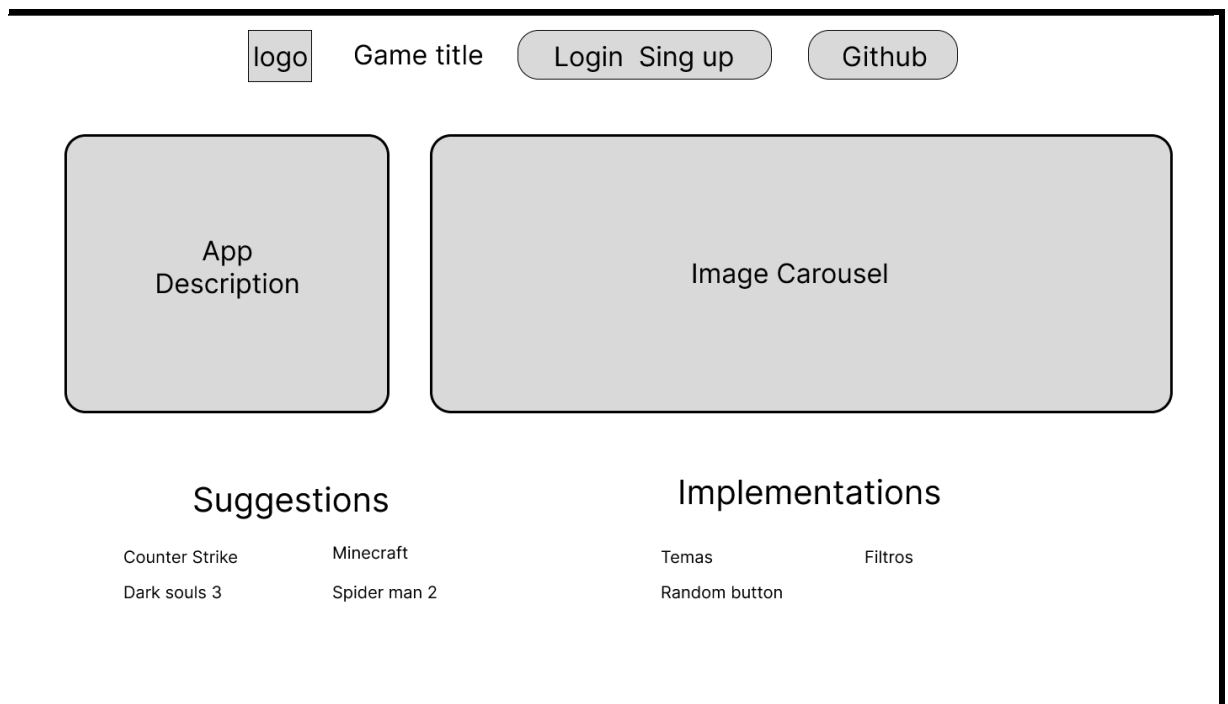
Kevin

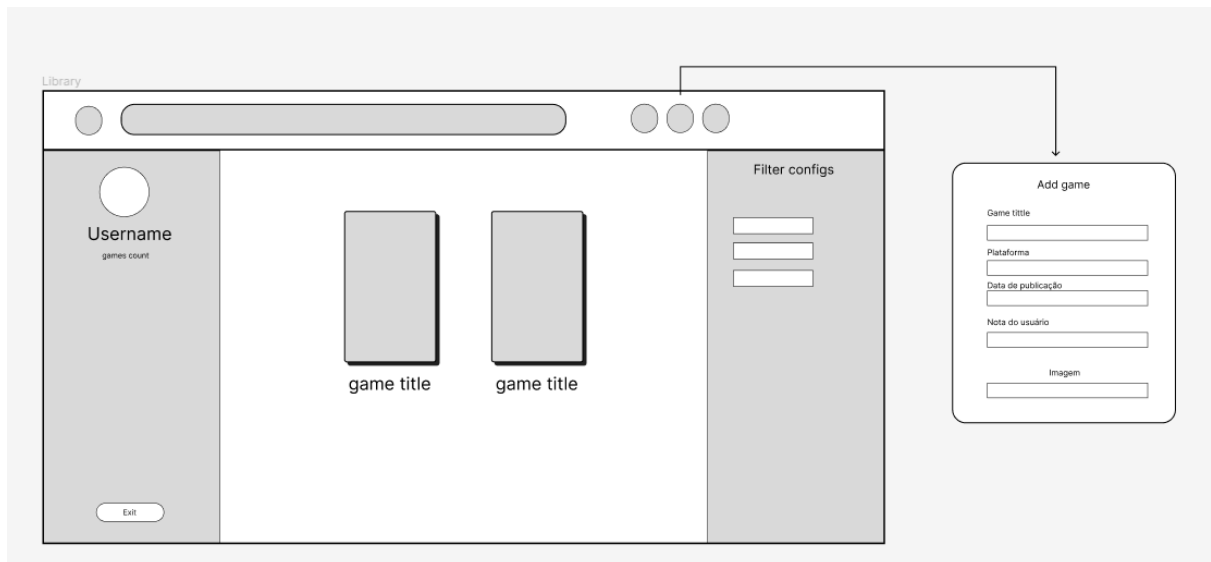
Igor

**a.Protótipo de alta fidelidade em Figma:**



**b.Wireframe foi desenvolvido do Figma com as seguintes telas:**





## c.Heurísticas de Nielsen presentes nas telas:

### 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.

### 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

## **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.