

Projeto: My Game List

Unifacs - Universidade Salvador

UC - Projeto De Usabilidade, desenvolvimento web, mobile e jogos

Gustavo Silva Santos - RA: 1272214938

Henrico Gramacho Oliveira - RA: 12722130475

Lucca Dávila Bacelar - RA: 1272218370

Paulo Roberto de Souza Carneiro Filho – RA: 1272215237

Wadson Daniel Lima Silva – RA: 1272216683

**Projeto:** Plataforma web de catálogo de jogos

# Sumário

- 1    **INTRODUÇÃO .....4**
  - 1.1    RESUMO .....4
  - 1.2    OBJETIVO .....4
- 2    **PRINCÍPIOS DE USABILIDADE .....5**
  - 2.1    VISIBILIDADE DO ESTADO DO SISTEMA .....5
  - 2.2    CONTROLE E LIBERDADE DO USUÁRIO .....5
  - 2.3    PADRÕES .....5
  - 2.4    PREVENÇÃO DE ERROS .....5
  - 2.5    FLEXIBILIDADE E EFICIÊNCIA DE USO.....5
  - 2.6    DESIGN .....5
  - 2.7    AJUDA .....5
- 3    **WIREFRAMES.....6**
- 4    **FIGMA .....7**



## **1 INTRODUÇÃO**

### **1.1 Resumo**

My Game List é uma ferramenta projetada para simplificar a experiência do usuário ao gerenciar, descobrir e acessar jogos, proporcionando uma visão clara e organizada da biblioteca de jogos disponíveis. Facilitar a descoberta de novos jogos, incentivando a expansão da biblioteca do usuário. Fornecer informações detalhadas sobre cada jogo, como títulos, descrições, classificações e qualquer conteúdo adicional relevante.

### **1.2 Objetivo**

Este é um projeto que fornece aos usuários uma visão organizada e acessível de jogos obtidos pelo usuário, tendo como objetivo principal permitir que os usuários vejam rapidamente os jogos disponíveis, facilitando a seleção e o acesso imediato aos títulos desejados. Dentre suas funcionalidades, o usuário conta com:

- Organização os jogos de maneira lógica e intuitiva, geralmente por categorias como gênero, ou outras classificações relevantes.
- Fornecer informações detalhadas sobre cada jogo, como títulos, descrições, classificações e qualquer conteúdo adicional relevante.

## 2 PRINCÍPIOS DE USABILIDADE

Princípios de usabilidade visam tornar sistemas e seus respectivos produtos e serviços mais fáceis ao usar, e eficientes para os usuários. São fundamentais no design de interfaces para melhor experiências do usuário. Abaixo estão alguns dos princípios de usabilidade com suas funções correspondentes:

### 2.1 Visibilidade do Estado do Sistema

Fornecimento de um feedback visual sobre o estado dos jogos (por exemplo, se já foram jogados, se estão sendo jogados, já jogados e não jogados), utilizando ícones, cores e outros elementos visuais.

### 2.2 Controle e Liberdade do Usuário

Garantia que os jogos sejam organizados de forma lógica e fácil de entender, utilizando categorias relevantes, como gênero e popularidade, além de contar com funcionalidades essenciais como Voltar, Avançar, e Filtrar Resultados.

### 2.3 Padrões

Consistência visual entre os diferentes elementos da lista para criar uma experiência coesa.

### 2.4 Prevenção de Erros

Apresentar informações essenciais sobre cada jogo sem sobrecarregar o usuário com detalhes desnecessários.

### 2.5 Flexibilidade e Eficiência de Uso

Implementação de uma função de criar uma lista de Favoritos.

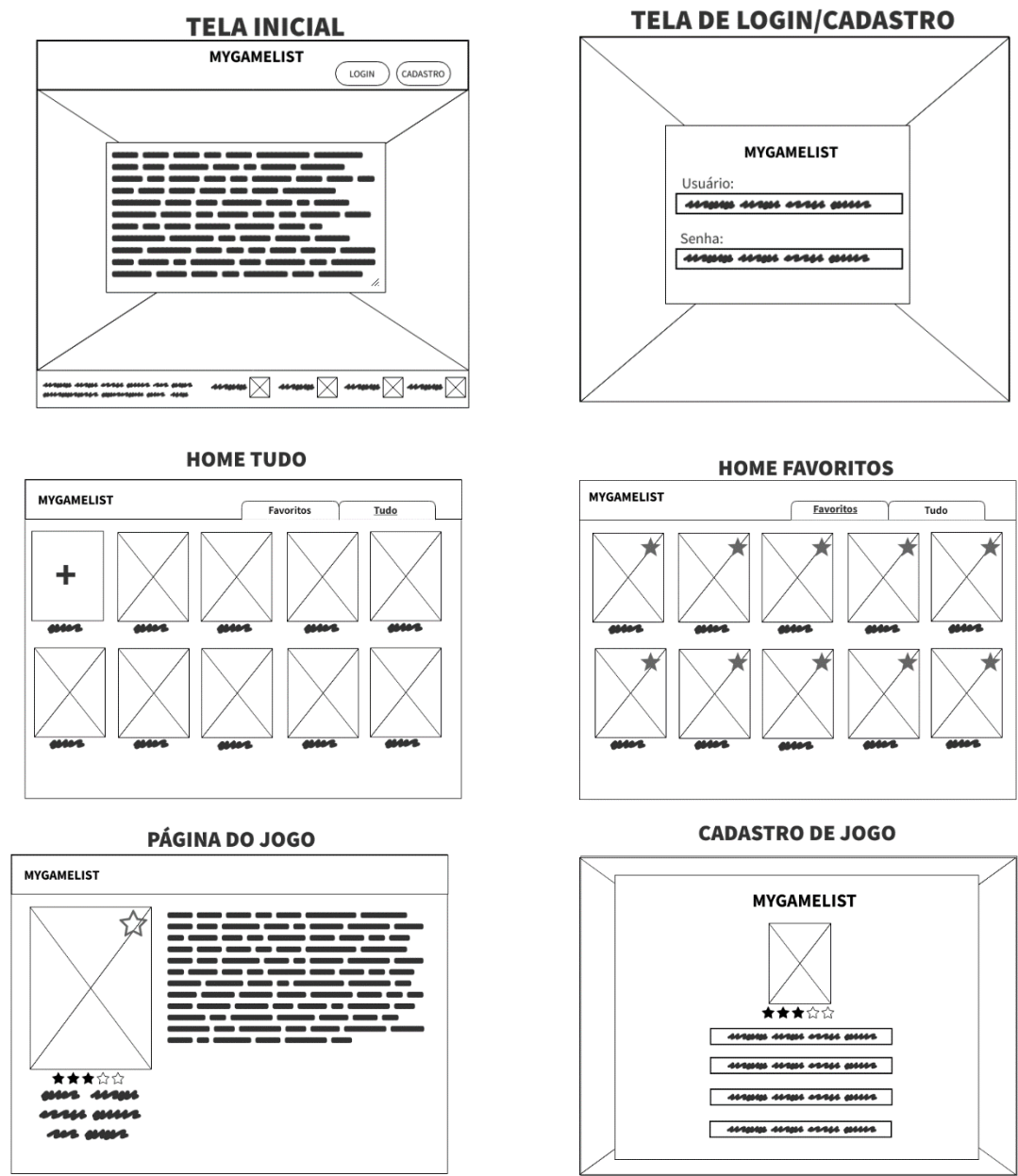
### 2.6 Design

Apresentar informações sobre cada jogo de maneira clara e concisa, incluindo títulos, classificações, e descrições breves.

### 2.7 Ajuda

Suporte aos usuários a reconhecer, diagnosticar e recuperação de Erros. Mensagens de erro e orientações para resolução de problemas quando eles ocorrem.

3 WIREFRAMES



## 4 FIGMA

<https://www.figma.com/file/soAhmgrPXdzZCcKu26UHhu/Prot%C3%B3tipo-Teste?type=design&node-id=0%3A1&mode=design&t=f9sJQx1WXJ5723Gg-1>