

Universidade Salvador
Análise e Desenvolvimento de Sistemas
Campus Lapa

Nomes dos Autores:
Caio Silva, Rickson Arize, Robson Pereira e Douglas Muniz

Trabalho A3:

Usabilidade, Desenvolvimento Web, Mobile e Jogos

Orientadores: Wellington Lacerda Silveira Da Silva e Adailton de Jesus Cerqueira Junior

Salvador, Bahia

2023

Wireframe

O wireframe abaixo mostra a ideia inicial do nosso projeto, baseado no site da Steam e Epic Games.

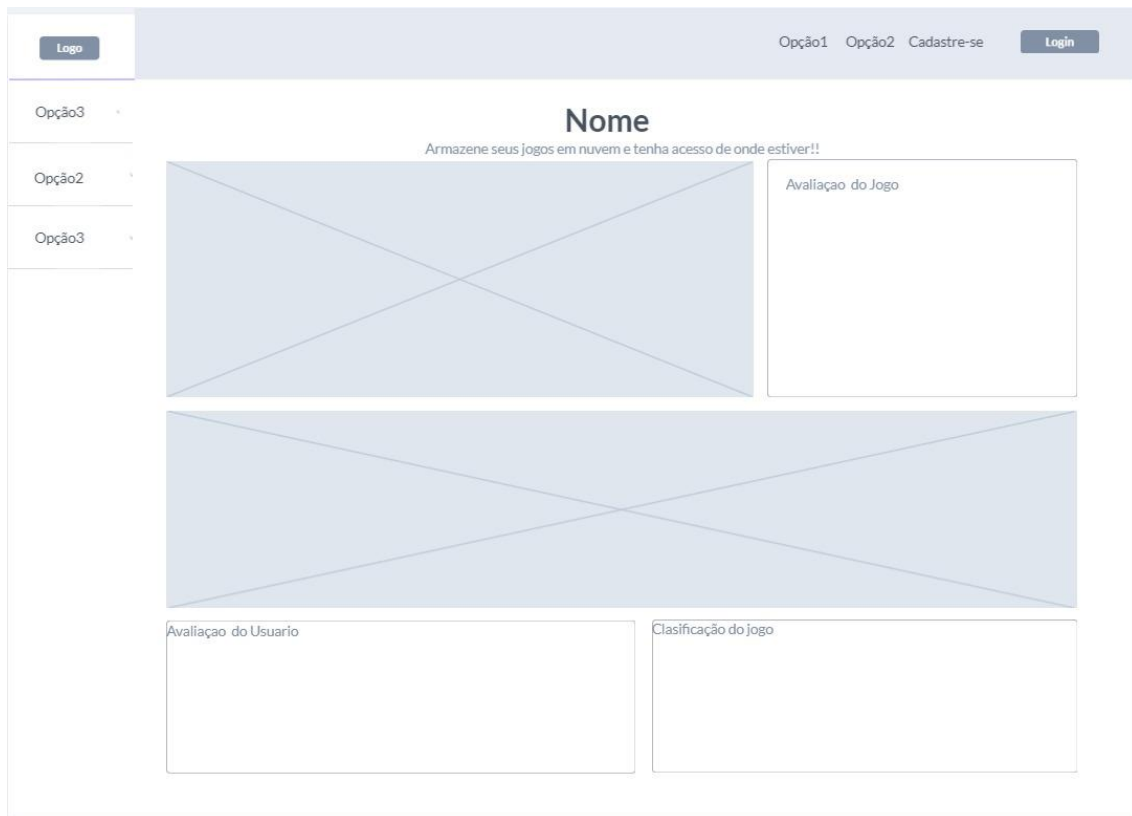
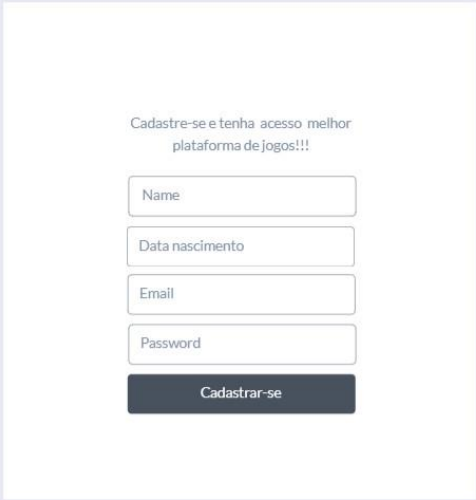


FIGURA 1

Ideia inicial de home.



Cadastre-se e tenha acesso melhor
plataforma de jogos!!!

Name

Data nascimento

Email

Password

Cadastrar-se

The image shows a user registration form centered on a light blue background. The form is a white rectangle containing a title, four input fields, and a submit button. The title is 'Cadastre-se e tenha acesso melhor plataforma de jogos!!!'. The input fields are labeled 'Name', 'Data nascimento', 'Email', and 'Password'. The submit button is dark blue with the text 'Cadastrar-se'.

FIGURA 2

Ideia de cadastro de usuário

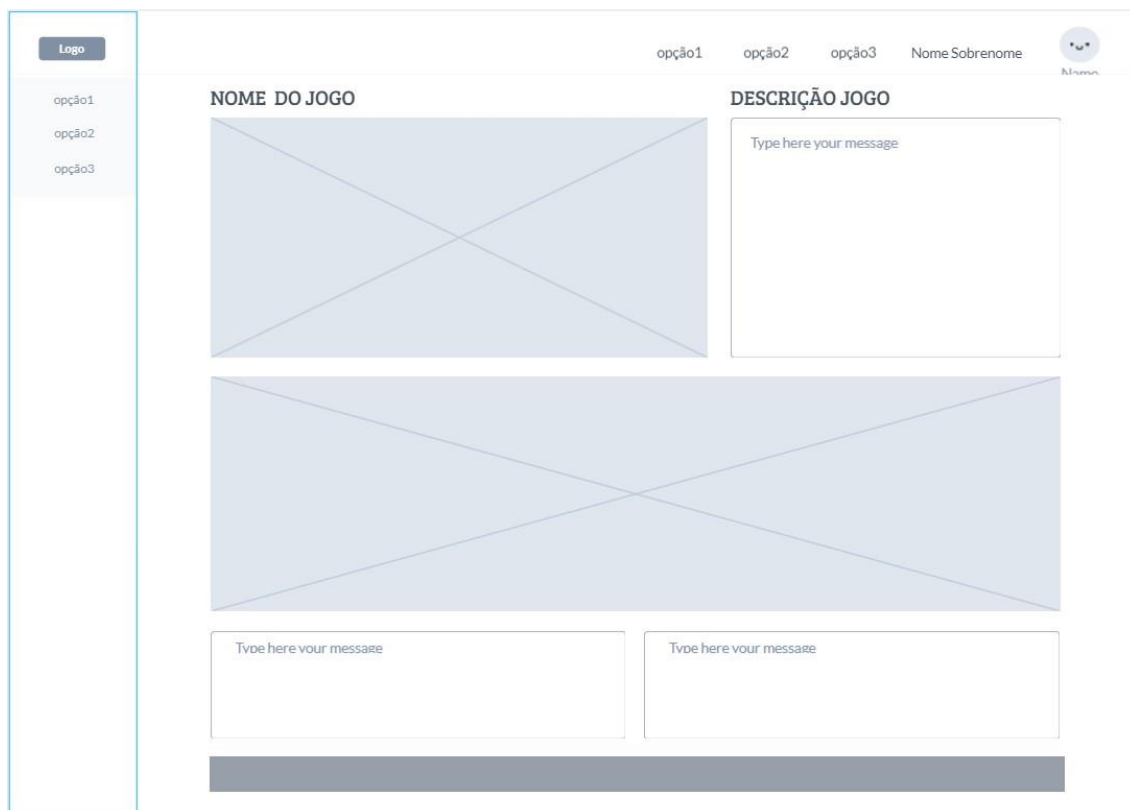


FIGURA 3

Essa é a ideia de tela de usuário

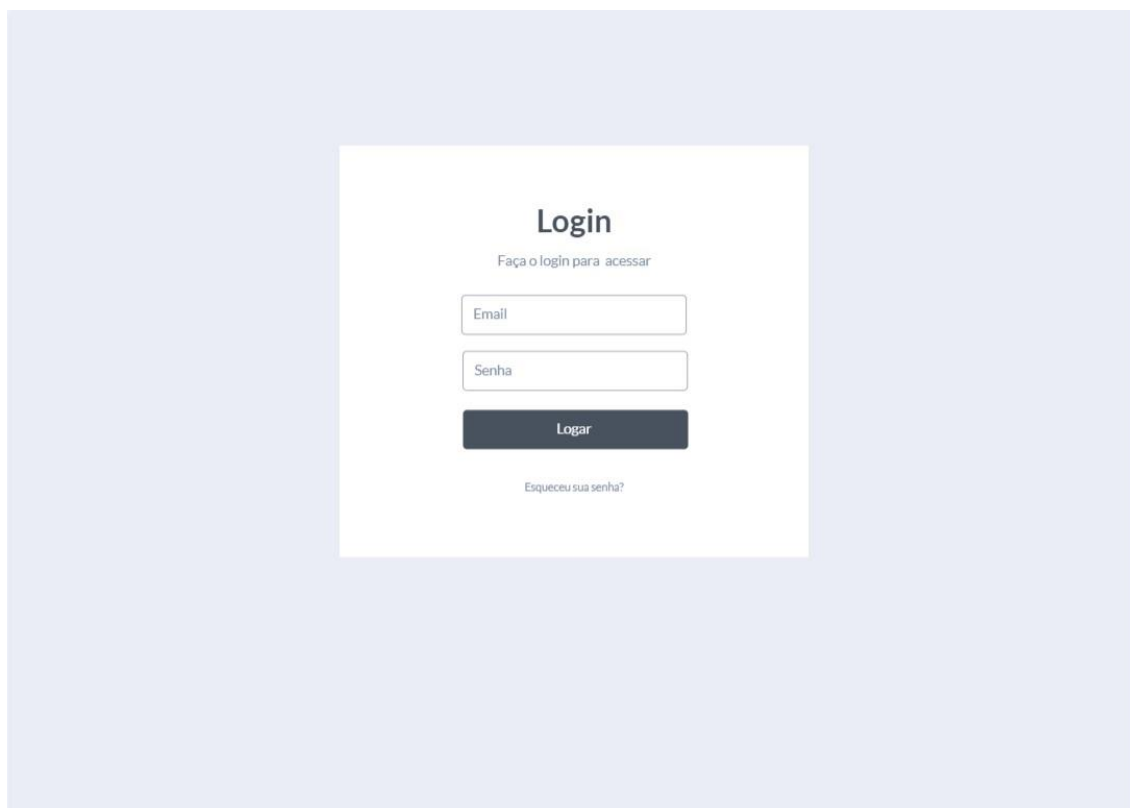


FIGURA 4

Ideia de tela de login de usuário.

FIGMA

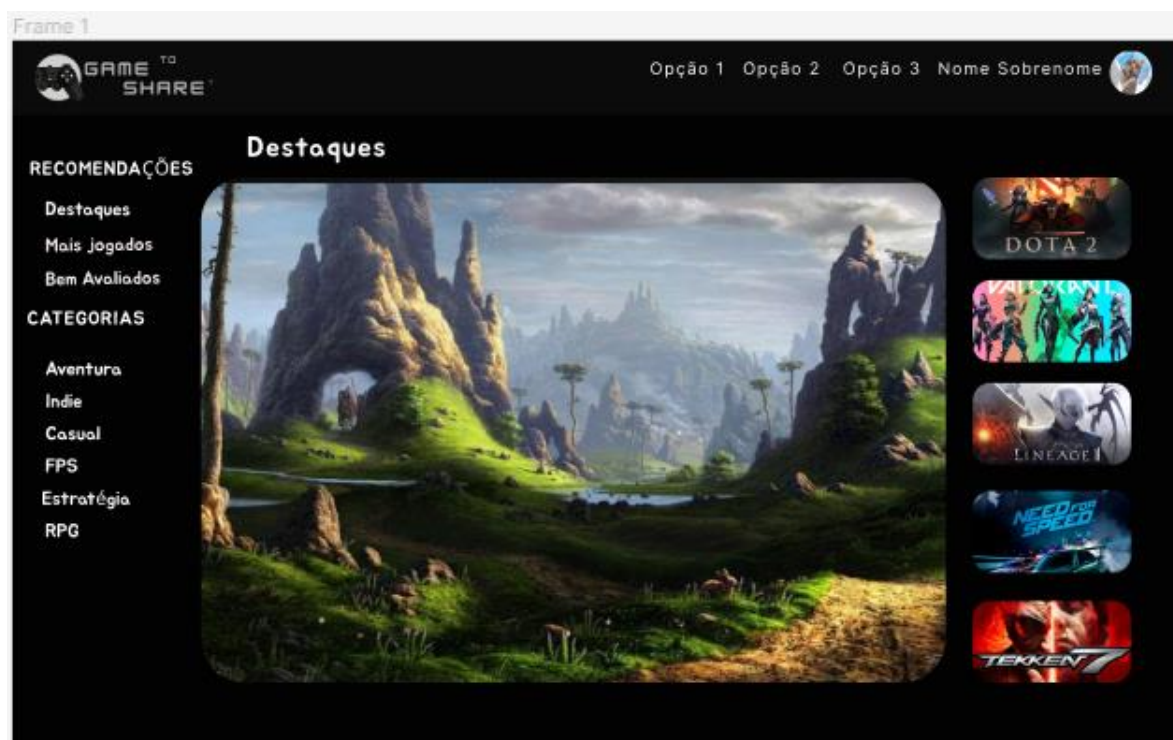


FIGURA 1: MENU

Tela do menu de destaques onde o usuário tem acesso pela URL.

Menu lateral direito com slideshow e acesso a jogos.

Destaques central de jogos mais jogados e bem avaliados.

Menu lateral dividido por recomendações e categorias diversas.

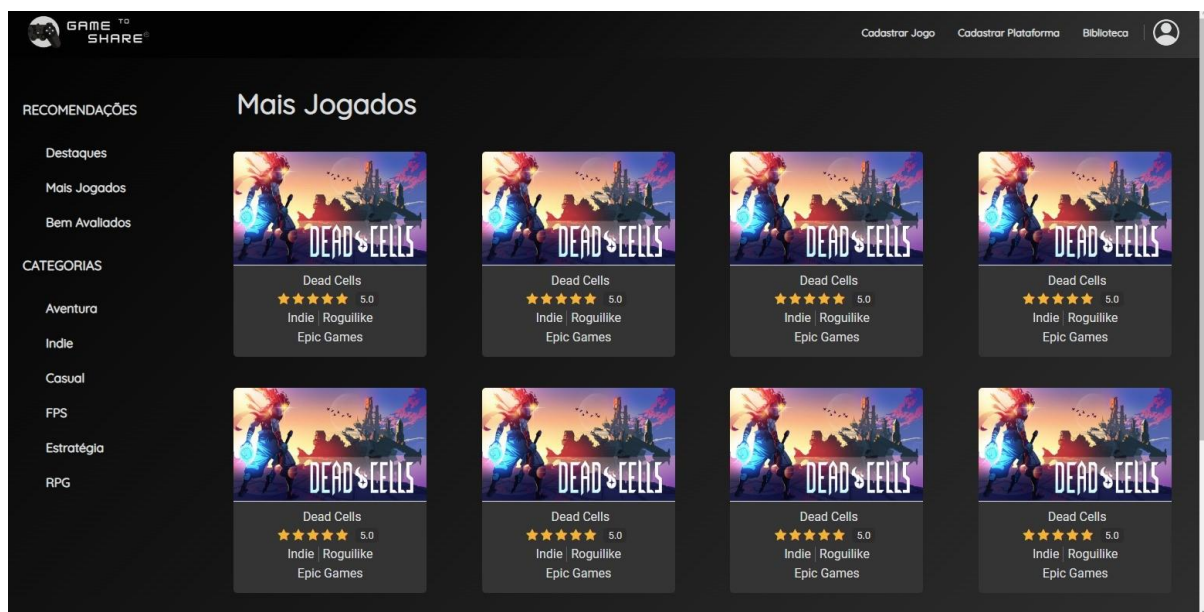




FIGURA 2: TELA FILTRAGEM

Serve para filtrar os jogos por categoria, avaliação de mais jogados e por plataforma.

Frame 5

Opção 1 Opção 2 Opção 3 Nome Sobrenome 

Cadastre-se

É rápido e fácil.

Cadastre-se

FIGURA 3: CADASTRE-SE

Antes do usuário entrar na plataforma ele precisará efetuar um cadastro nesta tela. Fornecendo informações adicionais, após o cadastro o acesso será liberado e partirá para a tela de LOGIN.

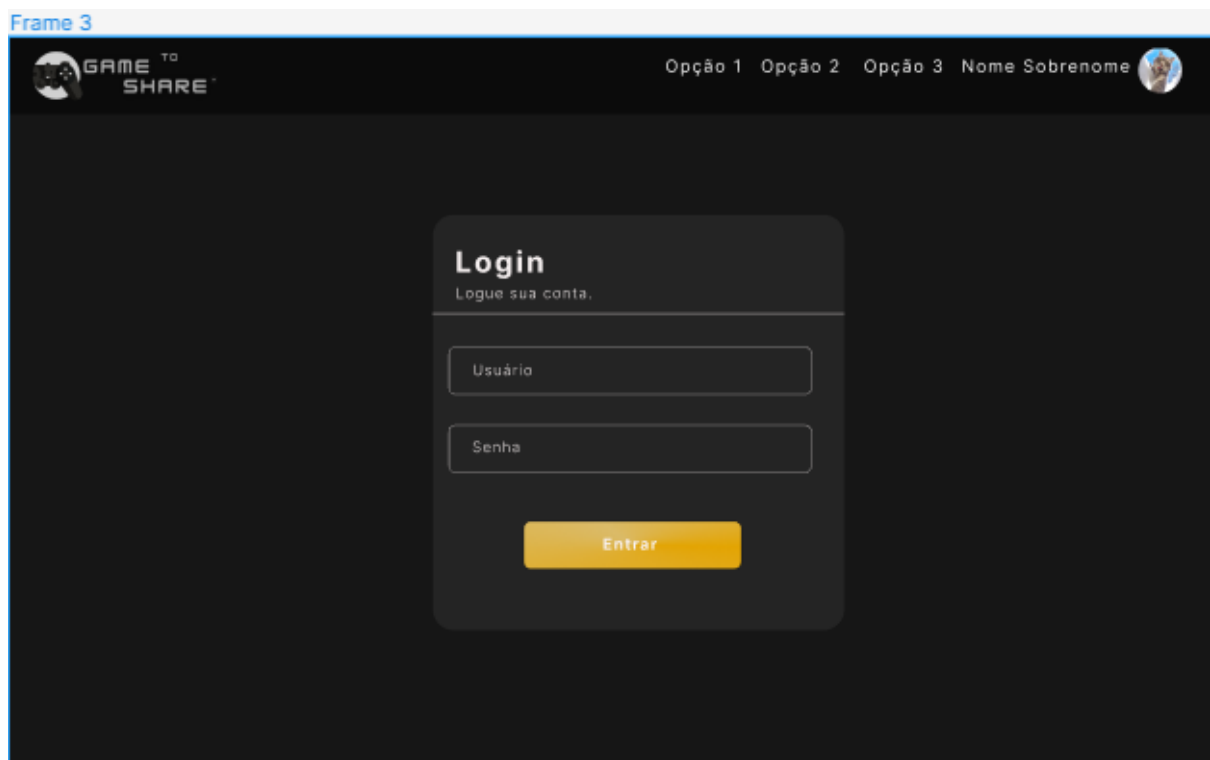




FIGURA 4: LOGIN

Tela de LOGIN do usuário para acesso utilizando um campo de usuário e senha.

Frame 2

 Opção 1 Opção 2 Opção 3 Nome Sobrenome 

Cadastre Seu Jogo

Insira as informações do seu jogo.

Nome do Jogo

Selecione a Categoria

Selecione a Plataforma

Selecione o Status

★★★★★

URL do Jogo

Cadastrar Jogo

FIGURA 5: CADASTRE SEU JOGO

Tela de cadastramento de jogo onde o usuário tem a liberdade de inserir nome, selecionar a categoria, selecionar a plataforma, selecionar o status, estrelas niveladas de cinco definições de qualidade e link da URL do jogo.

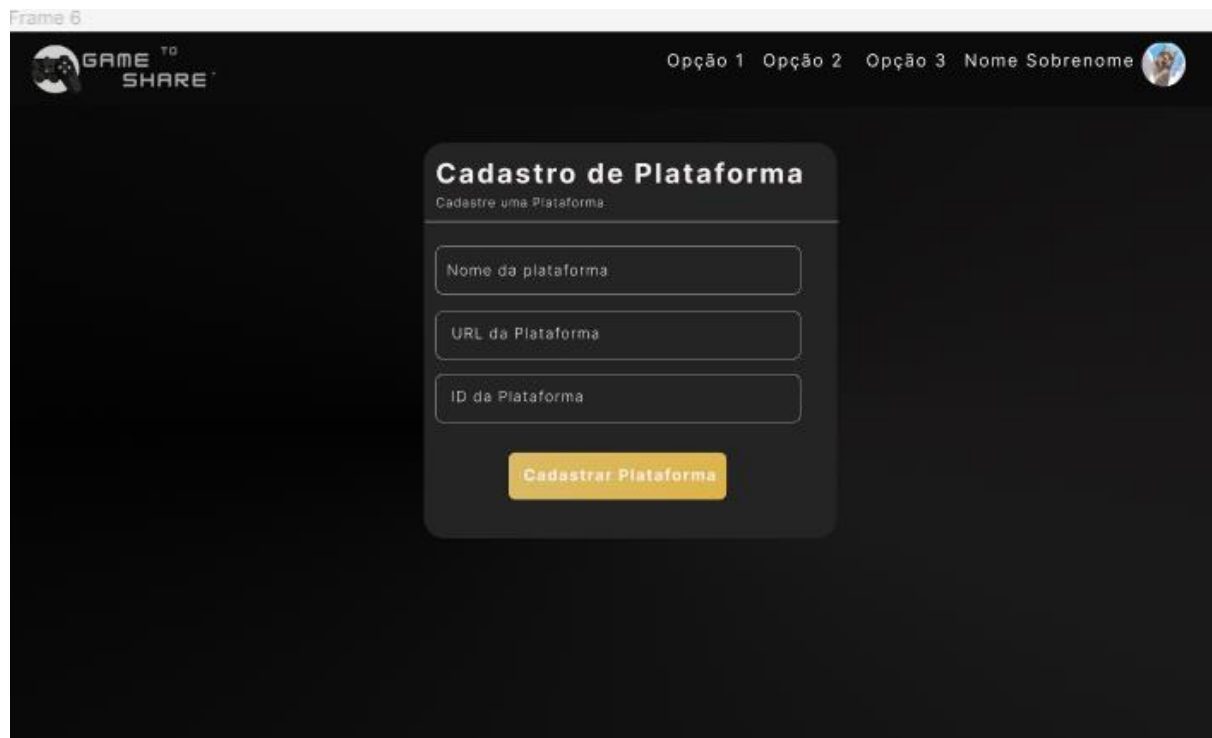


FIGURA 6: CADASTRO DE PLATAFORMA

Onde o usuário pode cadastrar uma plataforma.

Heurísticas de Nelsen

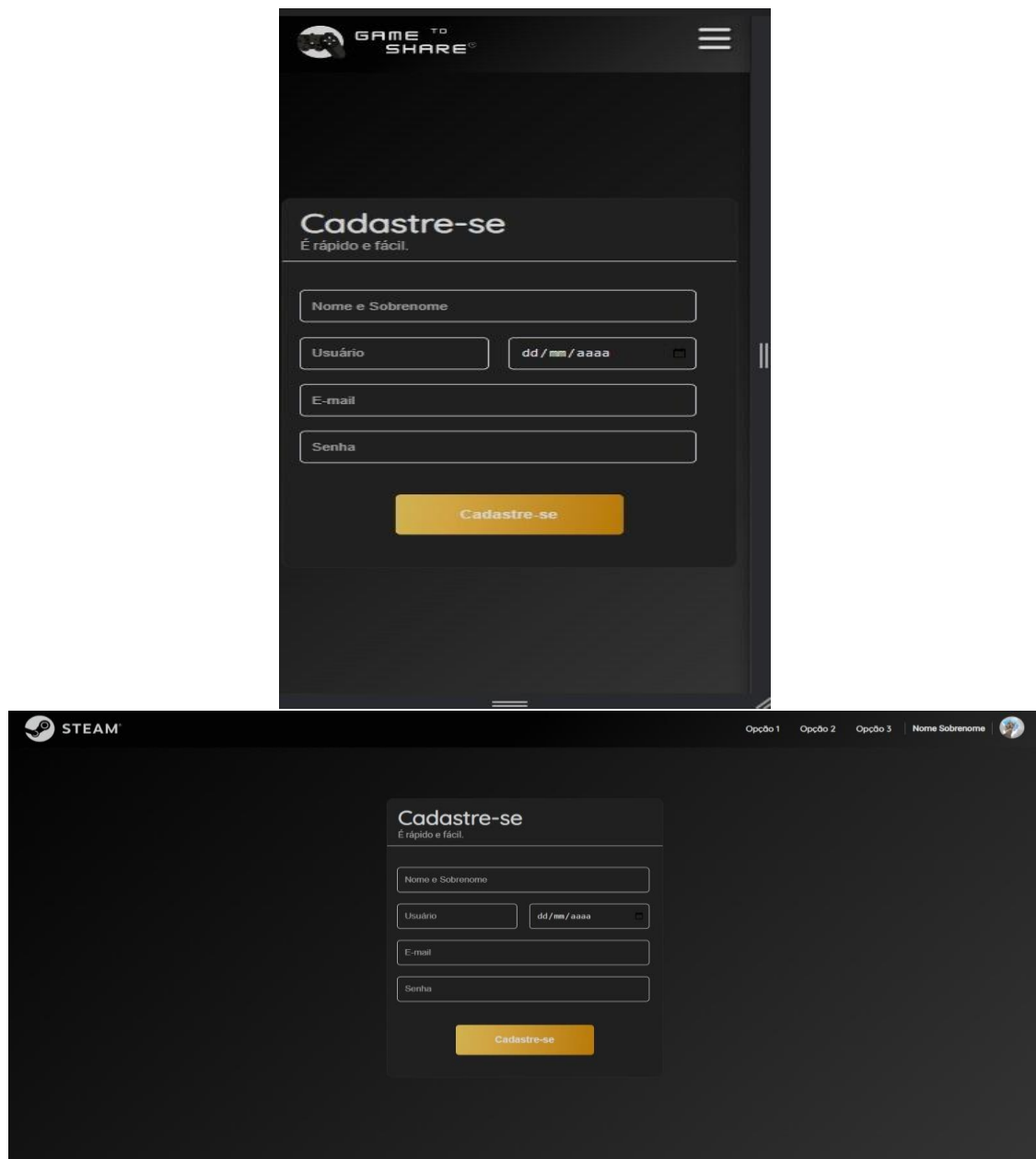


FIGURA 1: ETAPA DE CADASTRAMENTO DO USUÁRIO

Heurísticas de Nielsen Presentes:

Visibilidade do estado do sistema: No cadastramento, o usuário precisa estar informado sobre o que está acontecendo na etapa fornecida pelo sistema para dá-lo acesso.

Coincidência entre sistema e o mundo real: O sistema atende as linguagens dos usuários, utilizando termos e conceitos que se familiarizam com os indivíduos.

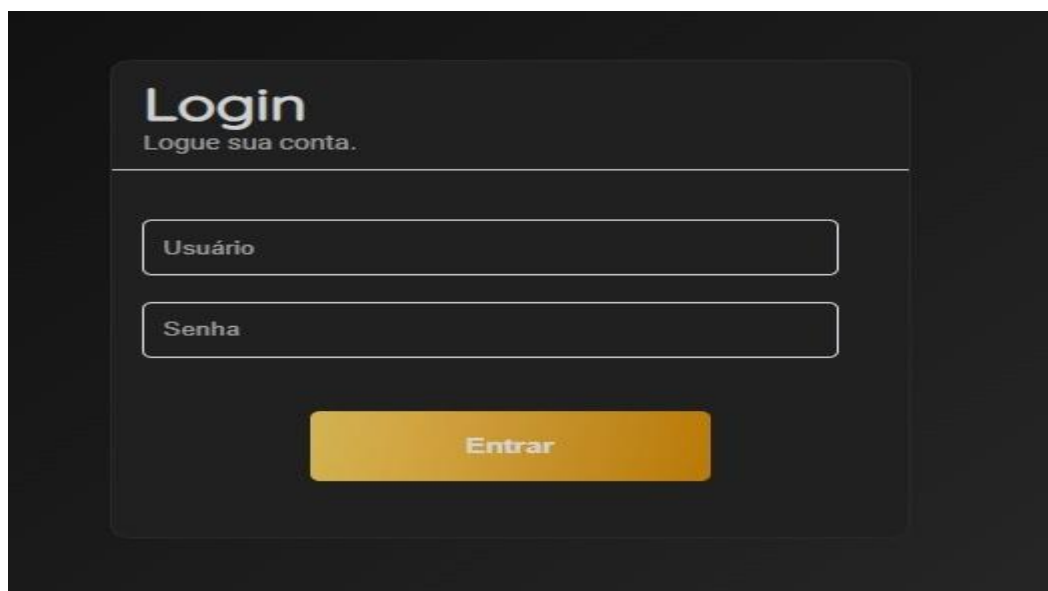
Controle e liberdade do usuário: Os usuários possuem a capacidade de desfazer ações e sair facilmente de situações não desejadas. Os usuários possuem o controle e a liberdade no sistema no qual estão.

Prevenção de erros: O sistema implementa mecanismos para prevenir erros em vez de depender apenas de mensagens de erro para a correção.

Flexibilidade e eficiência de uso: O sistema está adaptado a diferentes níveis de experiência de teclado e permite que os usuários realizem tarefas de forma eficiente, através de atalhos, funções avançadas etc.

Design estético e minimalista: O Cadastro do usuário está limpo e visual, evitando informações desnecessárias ou desordenadas.

Ajuda os usuários a reconhecer, diagnosticar e recuperar erros: As mensagens de erro estão claras, no que indica qual o problema e oferece sugestões para solucioná-lo.

A screenshot of a login form with a dark background. At the top, the word "Login" is displayed in a large, white, sans-serif font, with the subtitle "Logue sua conta." in a smaller, lighter font below it. Below the text, there are two input fields: the first is labeled "Usuário" and the second is labeled "Senha", both in a small, white, sans-serif font. Below these fields is a large, rectangular, orange button with the word "Entrar" in a white, sans-serif font. The entire form is enclosed in a dark, rounded rectangle.

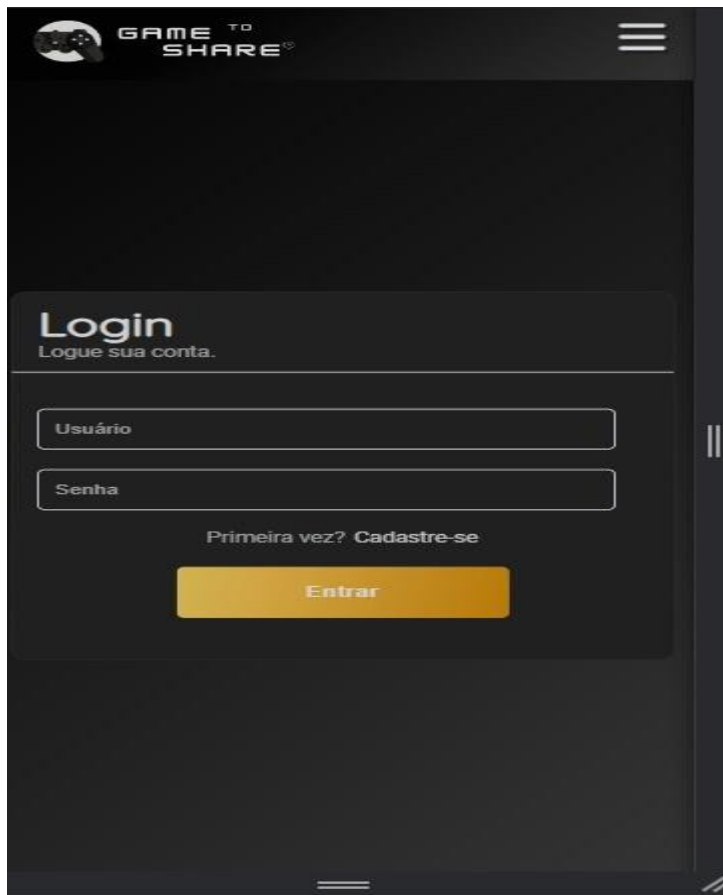


FIGURA 2: ETAPA DE LOGIN DO USUÁRIO

Heurísticas de Nielsen Presentes:

Visibilidade do estado do sistema: O sistema deve manter informado ao usuário

sobre o que está acontecendo através da retroalimentação adequada em um tempo

razoável.

Coincidência entre o sistema e o mundo real: O sistema utiliza a linguagem do usuário, utilizando termos e conceitos familiares para ele.

Controle e liberdade do usuário: Os usuários possuem a capacidade de desfazer ações e sair facilmente de situações não desejadas.

Prevenção de Erros: O sistema implementa mecanismos que ajuda a prevenir erros durante o login. Por exemplo, oferecer sugestões de senha forte e validar os campos de entrada para evitar informações incorretas.

Consistência e Padrões: O sistema mantém consistência na interface de login em relação a outros elementos do site. Isso inclui a colocação de campos, rótulos e botões de forma padronizada.

Reconhecimento ao Invés de Lembrança: O sistema minimiza a carga cognitiva dos usuários, permitindo que eles reconheçam informações em vez de lembrar. Por exemplo, fornecer sugestões de login com base em entradas anteriores.

Flexibilidade e Eficiência de Uso: O sistema oferece opções para usuários experientes acelerarem o processo de login, como a capacidade de salvar credenciais ou usar métodos alternativos de autenticação (por exemplo, autenticação biométrica).

Design Estético e Minimalista: O sistema cria uma interface de login limpa e esteticamente agradável, evitando a sobrecarga de informações que possa distrair os usuários durante o processo.

The image displays two versions of a mobile application interface for game registration. The top version is a vertical, full-screen view of the registration form. It features a dark theme with white text and yellow accents. The form is titled 'Cadastre Seu Jogo' with a subtitle 'Insira as informações do seu jogo.' Below the title are six input fields: 'Nome do Jogo', 'Selecione a Categoria', 'Selecione a Plataforma', 'Selecione o Status', a five-star rating field, and 'URL do Jogo'. A yellow button labeled 'Cadastrar Jogo' is positioned at the bottom of the form. The bottom version of the image shows the same form within a wider app layout. It includes a top navigation bar with the 'GAME TO SHARE' logo, a user profile icon, and three menu items: 'Opção 1', 'Opção 2', and 'Opção 3'. The registration form is centered in the main content area, and a dark sidebar is visible on the right side of the screen.

FIGURA 3: ETAPA DE CADASTRAMENTO DO JOGO

Heurísticas de Nielsen Presentes:

Visibilidade do Estado do Sistema: O sistema fornece feedback claro sobre o estado do sistema durante o cadastramento, indicando o progresso, mensagens de sucesso ou falha e orientações claras.

Prevenção de Erros: O sistema projeta o formulário de cadastro para evitar erros, com validação em tempo real, feedback imediato sobre campos incorretos e sugestões para corrigir problemas.

Consistência e Padrões: O sistema mantém consistência na disposição de campos, rótulos e botões em todas as etapas do cadastramento, seguindo padrões de design familiares.

Reconhecimento ao Invés de Lembrança: O sistema facilita o preenchimento do formulário permitindo que os usuários reconheçam informações sempre que possível. Por exemplo, ofereça sugestões automáticas e opções de autocompletar.

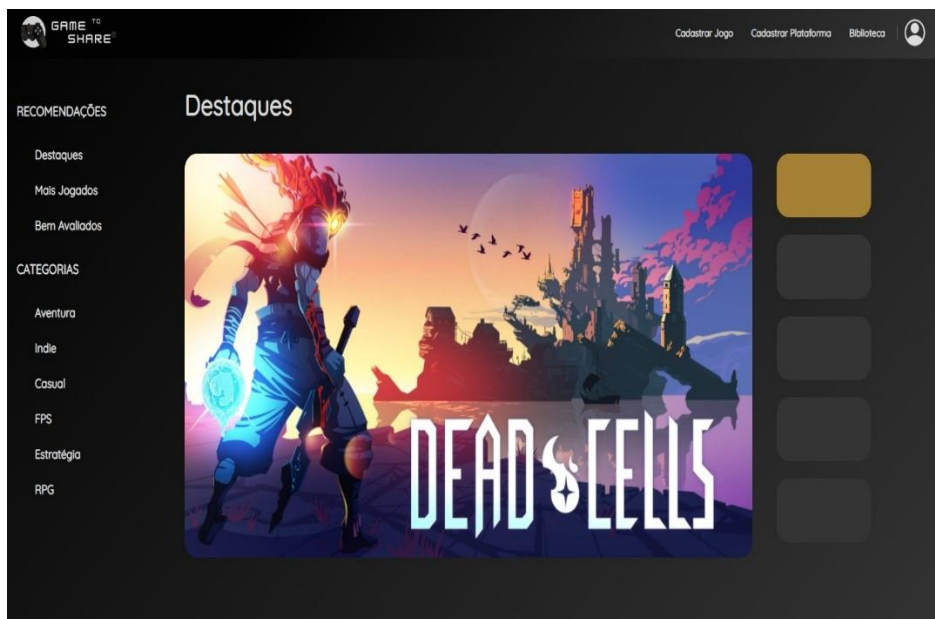
Flexibilidade e Eficiência de Uso: O sistema oferece opções para tornar o cadastro mais eficiente, como a capacidade de pular etapas não essenciais, salvar informações para acesso futuro e utilizar métodos de autenticação rápida.

Design Estético e Minimalista: O sistema cria uma interface visualmente atraente e intuitiva, evitando sobrecarregar os usuários com informações desnecessárias.

Prevenção de Sobrecarga de Informações: O sistema evita solicitar mais informações do que o necessário durante o cadastramento, focando nos dados essenciais para a experiência do jogo.

Flexibilidade e Eficiência de Uso: O sistema permite que os usuários personalizem algumas configurações durante o cadastramento para se adequarem às suas preferências.

Ajuda e Documentação: O sistema fornece ajuda contextual e documentação para orientar os usuários durante o processo de cadastramento, especialmente se forem necessárias informações específicas.



Reconhecimento, Diagnóstico e Recuperação de Erros: Além de prevenir erros, forneça mensagens de erro claras e orientações sobre como corrigir problemas caso eles ocorram.

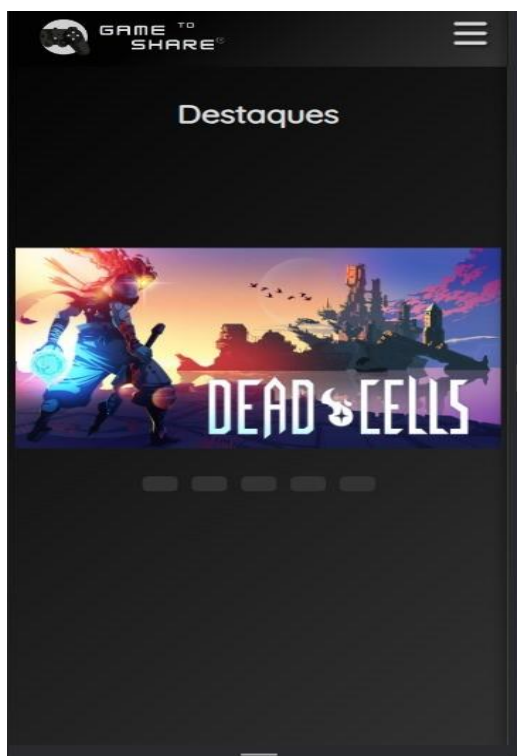


FIGURA 4: HOME

Etapa de Interface Inicial da Página

Heurísticas de Nielsen Presentes:

Visibilidade do Estado do Sistema: O sistema fornece feedback claro sobre o estado do sistema na interface inicial. Isso pode incluir indicadores de carregamento, mensagens de boas-vindas e elementos visuais que orientem os jogadores sobre o que está acontecendo.

Prevenção de Erros: O sistema antecipa possíveis erros na interação inicial do jogador, fornecendo orientações claras e evitando ações irreversíveis ou confusas que possam levar a erros.

Consistência e Padrões: O sistema mantém uma consistência visual e de interação na interface inicial, seguindo padrões de design que os jogadores já estejam familiarizados. Isso ajuda os jogadores a se sentirem mais confortáveis e confiantes na interação com o jogo.

Reconhecimento ao Invés de Lembrança: O sistema permite que os jogadores reconheçam facilmente as opções disponíveis na interface inicial. Evitar sobrecarregá-los com informações desnecessárias e apresentar de forma clara as ações que podem ser realizadas.

Flexibilidade e Eficiência de Uso: O sistema projeta a interface inicial para ser eficiente e flexível, permitindo que os jogadores acessem rapidamente as funcionalidades principais do jogo sem obstáculos desnecessários.

Design Estético e Minimalista: O sistema cria uma interface inicial visualmente atraente e evitar a poluição visual. Destacar elementos-chave sem distrair os jogadores com excesso de informações e

Prevenção de Sobrecarga de Informações: O sistema evita apresentar uma quantidade excessiva de informações na tela inicial. Concentrar-se nos elementos essenciais para a experiência inicial do jogador.

Ajuda e Documentação: O sistema fornece ajuda contextual quando necessário, sem sobrecarregar a interface inicial com informações detalhadas. Isso pode incluir dicas breves ou links para tutoriais.

Reconhecimento, Diagnóstico e Recuperação de Erros: Além de prevenir erros, fornecer mensagens de erro claras e orientações sobre como corrigir problemas caso ocorram durante a interação inicial.

Feedback do Sistema: O sistema garante que os jogadores recebam feedback imediato ao interagir com elementos na interface inicial. Isso pode incluir animações, transições suaves e mensagens informativas.

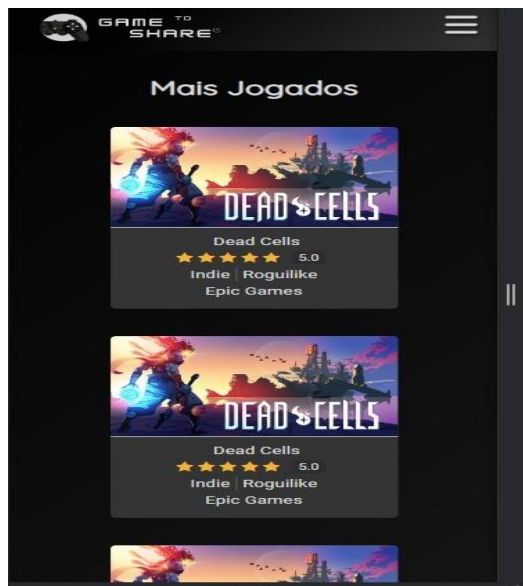
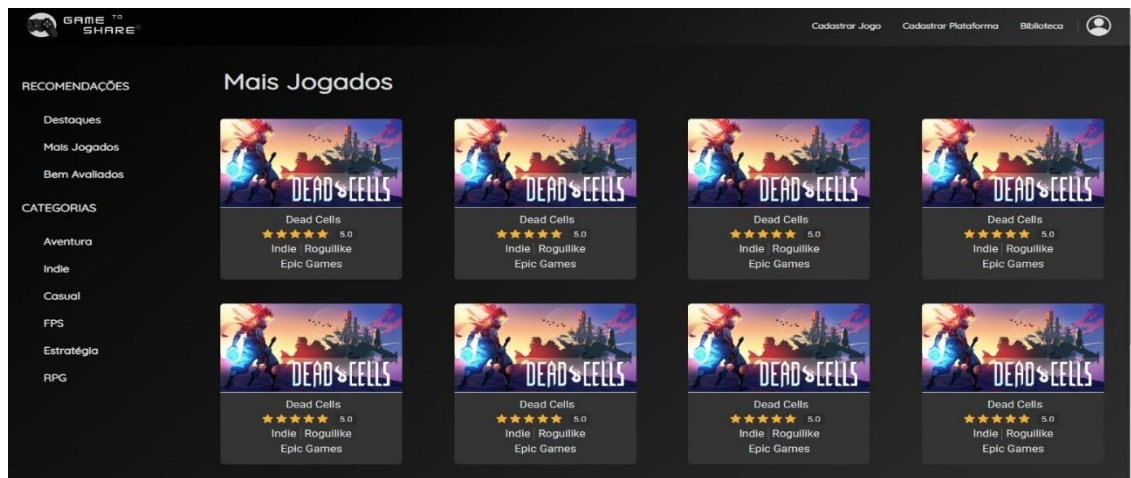


FIGURA 5: ETAPA DA TELA DE FILTRAGEM

Heurísticas de Nielsen Presentes:

Visibilidade do status do sistema: O Sistema certifica de que os usuários recebam feedback imediato sobre o resultado da filtragem.

Relacionamento entre o sistema e o mundo real: O Sistema usa terminologia familiar e intuitiva para as opções de filtragem.

Consistência e padrões: O sistema mantém consistência visual nas opções de filtragem para evitar confusões.

Prevenção de erros: O sistema fornece validação de entrada para evitar que os usuários insiram valores inválidos nas opções de filtragem e evitar configurações que resultem em nenhum resultado.

Reconhecimento em vez de memorização: O sistema apresenta as opções de filtragem de maneira clara e visível, sem exigir que os usuários memorizem termos ou símbolos complexos

Flexibilidade e eficiência de uso: O sistema oferece opções avançadas de filtragem para usuários experientes, mas manter uma interface simples para iniciantes está relacionado com essa heurística.

Estética e design minimalista: O sistema evita sobrecarregar a tela com opções de filtragem em excesso e manter uma estética visual atraente está associado com essa heurística.

Ajuda aos usuários a reconhecerem, diagnosticarem e recuperarem-se de erros: O Sistema fornece mensagens de erro claras e instrutivas quando ocorrerem problemas na filtragem e oferecer sugestões de solução de problemas.



Etapa de Cadastramento de Plataforma

Heurísticas de Nielsen presentes:

Visibilidade do estado do sistema: O sistema deve manter informado ao usuário

sobre o que está acontecendo através da retroalimentação adequada em um tempo

razoável.

Coincidência entre o sistema e o mundo real: O sistema utiliza a linguagem do usuário, utilizando termos e conceitos familiares para ele.

Controle e liberdade do usuário: Os usuários possuem a capacidade de desfazer ações e sair facilmente de situações não desejadas.

Prevenção de Erros: O sistema implementa mecanismos que ajuda a prevenir erros durante o login. Por exemplo, oferecer sugestões de senha forte e validar os campos de entrada para evitar informações incorretas.

Consistência e Padrões: O sistema mantém consistência na interface de login em relação a outros elementos do site. Isso inclui a colocação de campos, rótulos e botões de forma padronizada.

Reconhecimento ao Invés de Lembrança: O sistema minimiza a carga cognitiva dos usuários, permitindo que eles reconheçam informações em vez de lembrar. Por exemplo, fornecer sugestões de login com base em entradas anteriores.

Flexibilidade e Eficiência de Uso: O sistema oferece opções para usuários experientes acelerarem o processo de login, como a capacidade de salvar credenciais ou usar métodos alternativos de autenticação (por exemplo, autenticação biométrica).

Design Estético e Minimalista: O sistema cria uma interface de login limpa e esteticamente agradável, evitando a sobrecarga de informações que possa distrair os usuários durante o processo.