

UNIFACS - UNIVERSIDADE SALVADOR

André Neves dos Santos Braga

Caio Almeida Le Roux

Eduardo Bustani Barbosa

Pedro Henrique Nascimento Luz

UC Usabilidade, Desenvolvimento Web, Mobile e Jogos
A3 Relatório

Salvador
2023

UNIFACS - UNIVERSIDADE SALVADOR

André Neves dos Santos Braga (RA: 12722126112)

Caio Almeida Le Roux (RA: 1272224929)

Eduardo Bustani Barbosa (RA:1272216524)

Pedro Henrique Nascimento Luz (RA: 12722122396)

UC Usabilidade, Desenvolvimento Web, Mobile e Jogos
A3 Relatório

Trabalho referente à A3 da
UC de Usabilidade, Desenvolvimento Web,
Mobile e Jogos, lecionada pelo
professor Lucas Santos e
Adailton de Jesus.

Salvador
2023

Sumário

Sumário	3
1 Relatório do Projeto	4
2 Wireframes	6
2.1 Wireframe das telas mobile	6
2.2 Wireframe das telas Web	7
3 Protótipos de alta fidelidade	11
3.1 Protótipo das telas mobile	11
3.2 Protótipo das telas Web	12
4 Princípios de Usabilidade	16

1 Relatório do Projeto

Sem o login ou cadastro feito, a página irá abrir **telasemlogin.html**, a qual exibirá a página inicial do site com a logo, informações do site relacionadas ao CRUD, as opções de login e Cadastro e seu ícone de perfil.

No 'Cadastro', o usuário será levado para **telacadastro.html**, que exibirá uma tela com as principais informações que devem ser enviadas para a criação da conta. O usuário por obrigação precisa preencher todas: Nome Completo, E-Mail, Usuário e Senha.

Em 'Login', exibirá a página **telalogin.html** que permite ao cliente logar na sua conta, a partir das informações de usuário e senha. Além de um botão para se a senha for esquecida. O usuário e a senha para login cadastradas no JavaScript foram "admin", com o uso dos dois o usuário entrará na **telalogada.html**.

Com o login feito, será aberto a tela **telalogada.html**, a qual exibirá a tela inicial já com a conta do usuário logada. Dessa maneira, o usuário terá acesso ao CRUD ou para o seu perfil.

No CRUD, o usuário irá para a tela **telacrud.html**, a qual permitirá ele gerenciar o seu catálogo de jogos, a partir dos comandos de criar, ver, editar e deletar.

No perfil, a página **telaperfil.html** exibirá opções para o CRUD, criar outra conta, sair da conta, suporte ou voltar à tela inicial.

A opção de sair levará de volta para **telasemlogin.html**, permitindo o usuário voltar para a página de início sem estar em nenhum perfil.

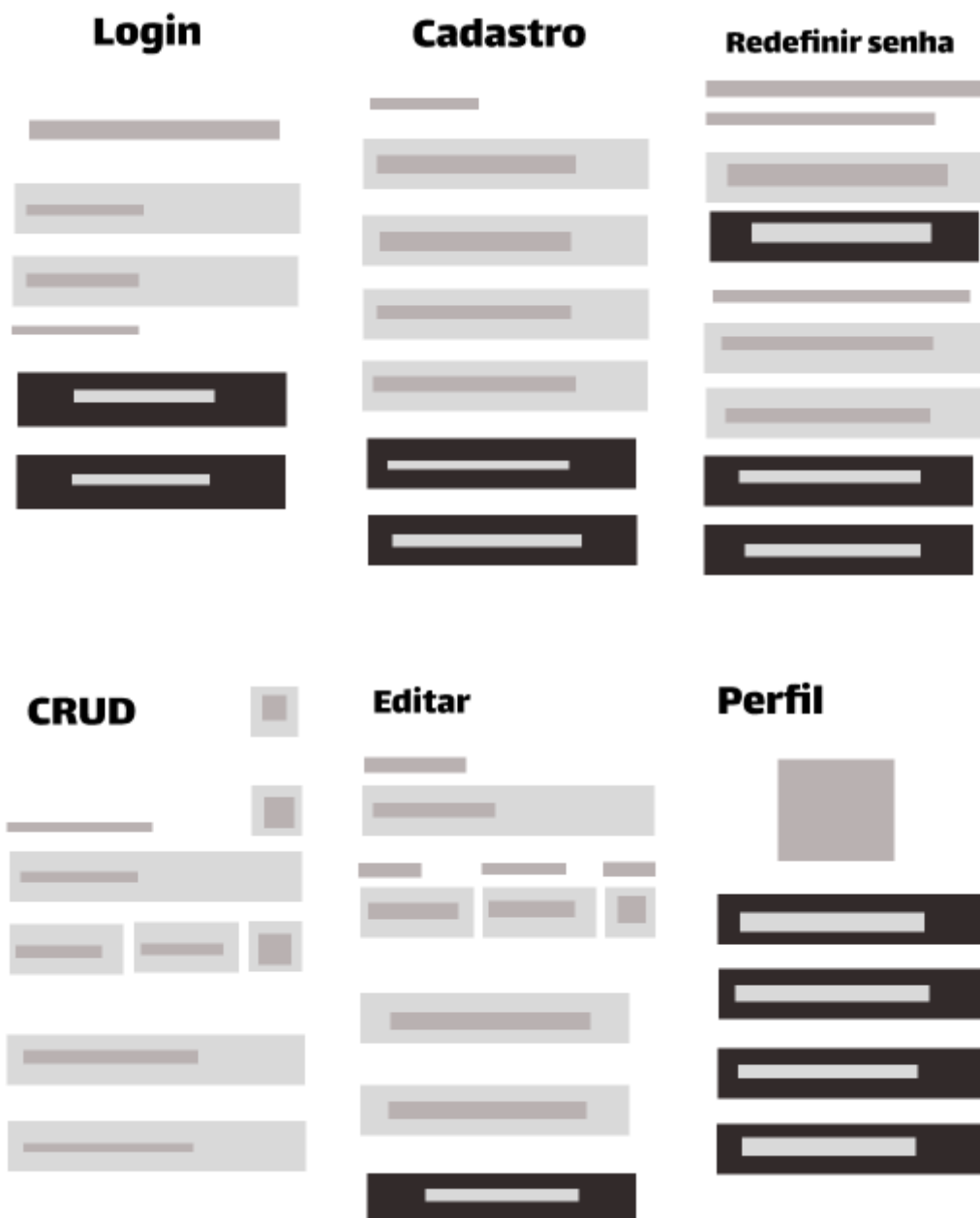
A opção de criar outra conta fará o usuário voltar para a página de **telacadastro.html**, em que ele poderá criar e entrar em outro perfil.

No suporte, a página **telasuporte.html** permitirá ao usuário a possibilidade de escrever um 'feedback' ou reportar algum erro que tenha presenciado na plataforma.

Além disso, o usuário sempre terá a opção de voltar para a tela inicial da página clicando na foto da logo da GamesLevel.

2 Wireframes

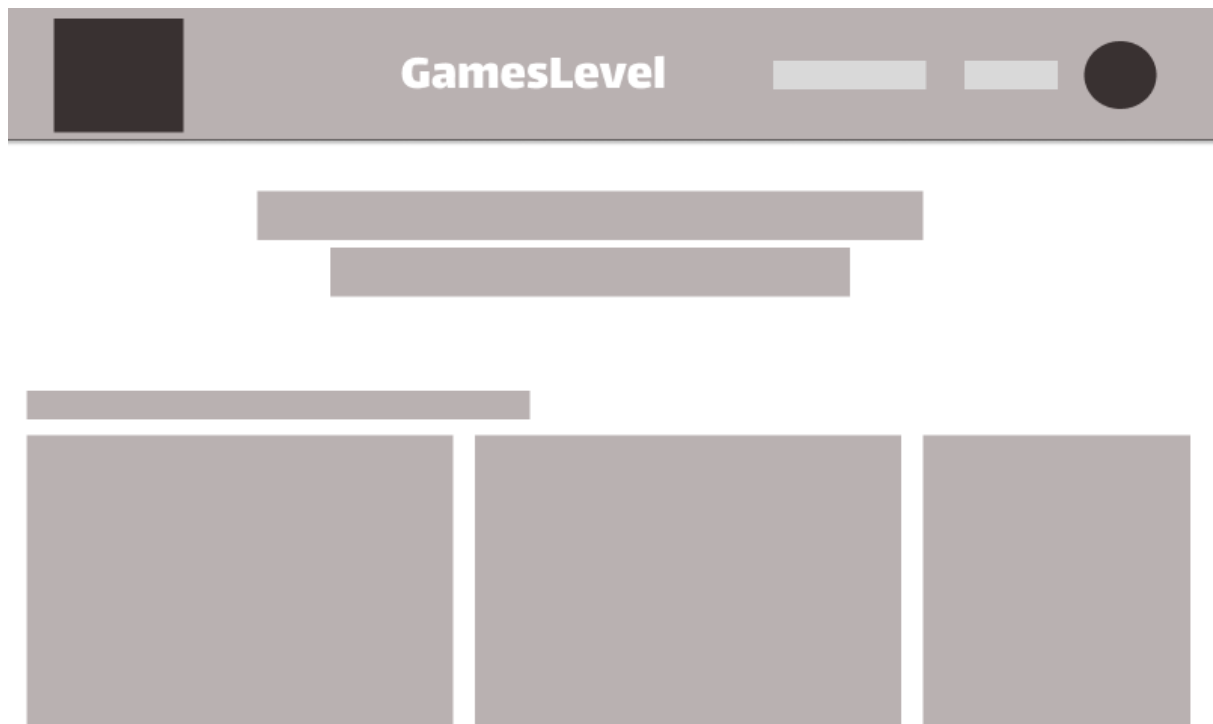
2.1 Wireframe das telas mobile



Suporte



2.2 Wireframe das telas Web



Login



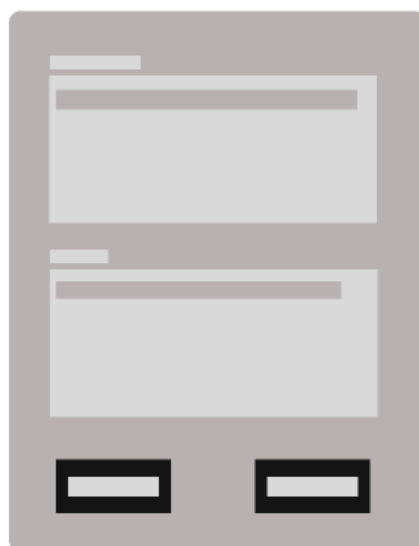
Cadastro



Seu Perfil



SUPORTE



(Link Figma wireframe Web:

<https://www.figma.com/file/qfwPqXLa1wx3jxIPOCCjE1/a3?type=design&mode=design&t=Mq5glHMu8a1X8f3-1>)

Link Figma wireframe mobile:

[https://www.figma.com/file/bh0sNbSF9JFqz7cTAasAIQ/Untitled-\(Copy\)?type=design&mode=design&t=MMq5glHMu8a1X8f3-1](https://www.figma.com/file/bh0sNbSF9JFqz7cTAasAIQ/Untitled-(Copy)?type=design&mode=design&t=MMq5glHMu8a1X8f3-1))

3 Protótipos de alta fidelidade

3.1 Protótipo das telas mobile

GamesLevel

Cadastro

CADASTRAR-SE

VOLTAR

GamesLevel

Faça login para prosseguir

[Esqueceu-se da senha?](#)

LOGIN

CADASTRO

GamesLevel

Informe o seu usuário e confirme. Em seguida, será enviado um código de verificação para o email cadastrado


CONFIRMAR


Informe o código de verificação e a nova senha


RECUPERAR

VOLTAR

CRUD

Perfil 

Pesquisar 

Status Plataforma 


Jogo 1 - Steam - N. recomendado - 1 estrela

Jogo 2 - Epic Games - Zerado - 4 estrelas

Editar

Novo título:

Novo status: Novo plataforma: Novo avaliação:


N. recomendado Steam 

SALVAR AS ALTERAÇÕES

REMOVER O JOGO

VOLTAR

Perfil



LOGAR EM OUTRA CONTA

SAIR DESTA CONTA

SUORTE

VOLTAR

Suporte

Feedback:

Escreva um feedback

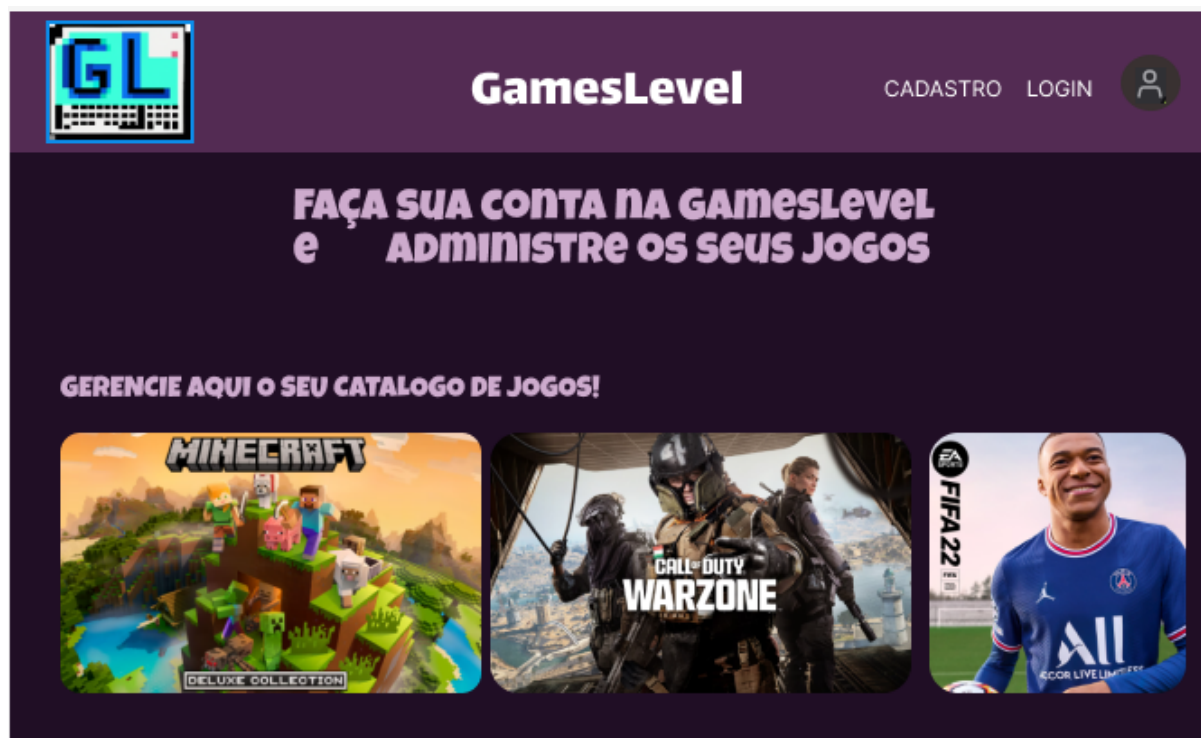
Erros:

Houve algum problema?

ENVIAR

VOLTAR

3.2 Protótipo das telas Web



FAÇA CADASTRO

E APROVEITE A GamesLevel



CADASTRO

Nome

Email

Usuário

Senha

CADASTRO

FAÇA LOGIN

E APROVEITE A GamesLevel



LOGIN

Usuário

Senha

[Esqueceu a senha?](#)

LOGIN



GamesLevel



Seu perfil

Seja bem-vindo,
Gerencie seu catálogo de jogos

Clique aqui e acesse seus jogos

CRUD



CRUD

Menu



Título do Jogo

Plataforma

Jogando

Jogado

Zerado

Não Recomendado

Outro

1★ ▼

Add

Jogo 1 (Steam) - Não-Recomendado, 1 estrela

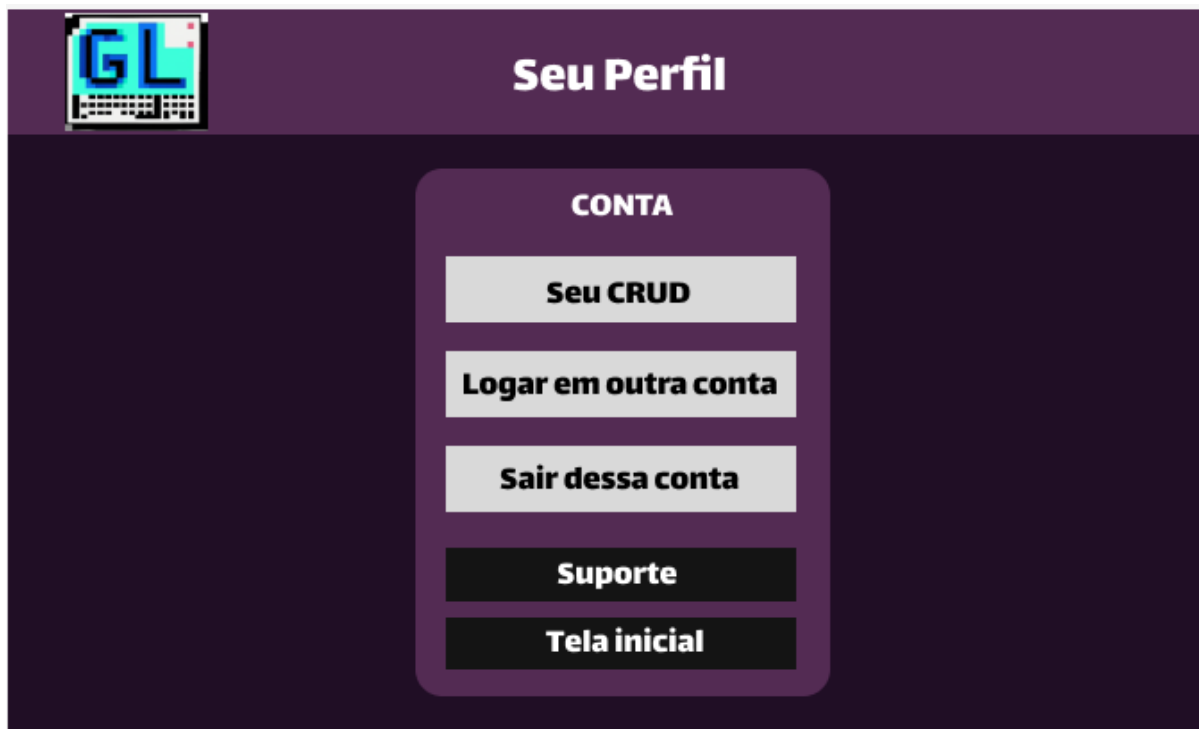
Excluir

Editar

Jogo 2 (Epic Games) - Zerado, 4 estrelas

Excluir

Editar



(Link Figma prototipo Web:

<https://www.figma.com/file/VQx5QFDItvKLmRuTmkBH5T/prot%C3%B3tipo-A3?type=design&node-id=0%3A1&mode=design&t=MMq5glHMu8a1X8f3-1>)

(Link Figma prototipo mobile:

<https://www.figma.com/file/qCCnHieTB62MtMKKDojIO7/Untitled?type=design&mode=design&t=MMq5glHMu8a1X8f3-1>)

4 Princípios de Usabilidade

Os princípios de usabilidade usados para a criação das telas no protótipo e no sistema como um todo foram baseadas nas 10 heurísticas de Nielsen, as quais abrangem: Visibilidade do Status do Sistema, Compatibilidade entre o sistema e o mundo real, Controle e liberdade para o usuário, Consistência e Padronização, Prevenção de erros, Reconhecimento em vez de memorização, Eficiência e flexibilidade de uso, Estética e design minimalista, Ajude os usuários a reconhecerem, diagnosticarem e recuperarem-se de erros e Ajuda e documentação.

A partir dessas heurísticas de Nielsen, as telas do sistema foram construídas, a barra superior do site com as informações e a visualização dos jogos no CRUD permitem ao usuário visibilidade. Além disso, o ícone de perfil, a linguagem cotidiana e as imagens garantem para o público uma correspondência entre o sistema e o mundo real. Em relação a liberdade para o usuário, ele terá a opção de voltar para o menu ou para o CRUD, presentes na página de “seu perfil”, apenas clicando no botão desejado.

A estética do site também se mantém em todas as páginas, seguindo uma consistência e padronização, com paletas de cores padrões e interfaces similares. Ademais, com o uso do “javascript” no sistema, se uma ação errada for realizada, como a falta de um “@” no email, aparecerá uma mensagem de aviso, evitando qualquer erro futuro na conta. Para facilitar a navegação do usuário, o sistema tem um layout com uma barra para facilitar as ações, seguindo o reconhecimento em vez de recordação.

Relacionado a eficácia e a estética, o sistema oferece as ações do CRUD, para gerenciar o catálogo do cliente, que será exibido em um design minimalista apenas com as informações cruciais. Na situação de precisar ajudar os usuários a reconhecer, diagnosticar e recuperar erros, o sistema terá a opção de recuperação de senha e uma tela para suporte. Por fim, para a ajuda e documentação, o site oferece na tela de suporte, uma aba para ‘feedback’ e a opção para reportar alguma experiência de erro.