

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

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	9
3.1 Protótipo das telas mobile	9
3.2 Protótipo das telas Web	10
4 Princípios de Usabilidade	12
5 Comentários de Design	13

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 as informações: Nome Completo, E-Mail (com o "@"), Usuário e Senha (com mais de 4 dígitos).

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 **telalogada.html**, a qual exibirá a tela inicial já com a conta do usuário logada. Dessa maneira, o usuário terá acesso ao CRUD para os jogos ou o CRUD para as plataformas. Além do seu perfil na parte superior direita da tela.

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

No CRUD da plataforma, o usuário irá para a **telacrudplat.html**, a qual permitirá ele gerenciar as plataformas de interesse, 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.

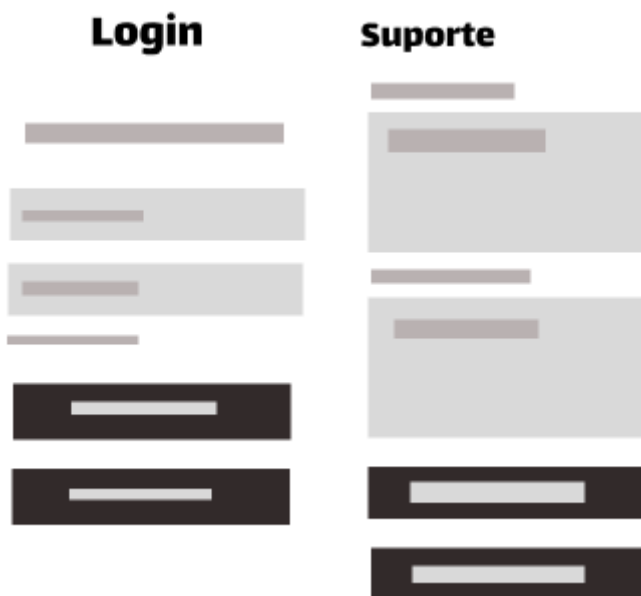
A opção de criar outra conta fará o usuário voltar para a página de **telacadastro.html**, em que ele poderá criar e entrar em outro perfil.

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



Nas telas mobile decidimos por um design simples, focado na praticidade ao invés de um design elaborado, especialmente por ser telas para celular, já que é uma plataforma com mais limitações, com exibições mais simplificadas do que a tela Web.

2.2 Wireframe das telas Web



Nas telas Web, temos um pouco mais de detalhes, mas ainda assim optamos pela simplicidade ao invés de eloquência. Dessa forma, definimos com o wireframes a localização da logo do nosso site na parte superior esquerda do site, escolha comum nos sites, e em acessos rápidos, com poucos botões e apenas as informações importantes na tela.

(Link Figma wireframe Web:

<https://www.figma.com/file/qfwPqXLa1wx3jxIPOCCjE1/a3?type=design&mode=design&t=MMq5glHMu8a1X8f3-1>)

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

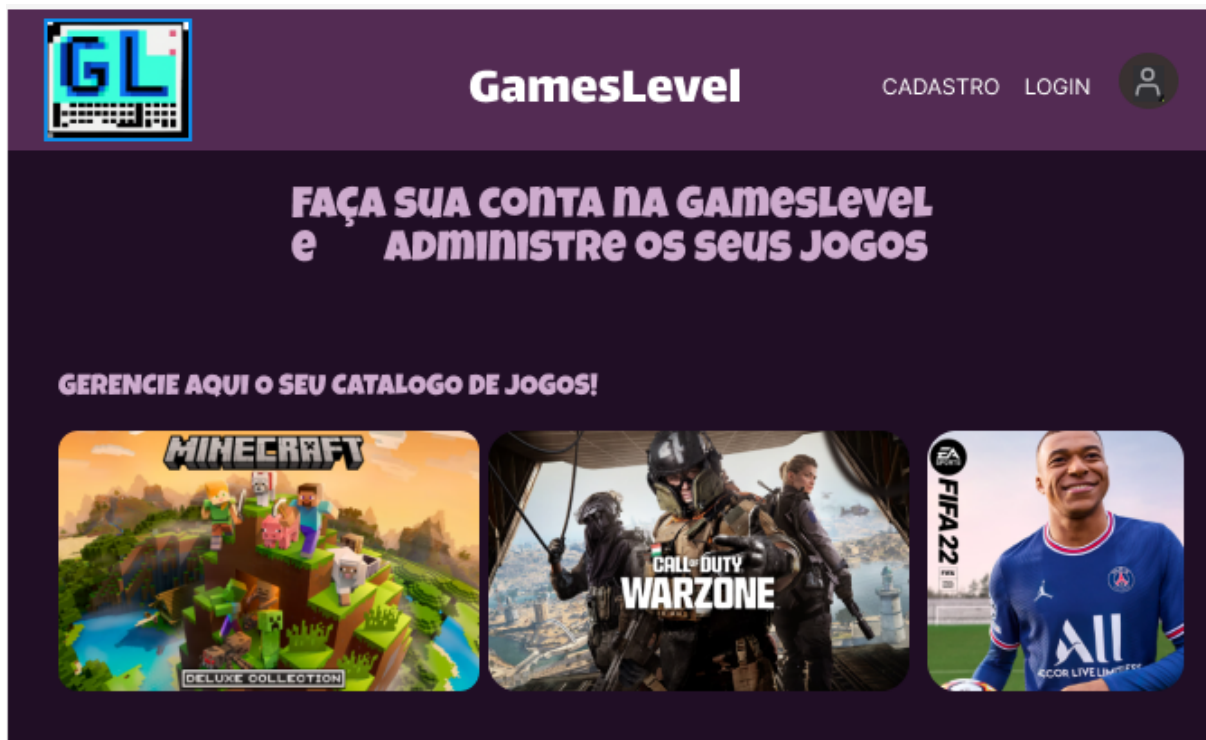
3.1 Protótipo das telas mobile

The image displays two mobile application screens side-by-side. The left screen, titled 'GamesLevel', features a registration form with fields for 'Nome completo', 'Email', 'Usuário', and 'Senha'. Below these fields are two buttons: 'CADASTRAR-SE' and 'VOLTAR'. The right screen, titled 'Suporte', contains a 'Feedback:' section with a text input field labeled 'Escreva um feedback'. Below this is an 'Erros:' section with a text input field labeled 'Houve algum problema?'. At the bottom of the right screen are two buttons: 'ENVIAR' and 'VOLTAR'. Both screens have a dark purple background and white text.

Sentimos que a cor preta é muito usada de fundo, assim como nas plataformas mais populares como “Steam” e “Epic Games”. Mas ainda assim precisamos de cores escuras para não afetar a visibilidade da tela, optamos, assim então, por um roxo escuro.

No mobile, os botões e lugares clicáveis estão com seu tamanho proporcionalmente maior em relação a tela, para, justamente, não dificultar a visibilidade.

3.2 Protótipo das telas Web





Nas telas web, sempre que clicarem no logo do site, eles vão ser direcionados à tela inicial da mesma. Na nossa visão, o foco das nossas páginas deve ser acessibilidade e simplicidade, optamos por seguir essas vertentes mais do que designs exageradamente bonitos e decorados. Assim, o usuário pode focar, de maneira rápida e simples, na ação de gerenciar os jogos e as plataformas.

(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/qCCnHieTB62MtMKKDojlO7/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.

5 Comentários de Design

Optamos por escolhas simples de fonte, logo, imagens, e ícones pois decidimos que colocaremos um foco na praticidade e acessibilidade do nosso website. Isso tornará a experiência do usuário mais agradável, e não sacrificamos muita elegância, por isso, optamos por um roxo bem escuro como cor principal, e adjacente a roxos mais claros e outras cores mais claras para facilitar a visibilidade sem perder a elegância.

O motivo dessa decisão é o realismo da situação, a gente tem que tentar oferecer algo não oferecido por outras empresas com muito mais experiência e recursos que nós no mercado. Não temos recursos, então o foco é otimizar a experiência do usuário para causar o mínimo de frustração possível.