

UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA “JULIO DE MESQUITA FILHO”
FACULDADE DE CIÊNCIAS E TECNOLOGIA
CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO

INTERFACE HOMEM-MÁQUINA
Bruno Santos de Lima

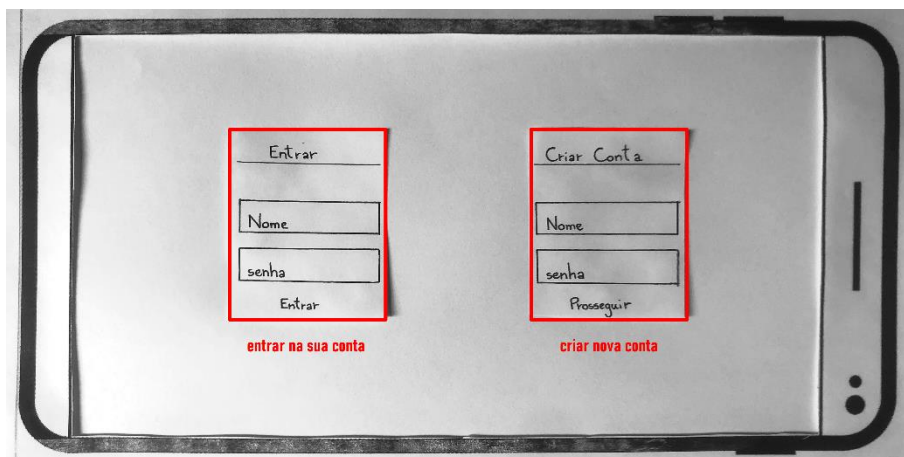
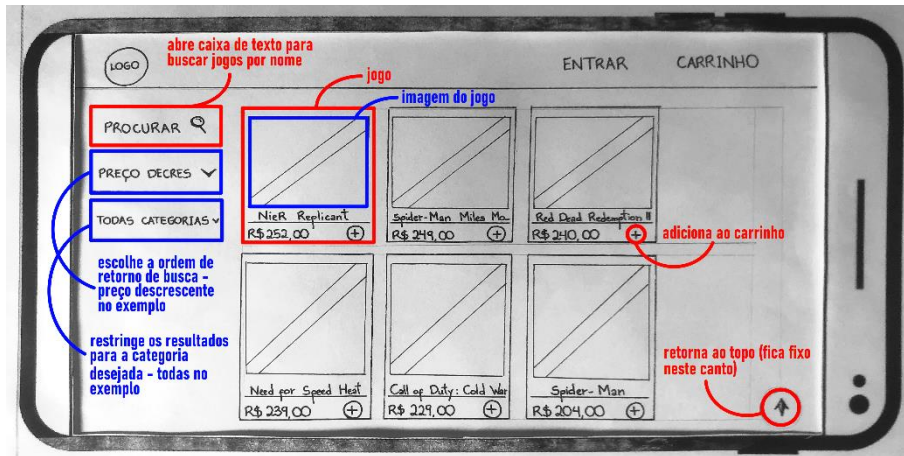
TRABALHO PRÁTICO - PARTE 2
E-COMMERCE DE JOGOS USADOS

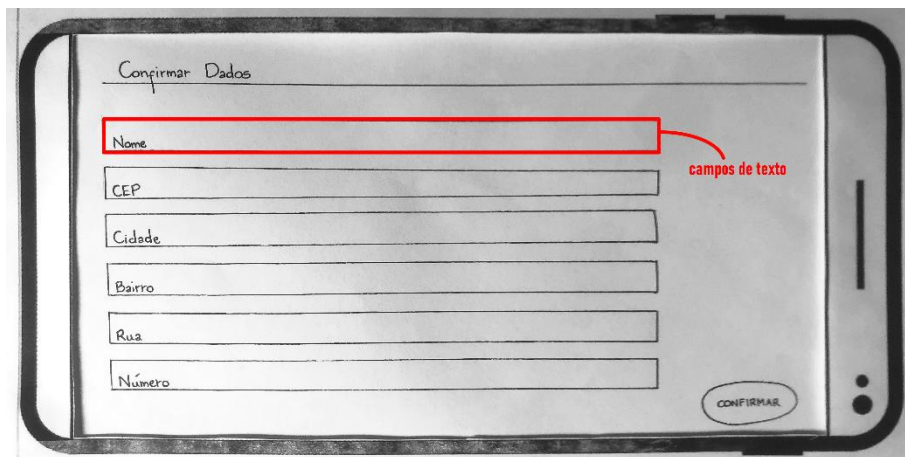
Gabriel Cecon Carlsen	181250969
David Junior Rodrigues	181257629
Pedro Henrique Zago Costa	181257084

PRESIDENTE PRUDENTE
2021

ETAPA 1

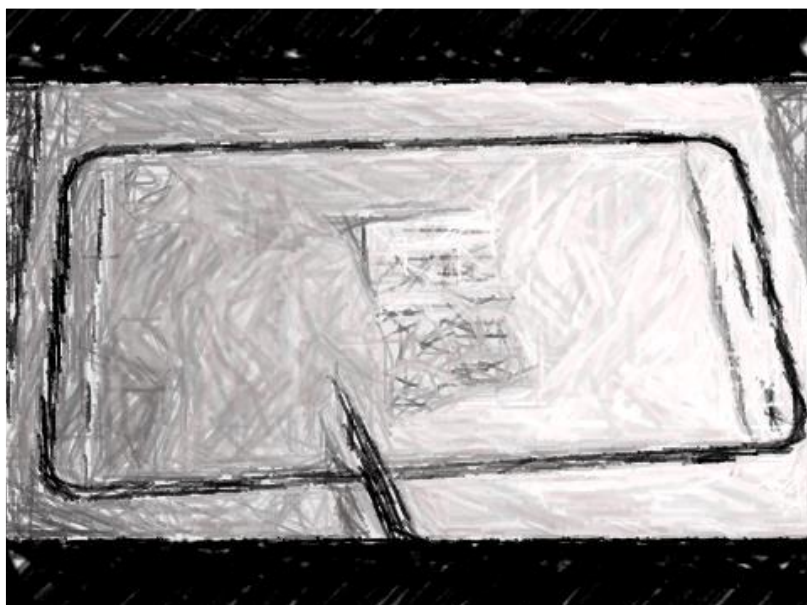
Agora que você já tem o entendimento do seu design, bem como os conceitos que o cercam, utilize sua criatividade para **desenvolver UM** protótipo de papel que represente o esboço inicial de seu design.





ETAPA 2

Depois de desenvolver o protótipo de papel, utilize-o para **criar UM protótipo de vídeo**.



ETAPA 3

A partir das ideias obtidas com os protótipos de papel e vídeo, amadureça sua ideia para criação de protótipos de alto nível. Você deve **criar DOIS Mockups Digitais** que possuem designs diferentes entre si.

<https://app.moqups.com/w67a86mZ91/view/page/ad64222d5>

<https://app.moqups.com/d3Z7Aug8Ky/view/page/acdeb7def>

ETAPA 4

Após o desenvolvimento dos dois Mockups com interfaces distintas, você e seu grupo **devem realizar a etapa de Avaliação Heurística**, seguindo as heurísticas de Nielsen, para cada um dos Mockups (desenvolvidos na etapa 3).

→ **Design Estético e Minimalista:** Apesar de sempre mantermos um design consistente, fizemos várias alterações para melhorar a estética do aplicativo. A paleta de cores foi alterada 2 vezes (3, se a versão toda branca do protótipo de papel).

- No Mock-up 1, as cores combinavam bem, mas ao colocar os jogos, que tem capas das mais diversas cores, a constituição final da página poderia não ficar agradável (além do fato de que aquele azul intenso poderia “apagar” alguns jogos - como NieR Replicant, por exemplo). Também estava incomodando o fato de que haviam elementos do lado esquerdo dos produtos. Isso foi alterado.
- No Mock-up 2, optamos por uma paleta neutra, para enfatizar os jogos e outros elementos importantes, que deveriam ser destacados (coloridos). Este era o caminho correto, porém, sempre há o dilema de usar preto ou branco, pois alguns preferem tema escuro e outros preferem tema claro. Escolhemos cinza, que seria um meio termo, mas então o aplicativo se tornou “entediante”. Um site de jogos necessita ter uma aparência “descolada” e “moderna”, mesmo que a paleta seja neutra. Consideramos tudo isso para o nosso Mock-up final.

→ **Visibilidade do Status do Sistema:** Alguns aspectos como ações (carrinho) foram contemplados, porém outros como: atividade completada, tempo e alterações nem tanto.

- No Mock-up 1 e Mock-up 2, poderíamos implementar futuramente alertas ou pop-ups sobre as ações do usuário como: “adicionado ao carrinho”, “pedido efetuado”, “produto indisponível”, etc.

→ **Coerência Entre o Sistema e o Mundo Real:** Não encontramos problemas preocupantes nas implementações dos mock-ups. Vimos que o diálogo está simples e natural para os usuários.

→ **Consistência e Padrões:** A aplicação segue um padrão de Header, Main e Footer, assim como, cores, formas e tamanhos de texto.

→ **Prevenção de Erros:** O tratamento de erros se relaciona ao status do sistema, contendo mensagens sobre o erro que o usuário cometeu.

Obs. Apesar de não implementarmos, caixas de confirmação para todas as ações importantes que o usuário faz e opção de sempre desfazer algo estava sempre presente em nossas ideias. Portando, consideramos que os Mock-ups passaram na “Liberdade e controle do usuário”. Nosso design foi aprovado desde o protótipo de papel nas demais Heurísticas de Nielsen de acordo com o nosso julgamento.

ETAPA 5

Com base nas ideias obtidas até agora com o desenvolvimento de cada um dos protótipos e com os resultados da Avaliação Heurísticas. Escolha uma das ferramentas de criação de mockups e **desenvolva UM mockup final** que represente o design do aplicativo desenvolvido por você durante todo o semestre.

<https://app.moqups.com/Bng2WmQzmd/view/page/ab723f4d8>

ETAPA 6

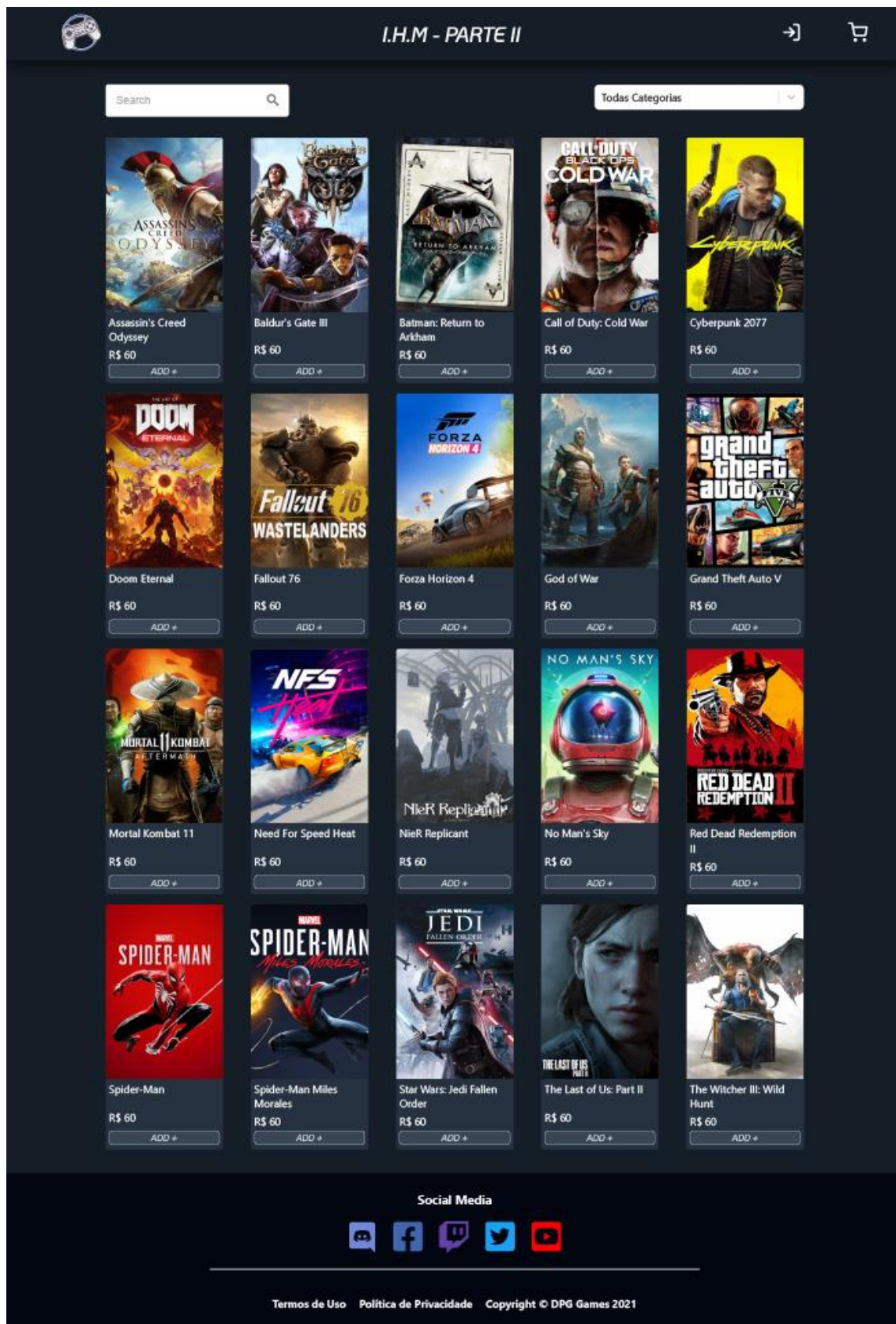
Desafio: Implemente a interface descrita pelo seu Mockup final!!!

Essa etapa é opcional, caso aceite o desafio e entregue essa etapa seu trabalho passa a valer não mais de 0 á 10, mas sim de 0 á 11. Sendo esse ponto extra atribuído pela nota obtida relacionada a Etapa 6.

<https://github.com/ceconcarlsen/i.h.m-parte-II.git>

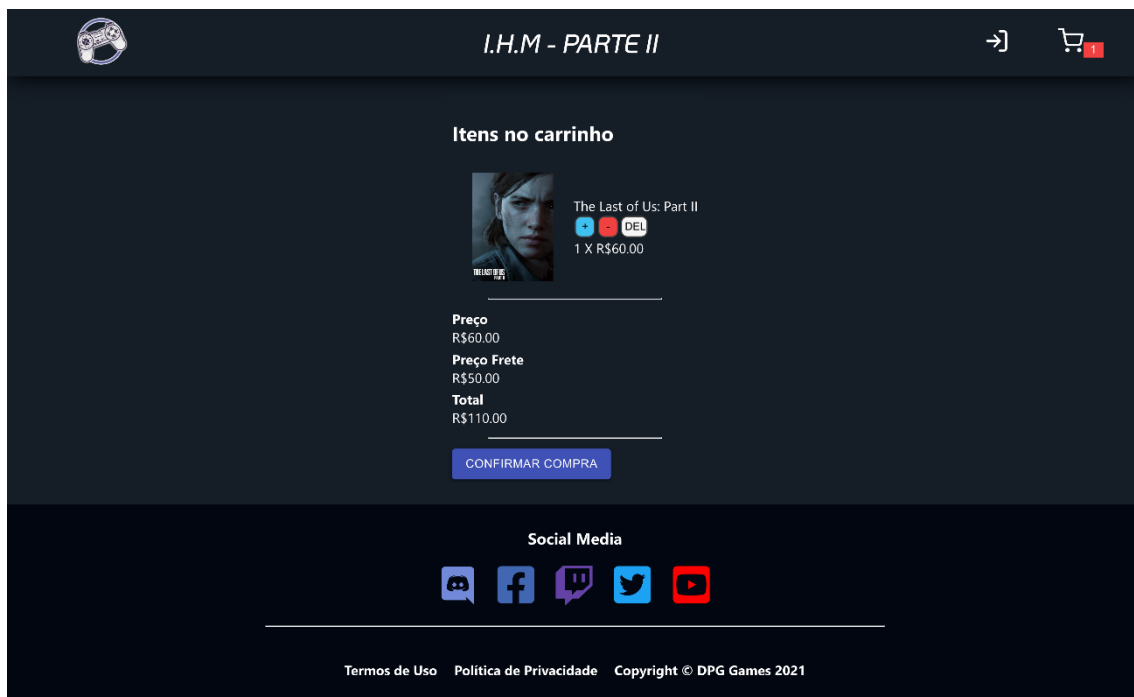
INTERFACES

HOME



Apresentação dos produtos com sistema de filtragem e busca alfabética.

CARRINHO



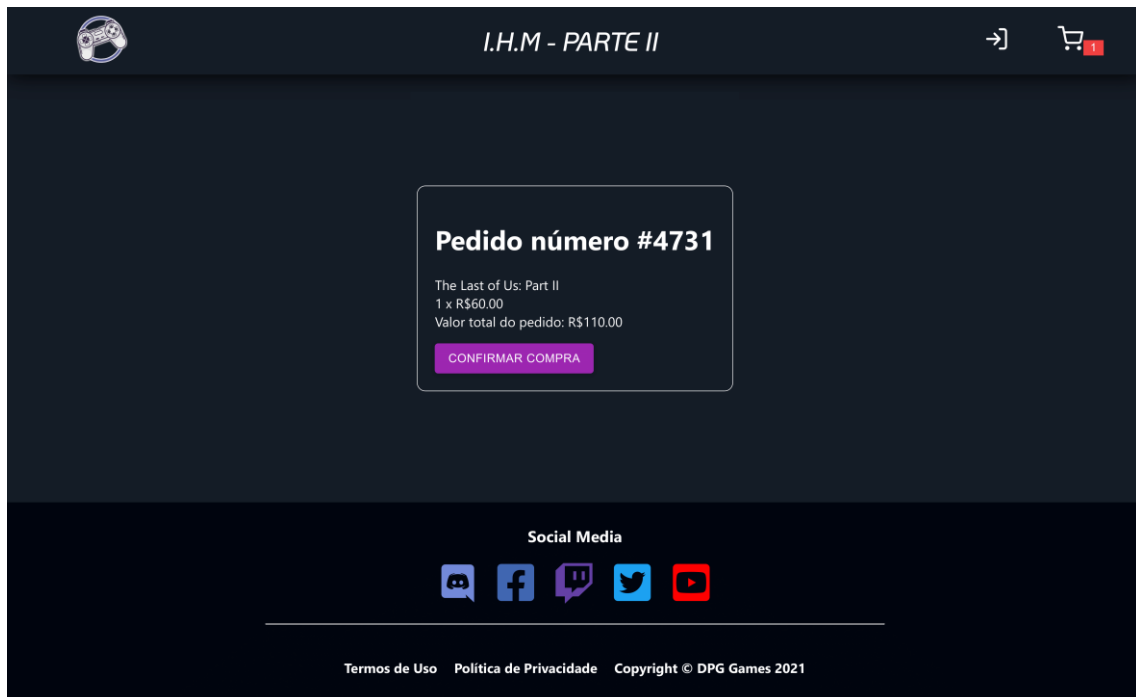
Resumo dos produtos requeridos pelo usuário.

DADOS DO USUÁRIO

The screenshot shows a dark-themed form for user data. The header bar is identical to the previous screenshot. The main content area contains five input fields stacked vertically, labeled 'Nome', 'Cidade', 'Bairro', 'Rua', and 'Número'. Below these fields is a purple button labeled 'CONFIRMAR'. At the bottom, there is a 'Social Media' section with icons for Discord, Facebook, Twitch, Twitter, and YouTube. The footer contains links for 'Termos de Uso', 'Política de Privacidade', and 'Copyright © DPG Games 2021'.

Dados do usuário para a confirmação da compra.

CONFIRMAÇÃO



Confirmação do pedido do usuário.

TERMOS DE USO



Termos de uso DPG Games.