UNIVERSIDADE SALVADOR

USABILIDADE, DESENVOLVIMENTO WEB, MOBILE E JOGOS

ELAINE SANTANA GONZAGA, GABRIEL REIS BADARÓ, GUILHERME GOES XAVIER GONÇALVES, HERBERT LOPES SANTANA DA GUIA, JOÃO LUCCAS LORDELO MARQUES, SABRINA FILGUEIRAS ALVES RAIOL

**RELATÓRIO A3**

SALVADOR, BA

2023

SUMÁRIO

1. OBJETIVO………………………………………………………………………………………...01
2. WIREFRAMES……………………………………………………………………………………01

2.1 TELA DE LOGIN……………………………………………………………………………..01

2.2 TELA DE JOGOS E PLATAFORMAS……………………………………………………..02

1. PROTÓTIPOS FIGMA, DECISÕES E HEURÍSTICAS……………………………………...03

3.1 PALETA DE CORES………………………………………………………………………...03

3.2 DESIGN……………………………………………………………………………………….04

3.3 EFICIÊNCIA…………………………………………………………………………………..05

3.4 USABILIDADE………………………………………………………………………………..06

1. CONCLUSÃO……………………………………………………………………………………..07
2. REFERÊNCIAS..................................................................................................................08

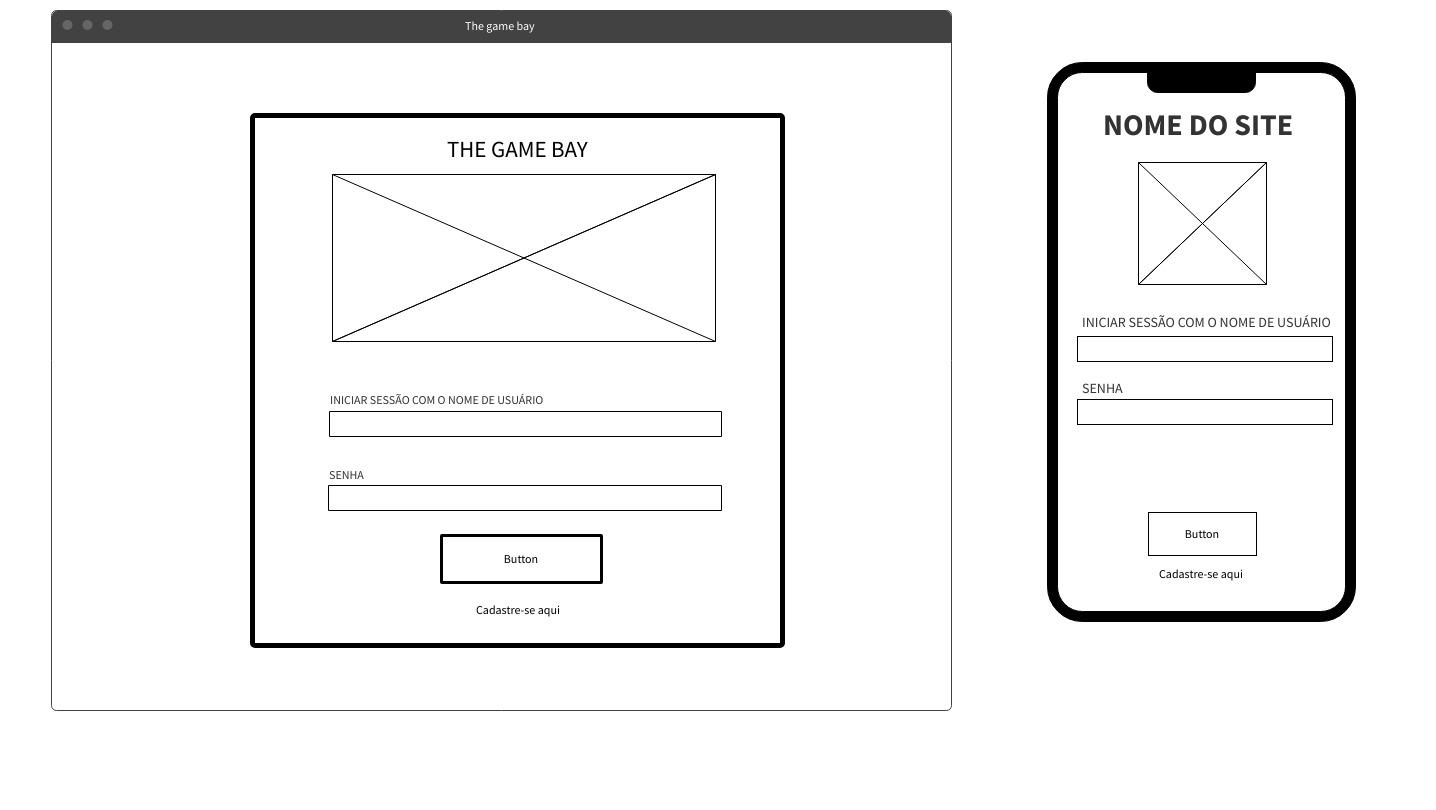
**OBJETIVO:**

O projeto "The Game Bay" é uma iniciativa focada em proporcionar aos usuários de jogos eletrônicos uma plataforma eficiente e intuitiva para gerenciar suas coleções e descobrir novos títulos. Este relatório destaca o compromisso em aplicar as heurísticas de Nielsen ao design do sistema, buscando garantir a usabilidade, eficiência e satisfação do usuário. No universo dinâmico dos jogos virtuais, onde a diversidade de plataformas, gêneros e comunidades é vasta, surge a necessidade de uma ferramenta que unifique e simplifique o gerenciamento de bibliotecas pessoais de jogos. A "The Game Bay" aspira a ser essa solução, integrando funcionalidades essenciais como cadastro de usuários, autenticação, operações CRUD para jogos e plataformas, categorização de jogos, avaliação e notas, promovendo uma experiência centralizada e envolvente.

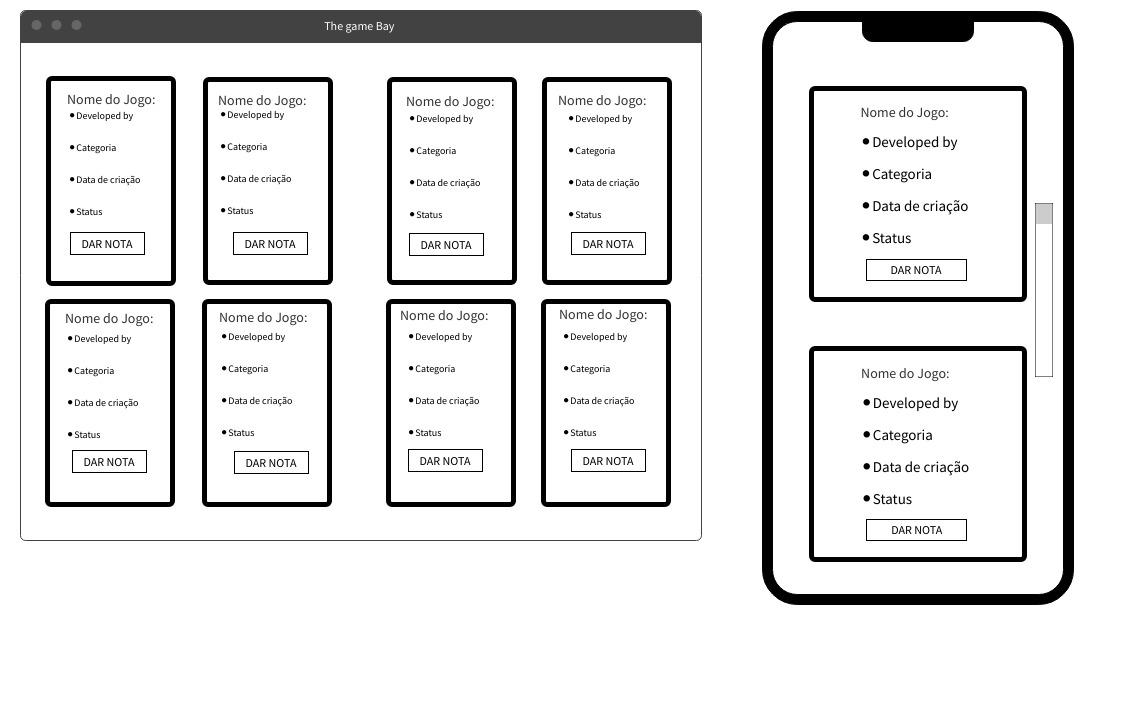
**WIREFRAMES**:

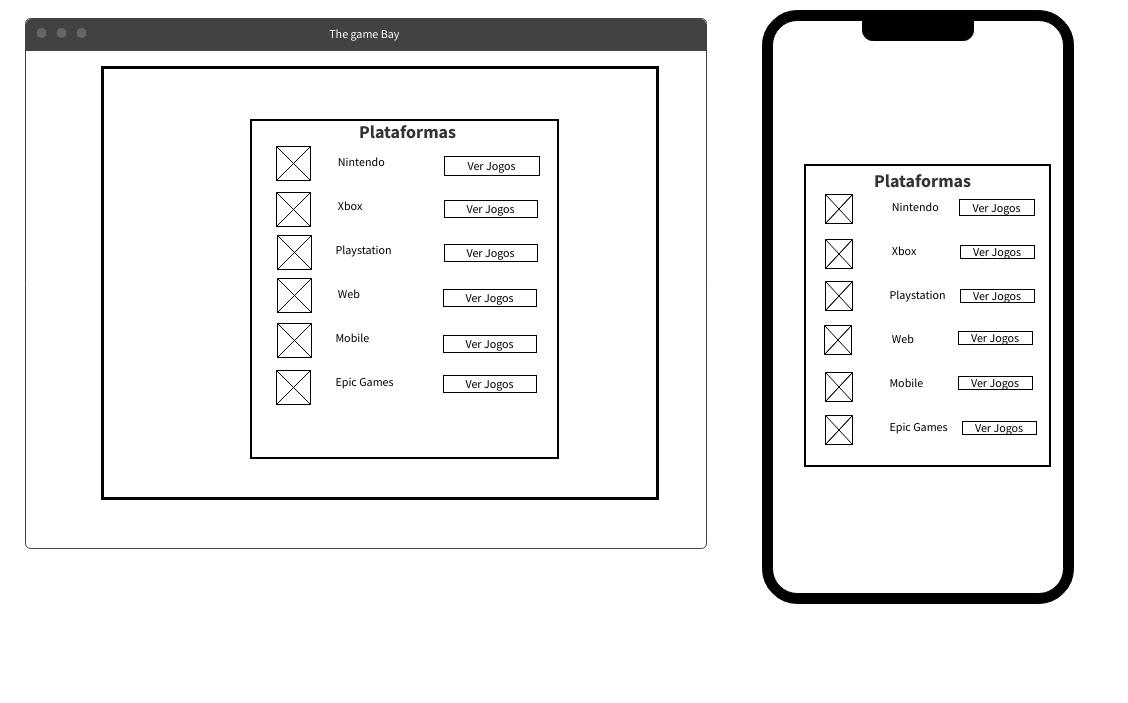
Wireframes foram criados para equipe de design poder avaliar e aplicar diretamente as heurísticas de Nielsen. A estrutura simplificada dos wireframes facilita a identificação de áreas que podem ser aprimoradas em termos de visibilidade do estado do sistema, consistência, prevenção de erros, entre outras heurísticas. Isso permite ajustes rápidos antes mesmo da implementação completa do design.

**TELA DE LOGIN**

****

**TELA DE JOGOS E PLATAFORMA**



****

**PROTÓTIPOS FIGMA, DECISÕES E HEURÍSTICAS**

**PALETA DE CORES:**

A consistência no design foi priorizada para criar uma experiência coesa. Cores consistentes (roxo, preto e rosa) foram escolhidas, já que estas são facilmente associadas ao mundo de jogos, remetendo a cores comumente utilizadas no universo “gamer”, além de fazer alusão à temática cyberpunk, muito comum em diversas paletas associadas a jogos e tecnologia. além disso, na psicologia das cores a cor roxa é utilizada como liberdade e estabilidade, trazendo um sentimento de algo mais leve. Foram empregadas em todo o site para indicar categorias, botões e áreas interativas, seguindo um padrão de design que facilita a identificação e navegação, se adequando assim à quarta heurística de Nielsen.

Interface gráfica do usuário, Aplicativo

Descrição gerada automaticamente

Figura 1 Tela de login

**DESIGN**

A 8º heurística de Nielsen, que propõe estética e designs minimalistas, foi escolhida cuidadosamente para proporcionar uma experiência visualmente agradável e fácil de entender, com o intuito de manter a estética limpa e focada na funcionalidade, para que dessa forma o usuário consiga navegar de forma simples e intuitiva. Além de tornar as informações visíveis, considerando a inclusão de recursos de pesquisa robustos que permitam aos usuários encontrar rapidamente os jogos desejados, mesmo que não se lembre exatamente dos detalhes. Isso pode incluir uma busca intuitiva por nome, categoria, plataforma, etc.

Tela de celular com aplicativo aberto

Descrição gerada automaticamente

Figura 2 Tela de cadastro

Tela de celular com aplicativo aberto

Descrição gerada automaticamente

Figura 3 Tela de Menu

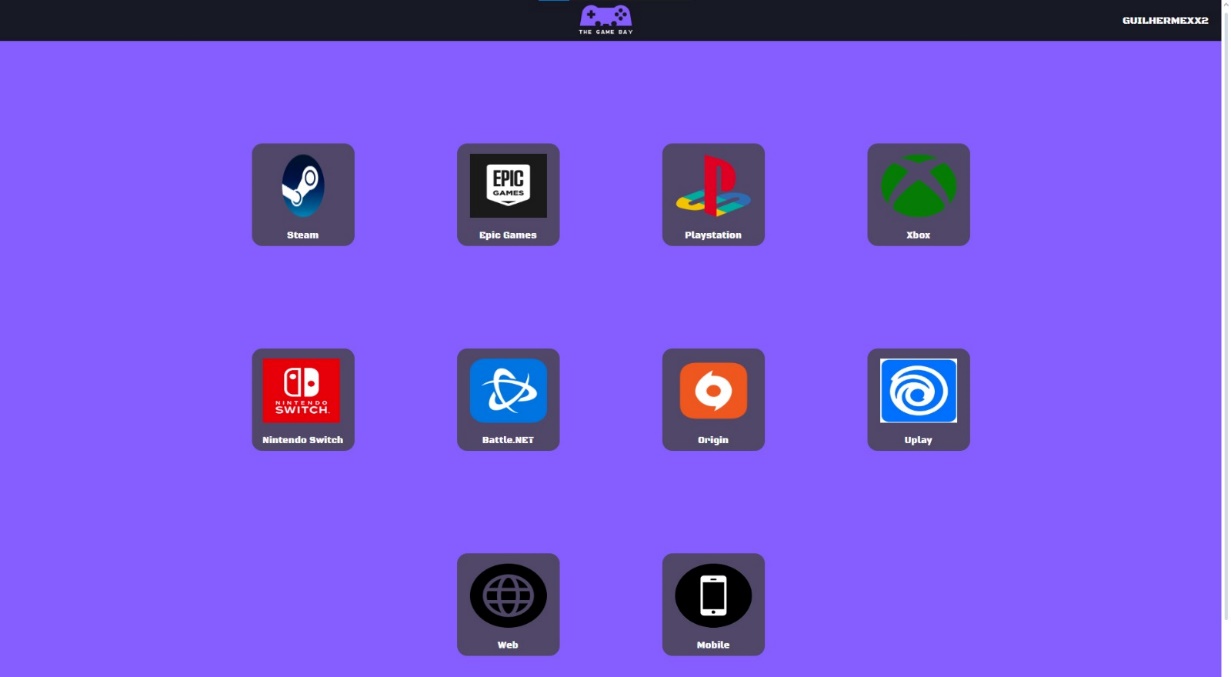
**EFICIÊNCIA**

Segundo a 7º Heurística de Nielsen, a “flexibilidade e eficiência de uso", o sistema deve ser flexível o suficiente para atender a uma variedade de usuários e permitir uma gama de habilidades. No contexto da biblioteca de jogos, isso envolve a personalização da interface para se adequar às preferências dos usuários, por isso o sistema permite ajustar configurações, ordenar jogos de diferentes maneiras ou escolher diferentes modos de visualização, para que haja uma experiência mais personalizada e agradável.

Tela de computador com texto preto sobre fundo branco

Descrição gerada automaticamente

Figura 4 Tela de jogos



Figuras 5 Tela de plataforma

**USABILIDADE**

A 3º heurística "Controle do Usuário e Liberdade" foi aplicada permitindo que os usuários desfaçam ou refaçam ações facilmente. A funcionalidade de "Cancelar" foi incorporada nos formulários de cadastro e edição para oferecer aos usuários maior controle sobre suas interações.

A tela de adição de jogo é projetada para facilitar a inclusão de novos títulos, sendo disponibilizada apenas a usuários com cargos de gerenciamento ou administração, com base na quinta heurística de Nielsen, para evitar erros e conflitos, visto que jogos adicionados, removidos, ou modificados, devem ser visíveis para todos os usuários. Ao acessar essa tela, o administrador encontra campos para inserir informações como o nome do jogo, categorias, plataformas, por qual empresa foi desenvolvido, e data de criação.

A tela de adição de plataforma de jogo complementa o processo, permitindo que novas plataformas sejam integradas ao sistema.

Caso um usuário comum deseje a adição de um jogo ou uma plataforma que sentiu falta ao navegar pelo sistema, ele deve enviar um ticket para a equipe através do “fale conosco”.

Tela de celular

Descrição gerada automaticamente

Figura 6 Tela do administrador para adicionar jogos

Tela de celular

Descrição gerada automaticamente

Figura 7 Tela do administrador para plataformas

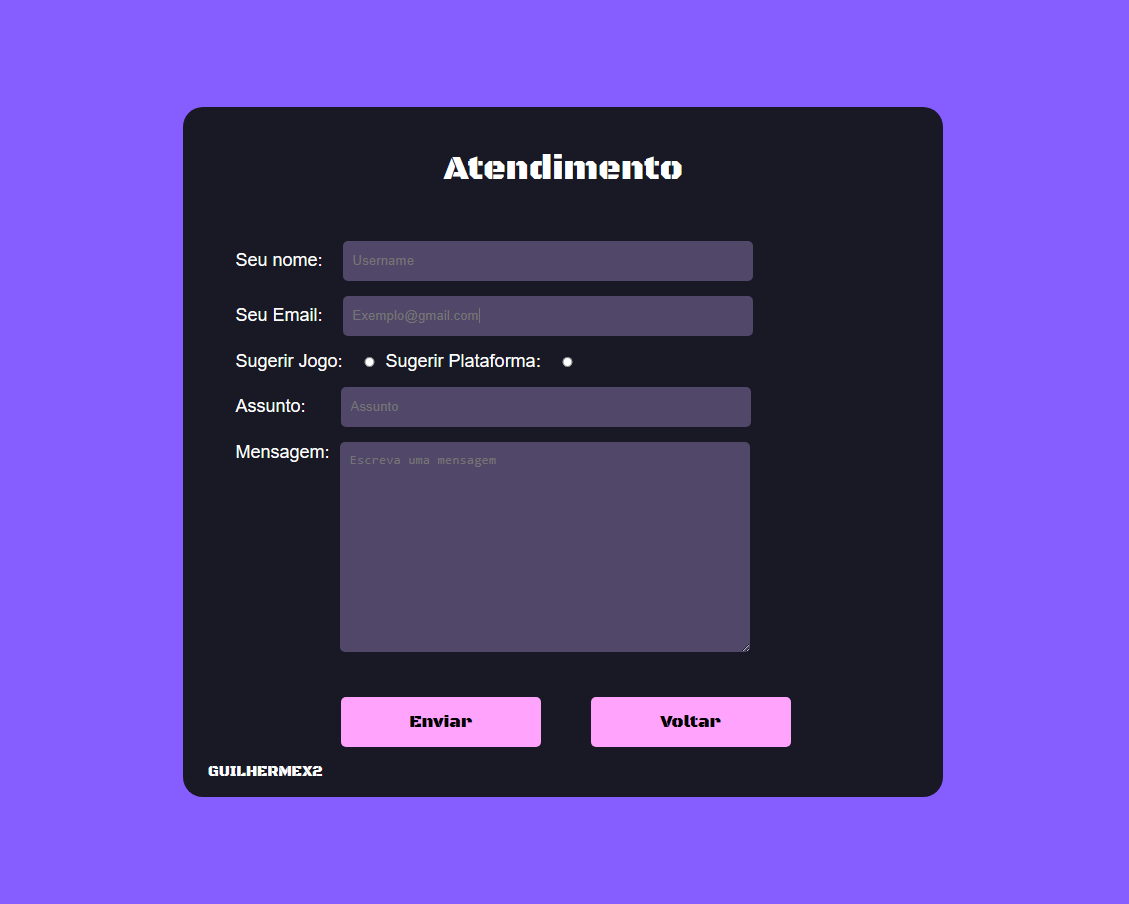
****

Figura 8 Tela “Fale conosco”

**CONCLUSÃO**

Ao analisar, em resumo, o site está caminhando para oferecer uma experiência fácil e flexível para a avaliação de jogos, respeitando a experiência do usuário (UX), e as Heurísticas de Nielsen, permitindo assim, um gerenciamento de forma fácil e agradável dos seus jogos favoritos.

A aplicação das heurísticas de Nielsen nesse projeto resultou em um site de biblioteca de jogos que busca oferecer uma experiência de usuário eficiente e visualmente agradável. As decisões de design foram tomadas pela usabilidade, com atenção à visibilidade, consistência, controle do usuário e prevenção de erros em seus dados pessoais. O design minimalista complementa a funcionalidade, criando um ambiente simples para os usuários gerenciarem suas bibliotecas de jogos de forma descomplicada.

**REFERÊNCIAS**

<https://www.alura.com.br/artigos/10-heuristicas-de-nielsen-uma-formula-pra-evitar-erros-basicos-de-usabilidade>

<https://brasil.uxdesign.cc/10-heur%C3%ADsticas-de-nielsen-para-o-design-de-interface-58d782821840>