



**UNIFACS UNIVERSIDADE DE SALVADOR**

**ANÁLISE E DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS**

**DIEGO SILVA  
MATEUS CATUREBA  
MATHEUS LOBO  
RAFAEL BASTOS**

**USABILIDADE, DESENVOLVIMENTO WEB, MOBILE e JOGOS**

**SALVADOR, NOVEMBRO DE 2023**

A plataforma RetroPlay Academy, desenvolvida por Diego Silva, Mateus Catureba, Matheus Lobo e Rafael Bastos, como atividade avaliativa da UC Usabilidade, Desenvolvimento Web, Jogos e Mobile, é uma plataforma para gerenciar um catálogo de jogos de um usuário. Ela permite a criação de um perfil de usuário que armazena os jogos cadastrados pelo mesmo, além de gerenciá-los, podendo incluir ou excluir um jogo, fornecer uma descrição personalizada, adicionar uma imagem, classificar quanto ao seu gênero (ação, aventura, corrida, etc), e dar uma nota.

Inicialmente, elaborou-se alguns wireframes para se definir quais elementos seriam visualizados na tela da plataforma, além de sua disposição. Definiu-se a quantidade de telas necessárias para a aplicação, sendo estas: **tela inicial** (tela que inicia a plataforma, conforme a figura 1), que apresenta a identidade visual do projeto, com seu logotipo e que permite ao usuário fazer seu login, caso o mesmo já seja um usuário cadastrado ou o encaminha para a tela de cadastro de um novo usuário. Nela foi criado um pequeno formulário de autenticação de usuário, que solicita um login e senha, que é capturado e validado, permitindo acesso a página do usuário, através de um botão de login. Observa-se também a inclusão de um botão que direciona o usuário para a criação de seu cadastro na plataforma, caso seja o seu primeiro acesso.

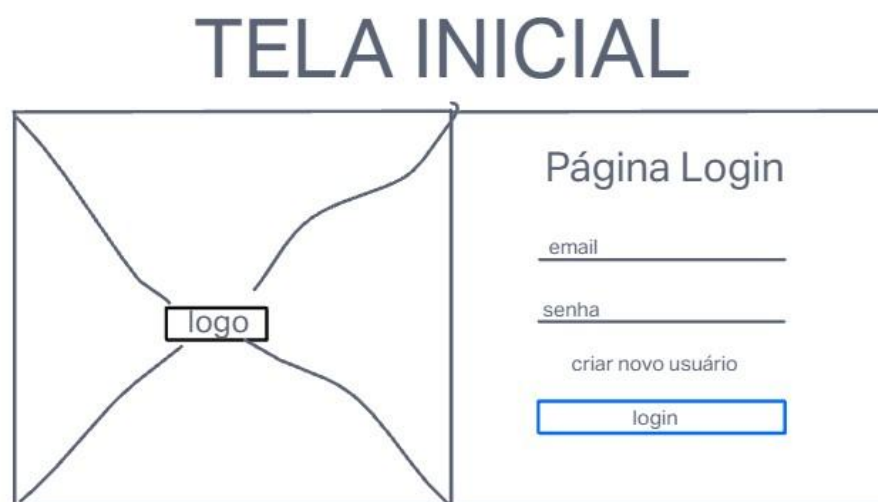


figura 1. Wireframe Tela Inicial

A segunda tela elaborada é a **tela de cadastro de usuário** (figura 2), que como o próprio nome explicita, é a página em que é solicitado ao usuário as informações necessárias para a criação de seu perfil de usuário na plataforma. Ela segue a mesma identidade visual da página de login, e nela implementou-se um formulário que capta e valida as informações digitadas, criando um objeto do tipo usuário, que é posteriormente armazenado em uma lista de usuários. A lista de usuários é acessada no momento de autenticar um usuário cadastrado, pois é dela que a página de login busca as informações de login de um usuário.

# CADASTRO DE USUÁRIO

logo

## Cadastro de usuário

nome

data de nascimento

e-mail


senha

confirmar senha

Figura 2. Wireframe Tela de Cadastro de Usuário

Após a autenticação de um usuário na tela de login, a plataforma o direciona para a terceira tela, que é a **tela de usuário logado** (figura 3). Nela temos uma barra superior que contém no canto superior esquerdo a opção de logout, para que o usuário possa encerrar a sua sessão na plataforma. Ao centro, temos um link para a seção de cadastro de novos jogos, que leva o usuário direto a esta funcionalidade, eliminando a necessidade do usuário rolar a tela inteira para chegar no formulário de cadastro de jogos.

## USUÁRIO LOGADO

LOGOUT 

### OS MELHORES AVALIADOS

TÍTULO  
descrição  
nota  
FOTO

TÍTULO  
descrição  
nota  
FOTO

TÍTULO  
descrição  
nota  
FOTO

PESQUISAR

### MEUS JOGOS

TÍTULO  
descrição  
nota  
FOTO

TÍTULO  
descrição  
nota  
FOTO

TÍTULO  
descrição  
nota  
FOTO

#### CADASTRAR JOGOS

NOME

PLATAFORMA

DESCRIÇÃO

NOTA

IMAGEM

SALVAR

Figura 3. Wireframe Tela de Usuário Logado

No canto superior direito temos um espaço no qual o usuário terá acesso a suas informações de cadastro, onde poderá colocar uma foto de perfil e alterar a sua senha (funcionalidades em fase de implementação).

Após a barra superior, temos a seção que destaca os jogos com a melhor avaliação dada pelo usuário. Apresenta-se 3 cards contendo o título do jogo, a sua descrição, a nota atribuída pelo usuário e a imagem do jogo. A seção seguinte apresenta uma barra no topo, contendo a funcionalidade de filtrar/ buscar um jogo já cadastrado, bem como filtrar por gênero ou plataforma. Logo abaixo temos a área com os cards de todos os jogos já cadastrados pelo usuário, mostrando as informações de título, descrição, plataforma, nota e imagem.

Na última seção encontra-se ao formulário para cadastro de novos jogos na plataforma, onde o usuário insere os dados solicitados e gera um novo card que será dinamicamente adicionado à sua área de jogos. Esses dados são armazenados em um objeto da classe jogos e são posteriormente inseridos em uma lista de jogos cadastrados. Por fim, temos um botão de retorno ao topo da página, facilitando a navegação pela plataforma.

seguindo as idéias iniciais dos wireframes anteriormente exibidos, chegou-se aos seguintes resultados:

The wireframe shows a dark blue header with the text "RetroPlay Academy" in orange and a logo of a crossed pencil and eraser. To the right, an orange navigation bar contains the links "Home", "Quem somos", and "Contato". The main content area features a dark blue box titled "FAÇA SEU LOGIN" in orange. It includes input fields for "USUÁRIO" (with the placeholder "digite o seu login") and "SENHA" (with the placeholder "digite sua senha"). Below these is a link "Clique para criar um perfil" and a large orange "LOGIN" button.

Figura 4. Tela de Login

The wireframe shows the same dark blue header and orange navigation bar as Figure 4. The main content area features a dark blue box titled "CRIAR PERFIL" in orange. It includes input fields for "NOME" (with the placeholder "nome e sobrenome"), "DATA DE NASCIMENTO" (with a date picker icon), "E-MAIL" (with the placeholder "digite e-mail"), "DIGITE SUA SENHA", and "CONFIRME SUA SENHA". Below these is a large orange "Cadastrar" button.

Figura 5. Tela de Cadastro de usuário



Figura 06. Tela do usuário logado

Pensando na usabilidade e experiência dos usuários, manteve-se a mesma identidade visual em todas as páginas e utilizou-se títulos em fonte de tamanho considerável e cores chamativas, a fim de manter o usuário informado de qual seção da plataforma ele se encontra

naquele momento. Os botões também são grandes e chamativos, com textos bem explicados para não gerar dúvidas de sua funcionalidade para os usuários. Todos os campos de formulários possuem *placeholders* que indicam exatamente qual o tipo de informação esperada naquele determinado campo, minimizando o preenchimento de alguma informação em local errado. Além disso, os campos possuem mecanismos de alerta caso uma informação não seja preenchida, e será implementado algumas camadas de validação adicionais.

É possível navegar entre as páginas de forma simples, por links entre as mesmas, facilitando a movimentação do usuário dentro das páginas da plataforma. Dentro da seção de jogos, um link no topo leva o usuário para o fim da página, onde se encontra o cadastro de jogos, eliminando a necessidade dele ter que rolar manualmente a página. No final da página também foi colocado um link para o topo, com o mesmo objetivo.

Todos esses cuidados são baseados no que se conhece por Heurísticas de Nielsen, que são 10 recomendações para que se tenha um design eficiente e de fácil utilização por parte do usuário, visando uma melhor experiência de uso e eficiência. Visibilidade de qual estado estamos no sistema, liberdade de controle fácil para o usuário, consistência e padrões, prevenção de erros, reconhecimento em vez de memorização, flexibilidade e eficiência de uso, estética e design e ajuda ao usuário para reconhecer, diagnosticar e corrigir erros, são algumas das heurísticas implementadas no projeto.