

Relatório da aplicação web para venda de jogos digitais “Edugames”

Usabilidade e Desenvolvimento Web
UNIFACS

Semestre 2/2025

Salvador, Bahia, Brasil

Informações do Projeto

Autores:

Amanda Kelly Brito Cerqueira (12722211832) Carolina
Paiva Carvalho Brinço (1272225024)

Luís André Gomes de Oliveira Silva (12722131007) Paulo
Henrique Pereira Araujo Piedade (12722116801)

Disciplina: Usabilidade e Desenvolvimento Web

Instituição: UNIFACS Semestre:

2/2025

Repositório GitHub:

<https://github.com/luis-a-silva/-EntregaP1A3/tree/main>

Sumário

Introdução	3
Objetivo	3
Justificativa	3
Tecnologias e metodologias utilizadas	3
Wireframes	4
5.1 Wireframe para login, cadastro e recuperação de senha	4
5.1.2 Wireframe da tela da seção do jogo e avaliações e comentários sobre o jogo	5
5.1.3 Wireframes para tela de início da aplicação	6
Mapeamento das 10 heurísticas de Nielsen no site (onde já aplicar/sugestões práticas)	7
6.1 Visibilidade do status do sistema	7
6.2 Correspondência entre o sistema e o mundo real	7
6.3 Controle e liberdade do usuário	7
6.4 Consistência e padronização	7
6.5 Prevenção de erros	7
6.6 Reconhecimento em vez de memorização	7
6.7 Flexibilidade e eficiência de uso	8
6.8 Design estético e minimalista	8
6.9 Ajude os usuários a reconhecer, diagnosticar e recuperar erros	8
6.10 Ajuda e documentação	8
Prototipação	8
Página de login e cadastro	8
Página Inicial - Catálogo de jogos	9
Página de Avaliações	10
Escolha do modo claro/escuro	11
Escolha da fonte/design	11
Resultados	12
Conclusão	12

Introdução

Com o avanço da sociedade digital, o acesso a produtos, serviços e informações ocorre, em grande parte, por meio de interfaces web. Nesse contexto, a qualidade da experiência do usuário e a acessibilidade das aplicações tornam-se fatores determinantes para a inclusão digital. Aplicações com baixa usabilidade podem dificultar ou até impedir o acesso de determinados grupos de pessoas, reforçando barreiras tecnológicas e sociais.

Com base nesses princípios, o projeto EduGames foi desenvolvido como uma aplicação web voltada para a venda de jogos digitais, com foco em design intuitivo, acessibilidade e responsividade. A proposta visa unir entretenimento e tecnologia em uma plataforma funcional e inclusiva.

Objetivo

O principal objetivo do EduGames é oferecer uma plataforma web simples e acessível para a compra de jogos digitais. O sistema busca proporcionar uma experiência de navegação agradável, intuitiva e inclusiva, permitindo que o usuário encontre, avalie e adquira jogos de forma prática e visualmente atraente.

Justificativa

O mercado de jogos digitais é um dos setores mais relevantes da economia tecnológica contemporânea. Entretanto, muitas plataformas de vendas não priorizam a acessibilidade e a experiência do usuário. O EduGames surge como uma alternativa inclusiva, com design limpo, responsivo e compatível com diversos dispositivos, incluindo smartphones e tablets.

Tecnologias e metodologias utilizadas

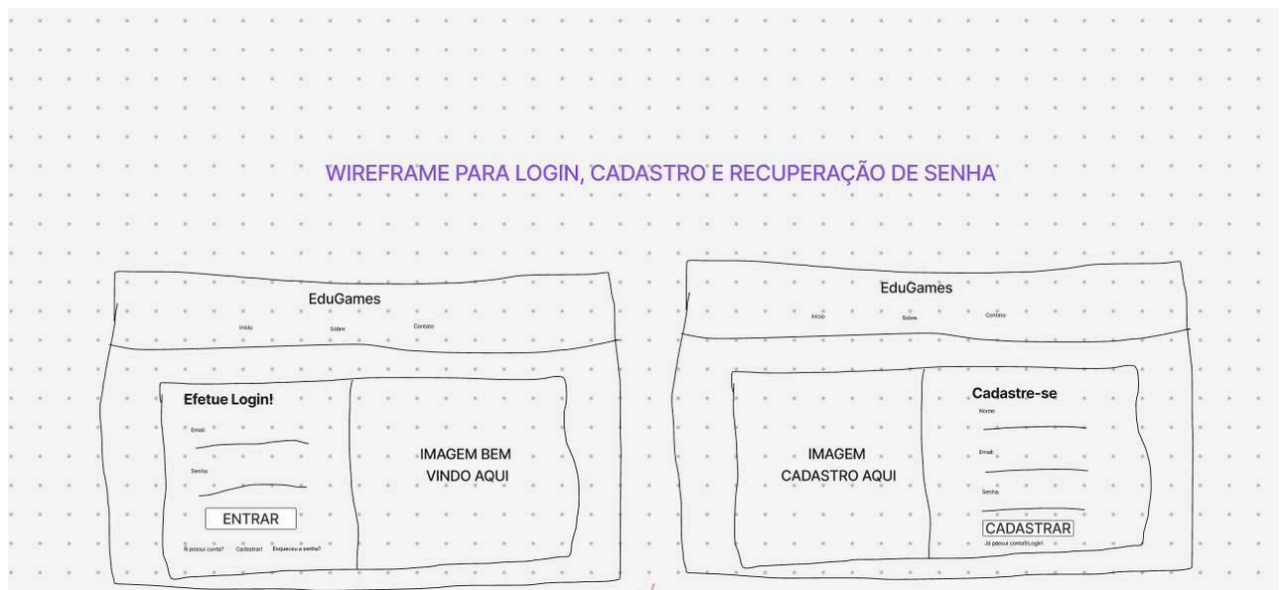
- **HTML5:** estruturação semântica e organização do conteúdo das páginas.
- **CSS3:** definição do estilo visual, cores, tipografia e layout responsivo.
- **JavaScript:** implementação de funcionalidades interativas e validações.
- **Font Awesome:** biblioteca de ícones utilizada para aprimorar a comunicação visual e a navegabilidade.
- **Google Fonts:** biblioteca utilizada para importação e aplicação de fontes personalizadas, garantindo melhor legibilidade e estética.

Wireframes

Antes do desenvolvimento da interface definitiva, foram criados wireframes representando a estrutura visual e o fluxo de navegação do EduGames.

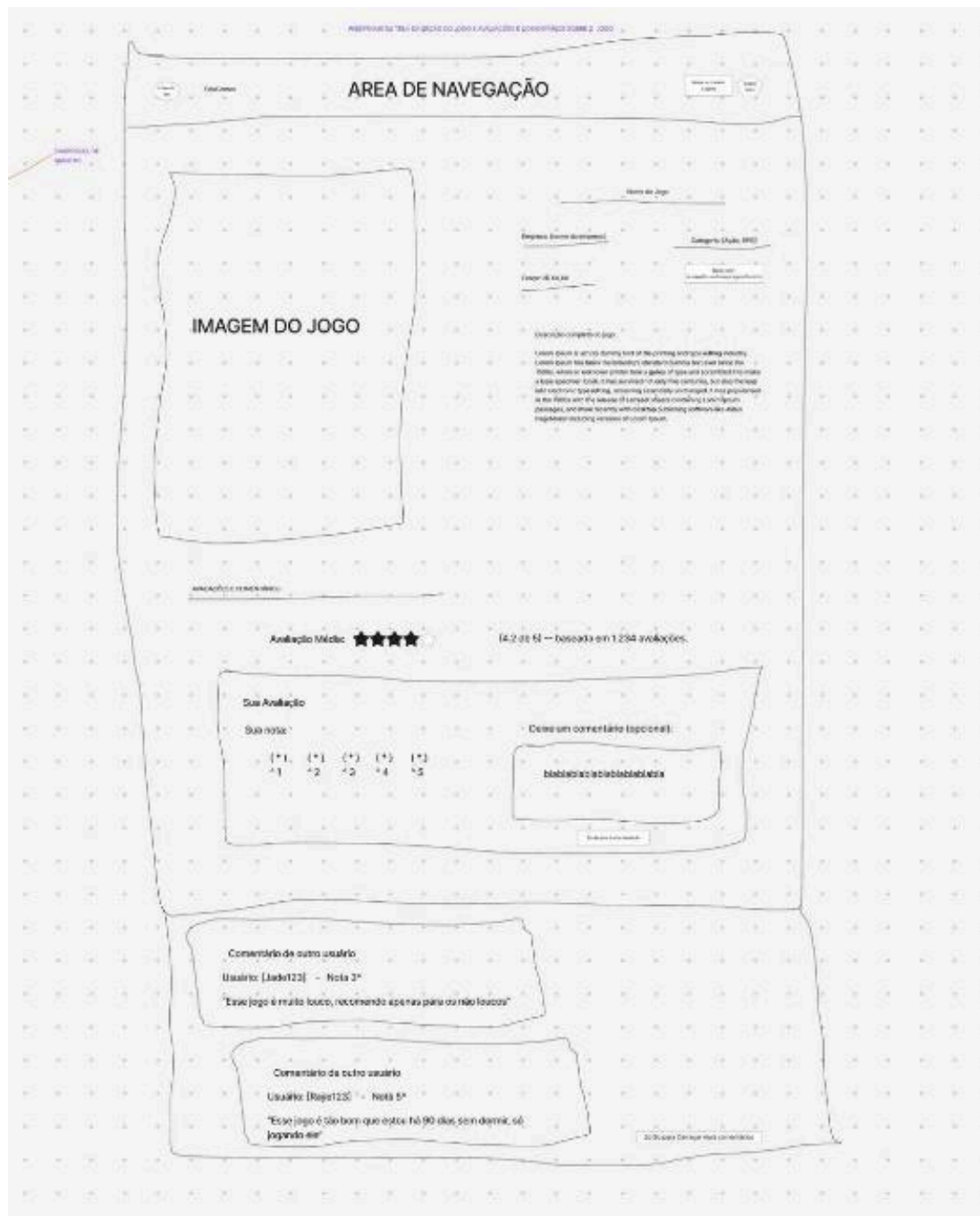
Os wireframes foram desenvolvidos com base em princípios de design centrado no usuário (DCU), priorizando a clareza, a simplicidade e a coerência entre as telas. A criação desses protótipos permitiu identificar possíveis ajustes de layout, posicionamento de botões, distribuição de conteúdo e harmonia visual entre as seções.

5.1 Wireframe para login, cadastro e recuperação de senha



O wireframe de login, cadastro e recuperação de senha do EduGames foi desenvolvido para ilustrar a tela inicial de acesso do usuário à plataforma. Ele apresenta uma estrutura simples e intuitiva, dividida em duas seções principais: uma para efetuar o login, com campos de e-mail e senha e botão de entrada, e outra para realizar o cadastro, com campos semelhantes e botão de registro. Há também áreas reservadas para imagens ilustrativas que tornam a interface mais acolhedora e visualmente agradável. O objetivo desse wireframe foi validar o layout e o fluxo de autenticação do usuário, garantindo clareza, usabilidade e coerência com o restante do site.

5.1.2 Wireframe da tela da seção do jogo e avaliações e comentários sobre o jogo



O wireframe da tela de avaliações e comentários do EduGames foi criado para representar a forma como o usuário interage com as avaliações dos jogos dentro da plataforma. Ele demonstra a disposição dos elementos principais — imagem e descrição do jogo, média de avaliações, campo para inserir nota e comentário, além dos feedbacks de outros usuários — com foco em clareza, acessibilidade e coerência visual. O objetivo foi validar o fluxo de interação, garantindo uma experiência intuitiva e responsiva,

Relatório – Aplicação Web Edugames

alinhada às heurísticas de Nielsen e aos princípios de design para melhor interação do usuário.

5.1.3 Wireframes para tela de início da aplicação



O wireframe da tela inicial da aplicação EduGames foi criado para representar a página principal que o usuário visualiza após o login. Ele apresenta uma estrutura organizada e intuitiva, com barra de navegação superior contendo o logotipo, campo de busca, botão de login/cadastro e ícone de carrinho, facilitando o acesso rápido às principais funções. Logo abaixo, há um carrossel de imagens que destaca promoções e jogos em destaque, seguido por seções de lançamentos e destaques, onde cada jogo é exibido em um card com imagem, nome, preço e botão de compra. No rodapé, estão os links de suporte, contato e redes sociais, reforçando a credibilidade e acessibilidade do site. O objetivo desse wireframe foi planejar o layout e o fluxo de navegação da página inicial,

priorizando a usabilidade, clareza visual e responsividade, de acordo com os princípios do design centrado no usuário aplicados no projeto EduGames.

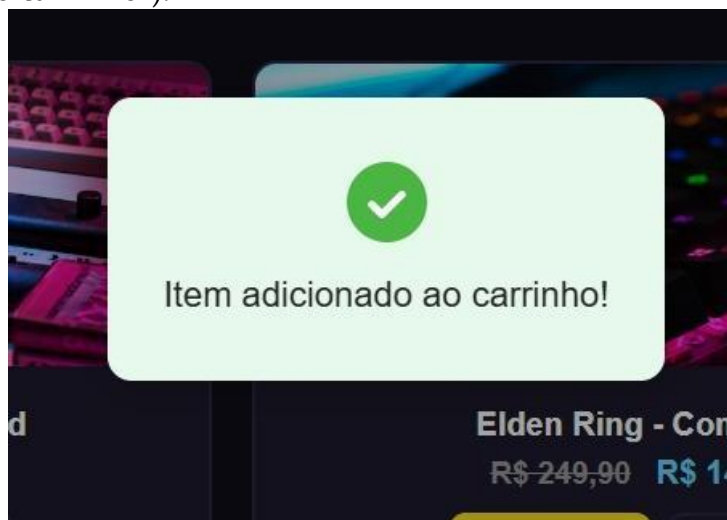
Mapeamento das 10 heurísticas de Nielsen no site (onde já aplicar/sugestões práticas)

6.1 Visibilidade do status do sistema

O sistema fornece feedback imediato e claro às ações do usuário, por meio de alertas centralizados com **código de cores padronizado** (verde-sucesso, vermelho-erro, azul-informação).

Onde: ao clicar .btn-comprar / .btn-adicionar-carrinho.

Ação: exibir um elemento de status com mensagens curtas ("Redirecionando...", "Item adicionado ao carrinho").

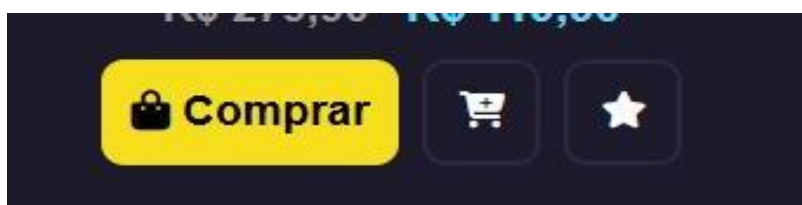


6.2 Correspondência entre o sistema e o mundo real

A interface emprega símbolos, terminologias e padrões numéricos alinhados ao repertório cultural dos usuários. Ícones amplamente reconhecíveis (como o carrinho de compras), formatação monetária brasileira e rótulos diretos evitam ruídos semânticos e minimizam a necessidade de interpretação abstrata. Assim, as interações seguem lógica próxima ao comportamento esperado no varejo físico digitalizado.

Onde: textos de botões e labels (.btn-comprar = "Comprar").

Ação: usar linguagem simples e familiar, ícones reconhecíveis (carrinho para comprar), e unidades monetárias corretas.

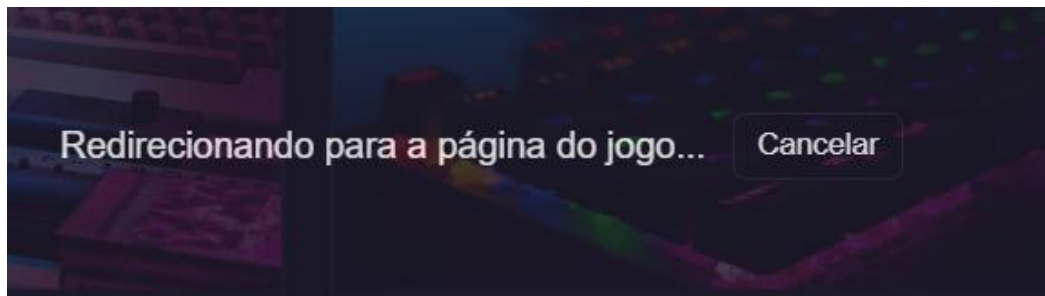


6.3 Controle e liberdade do usuário

A plataforma mantém **mecanismos de reversibilidade**, como a opção de cancelar redirecionamentos ou desfazer ações de compra que não foram intencionais. Mensagens temporizadas surgem para permitir correção rápida antes da conclusão de uma operação, garantindo autonomia e prevenindo aprisionamento em caminhos não desejados.

Onde: ao redirecionar ou efetivar compra.

O que fazer: permitir desfazer rápido (ex.: "Cancelar" por 3s antes de redirecionar), mostrar um aviso "Redirecionando para a página do jogo... [Cancelar]".

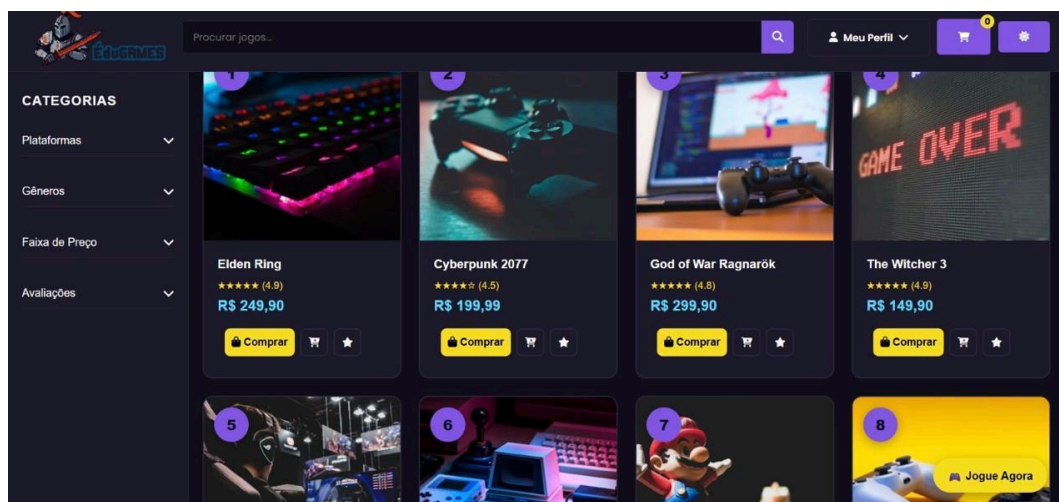


6.4 Consistência e padronização

Elementos interativos seguem padrão coerente de estilo e comportamento. Botões de ação utilizam nomenclatura e ícones uniformes, enquanto cores indicam papéis funcionais consistentes. Essa padronização reduz a curva de aprendizado e reforça expectativas previsíveis do usuário em qualquer parte do site.

Onde: botões (mesmas classes e comportamento), labels e cores.

Ação: usar as mesmas classes em todas as compras; ícone/posição consistente

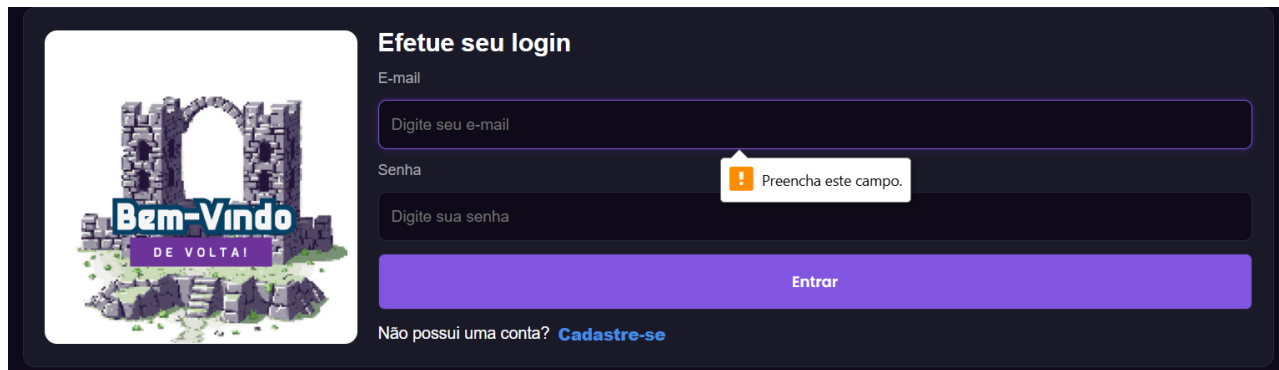


6.5 Prevenção de erros

O sistema monitora continuamente o contexto das interações para bloquear ações inválidas. Campos obrigatórios são validados antes do envio e botões são desabilitados quando a operação não possui pré-requisitos completos. Procedimentos críticos, como checkout, só são executados quando todos os dados necessários estiverem verificados, evitando falhas futuras.

Onde: formulários, ação de compra/checkout/login etc.

Ação: bloquear ações de ocorrerem ou redirecionamento se dados obrigatórios faltam.



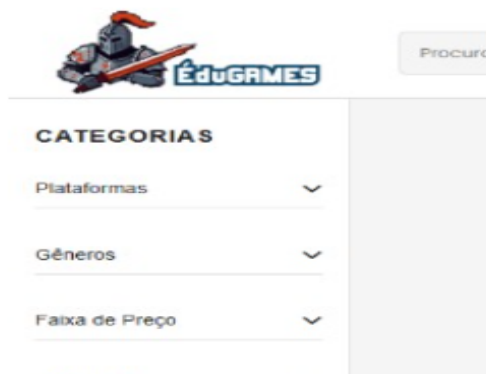
A captura de tela mostra a interface de login do sistema. À esquerda, há uma ilustração de uma estrutura de pedra com o texto "Bem-Vindo DE VOLTAR". À direita, o formulário de login tem o título "Efetue seu login". Ele contém campos para "E-mail" (com o placeholder "Digite seu e-mail") e "Senha" (com o placeholder "Digite sua senha" e uma mensagem de erro "Preencha este campo." exibida). Abaixo dos campos, há um botão azul "Entrar" e um link "Não possui uma conta? Cadastre-se".

6.6 Reconhecimento em vez de memorização

A arquitetura da navegação foi desenvolvida para eliminar dependência da memória do usuário. Menus de acesso consistente, rotas claras e rótulos autoexplicativos permanecem visíveis durante toda a jornada. O usuário reconhece o que pode ser feito apenas pelo que está na tela, sem precisar recordar caminhos utilizados anteriormente.

Onde: navegação interna (hero-nav, sidebar).

Ação: apresentar menus e caminhos visíveis; manter rótulos claros.



6.7 Flexibilidade e eficiência de uso

O sistema contempla tanto perfis iniciantes quanto avançados. Usuários experientes encontram **atalhos navegacionais** e interações mais rápida, enquanto elementos visuais organizados e botões claramente rotulados auxiliam quem necessita maior suporte visual. Desse modo, a experiência se adapta a diferentes níveis de proficiência.

Onde: Sidebar e atalhos no hero.

Ação: oferecer atalhos (p.ex. teclas para navegar carrossel) e controles para facilitar a navegação.

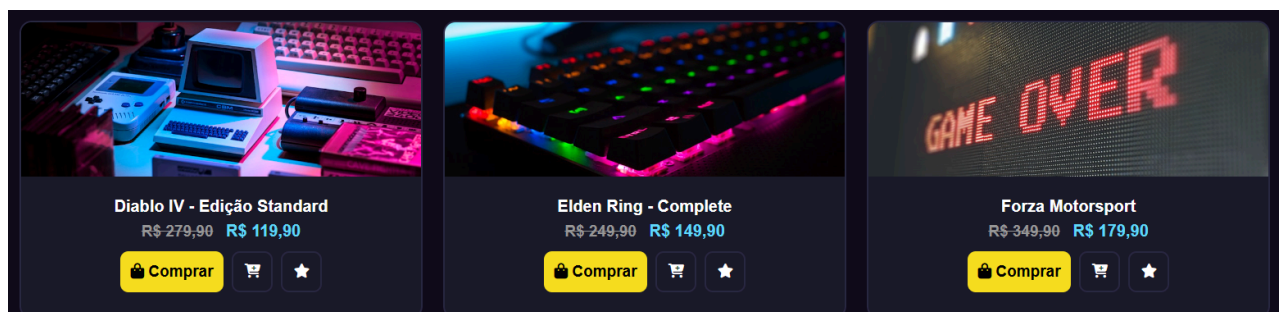


6.8 Design estético e minimalista

O conteúdo apresentado permanece focado em informações essenciais à decisão de compra. Cards e seções principais priorizam hierarquia visual clara, evitando redundâncias textuais que poderiam gerar sobrecarga cognitiva. A estética mínima contribui para uma experiência mais objetiva e orientada à ação.

Onde: hero minimalista, cards.

Ação: manter apenas informações essenciais; evitar texto redundante nos cards.



6.9 Ajude os usuários a reconhecer, diagnosticar e recuperar erros

Mensagens de erro são exibidas de forma compreensível e acompanhadas de sugestões de correção. Situações como ausência de resultados ou falhas de carregamento orientam o usuário sobre o que fazer em seguida, preservando o fluxo da tarefa. A comunicação segue padrões que facilitam o diagnóstico rápido do problema.

Onde: falha ao carregar imagem, formulários não preenchidos corretamente.

Ação: Tags alt descrevem a imagem quando ela não foi corretamente carregada.

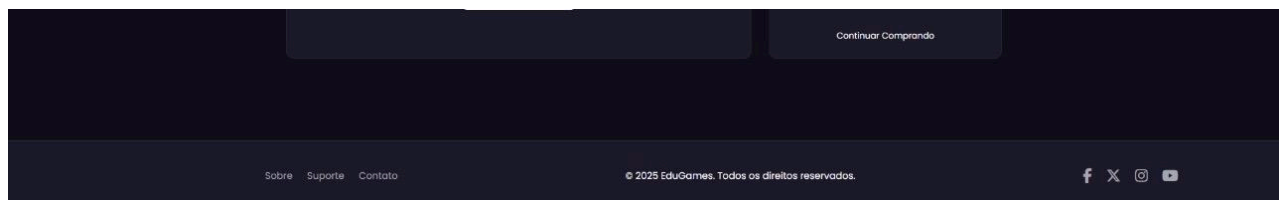


6.10 Ajuda e documentação

O sistema disponibiliza suporte contextualizado por meio de links no rodapé, direcionando o usuário para o suporte e instruções rápidas. Esse conteúdo é estruturado para leitura objetiva, permitindo esclarecer dúvidas sem interrupção significativa da experiência de navegação.

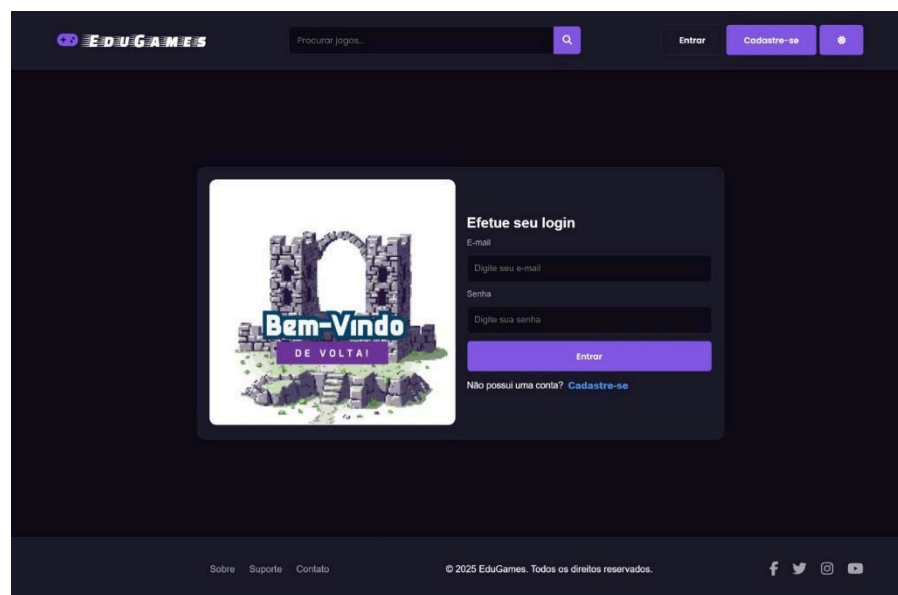
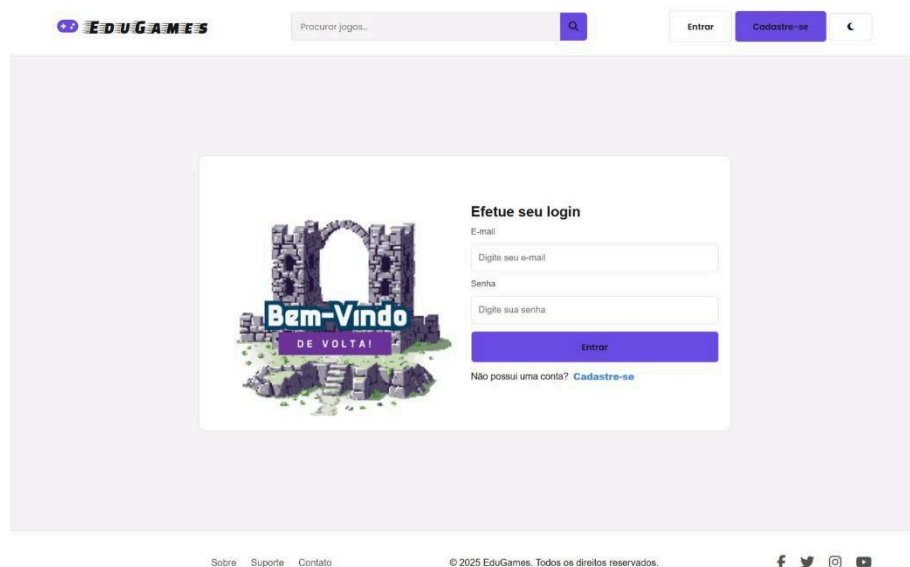
Onde: rodapé, página de ajuda.

Ação: acionar o link "Suporte" no rodapé de instruções rápidas



Prototipação

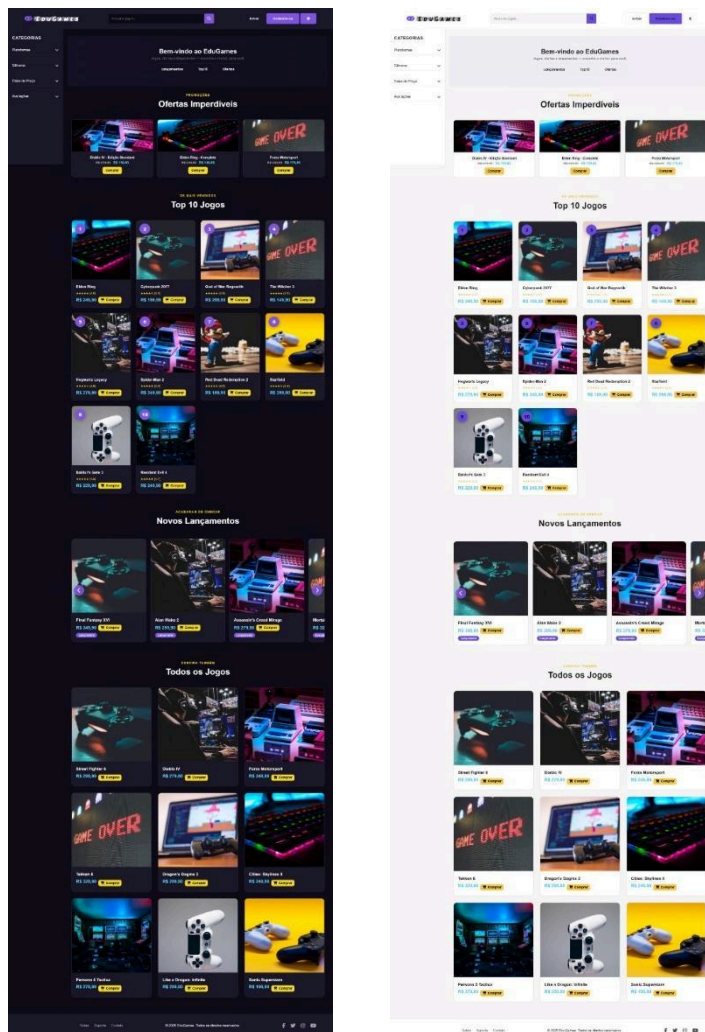
Página de login e cadastro



Esta tela inicial permite que o usuário acesse a plataforma por meio de login com e-mail e senha, ou realize seu cadastro. A interface é minimalista e utiliza ícones da biblioteca **Font Awesome**, melhorando a comunicação visual.

O uso de fontes importadas do **Google Fonts** reforça a identidade visual e garante uma leitura confortável.

Página Inicial - Catálogo de jogos



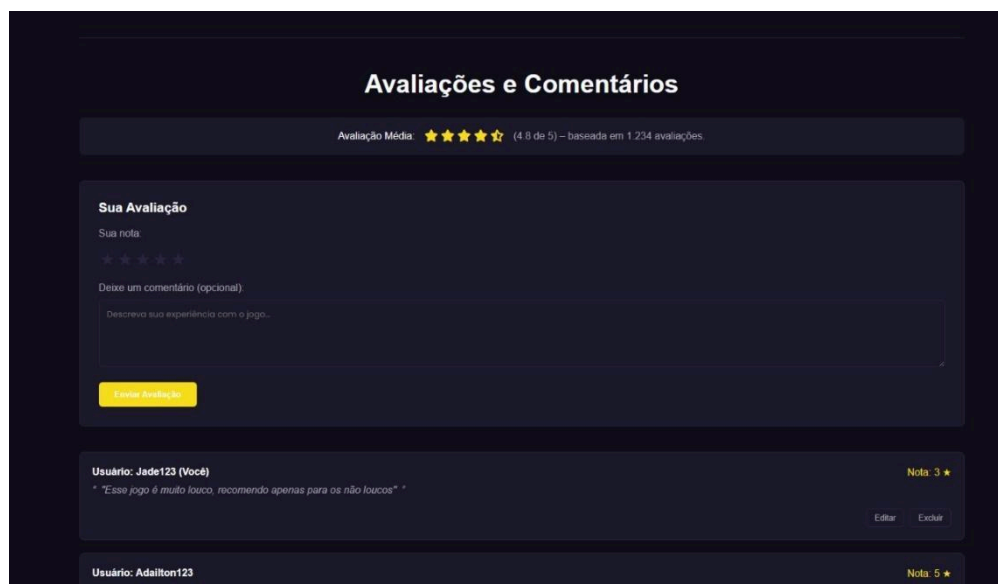
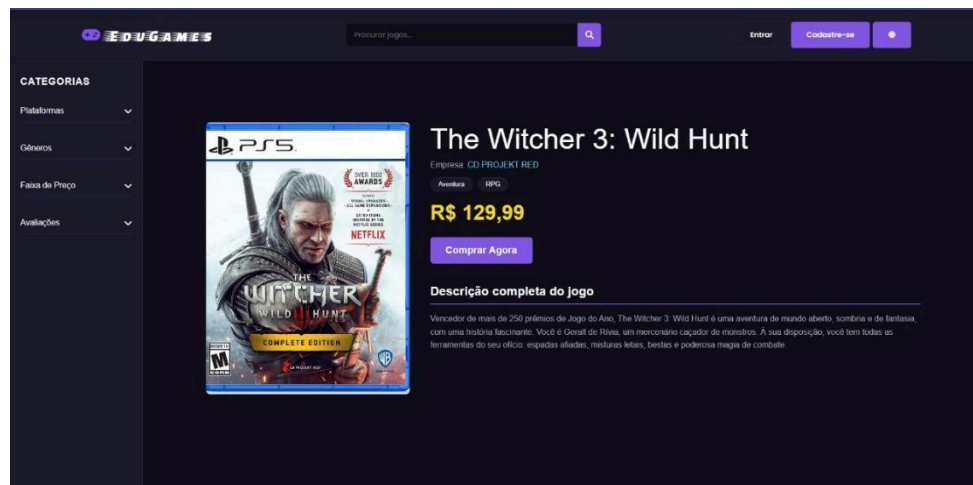
Após o login, o usuário tem acesso à página principal, onde é apresentado o catálogo de jogos digitais. Os jogos são exibidos em **cards interativos**, contendo imagem, nome, preço e botão de compra.

A interface apresenta seções como:

- **Ofertas Imperdíveis**
- **Top 10 Jogos**
- **Novos Lançamentos**
- **Todos os Jogos**

Há também barra de busca e filtros dinâmicos que permitem localizar jogos por gênero, plataforma e promoção. O design é **responsivo**, adaptando-se automaticamente a telas de diferentes tamanhos.

Página de Avaliações



Esta página permite que os usuários atribuam notas e escrevam comentários sobre os jogos adquiridos. O sistema de estrelas de avaliação oferece retorno visual imediato. Todos os elementos seguem padrões de acessibilidade, com contraste adequado e mensagens de feedback claras.

Escolha do modo claro/escuro

A escolha de incluir a opção de modo claro e escuro no projeto EduGames foi feita para melhorar a experiência do usuário e a acessibilidade visual da plataforma. Essa funcionalidade permite que o usuário personalize a interface de acordo com suas preferências ou necessidades, reduzindo o cansaço visual em ambientes com diferentes níveis de iluminação.

O modo escuro é especialmente útil para usuários que acessam o site à noite ou em locais com pouca luz, pois diminui o brilho da tela e torna a leitura mais confortável. Já o modo claro é mais adequado para ambientes bem iluminados, garantindo melhor visibilidade do conteúdo. Além

disso, a alternância entre os modos contribui para a inclusão e o conforto de pessoas com sensibilidades visuais, além de seguir uma tendência moderna de design adaptativo presente nas principais plataformas digitais.

Em síntese, essa escolha reforça o compromisso do EduGames com a usabilidade, acessibilidade e personalização da experiência do usuário e inovação, valores centrais do projeto.

Escolha da fonte/design

A escolha da fonte e do design no projeto EduGames foi guiada pelos princípios de usabilidade, legibilidade e coerência visual. Optou-se por fontes simples e modernas, importadas do Google Fonts, para garantir uma leitura fluida e agradável em diferentes dispositivos e tamanhos de tela. Esse cuidado melhora a acessibilidade e reduz a fadiga visual, principalmente em interfaces com grande volume de texto, como descrições de jogos e comentários de usuários.

No design, priorizou-se um estilo limpo e minimalista, com cores equilibradas e elementos bem espaçados, facilitando a navegação e destacando o conteúdo principal. Essa escolha reforça a identidade visual moderna e inclusiva do EduGames, mantendo harmonia com a proposta de um ambiente digital intuitivo e voltado à melhor experiência do usuário.

A escolha de um tema mais medieval para o design do EduGames foi pensada para criar uma identidade visual envolvente e temática, remetendo ao universo de muitos jogos populares que exploram esse estilo. Elementos como tonalidades terrosas, tipografia com traços mais robustos e ícones inspirados em símbolos antigos ajudam a transmitir uma atmosfera de aventura e fantasia, aproximando o usuário do contexto dos jogos disponíveis na plataforma. Essa estética não apenas torna o site mais atrativo visualmente, mas também reforça a imersão e a coerência temática entre o conteúdo e a experiência oferecida. Além disso, o tema medieval contribui para diferenciar o EduGames de outras plataformas de e-commerce de jogos, unindo criatividade, identidade e usabilidade em um mesmo conceito visual.

Resultados

O resultado final foi uma aplicação **leve, acessível e visualmente atrativa**, capaz de simular um ambiente real de e-commerce de jogos digitais.

O sistema apresenta bom desempenho, layout responsivo e fluidez de navegação, proporcionando ao usuário uma experiência agradável e coerente com as boas práticas de desenvolvimento frontend.

Conclusão

O projeto EduGames demonstrou, na prática, a importância da integração entre usabilidade, acessibilidade e design visual no desenvolvimento de aplicações web. O uso das linguagens HTML, CSS e JavaScript, aliado às bibliotecas Font Awesome e Google Fonts, possibilitou a criação de uma interface funcional, moderna e inclusiva.

Relatório – Aplicação Web Edugames

A realização do projeto reforça a relevância do design centrado no usuário e da acessibilidade digital como pilares fundamentais para a construção de experiências web mais democráticas e eficientes.