

# **UNIVERSIDADE SALVADOR – UNIFACS**

## **Ciência da Computação**

Equipe:

Manoel Duran - RA: 1272214667

Nicolas Batista Lima - RA: 1272217454,

Raphael Oliveira - RA: 1272211685,

Hélio Júnior - RA: 12722129211

Data: 28/10/2023

## **RELATÓRIO DO PROTÓTIPO DE DESENVOLVIMENTO WEB E USABILIDADE**



Salvador, BA

2023

## Introdução

Este projeto tem o objetivo de criar uma plataforma de jogos onde um usuário possa cadastrar plataformas, categorias e jogos. Nos jogos, é possível adicionar uma nota e várias categorias com status diferentes.

## Desenvolvimento

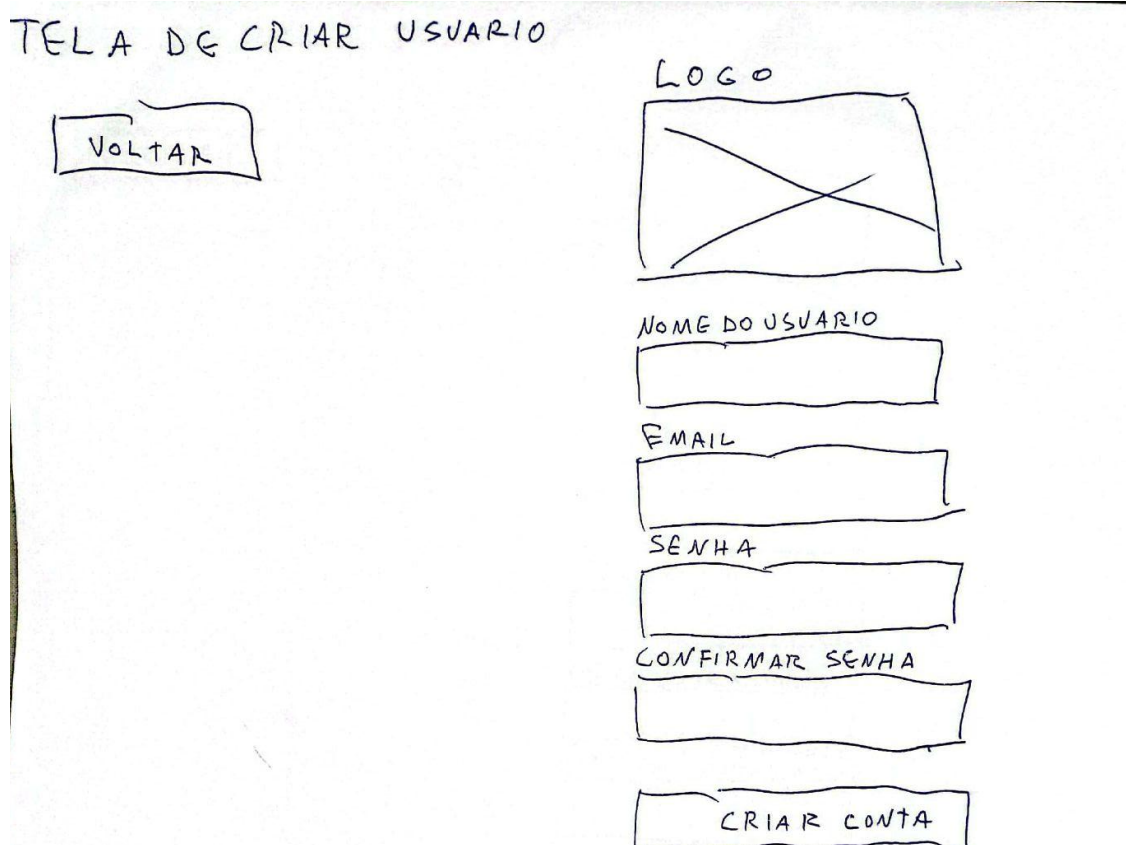
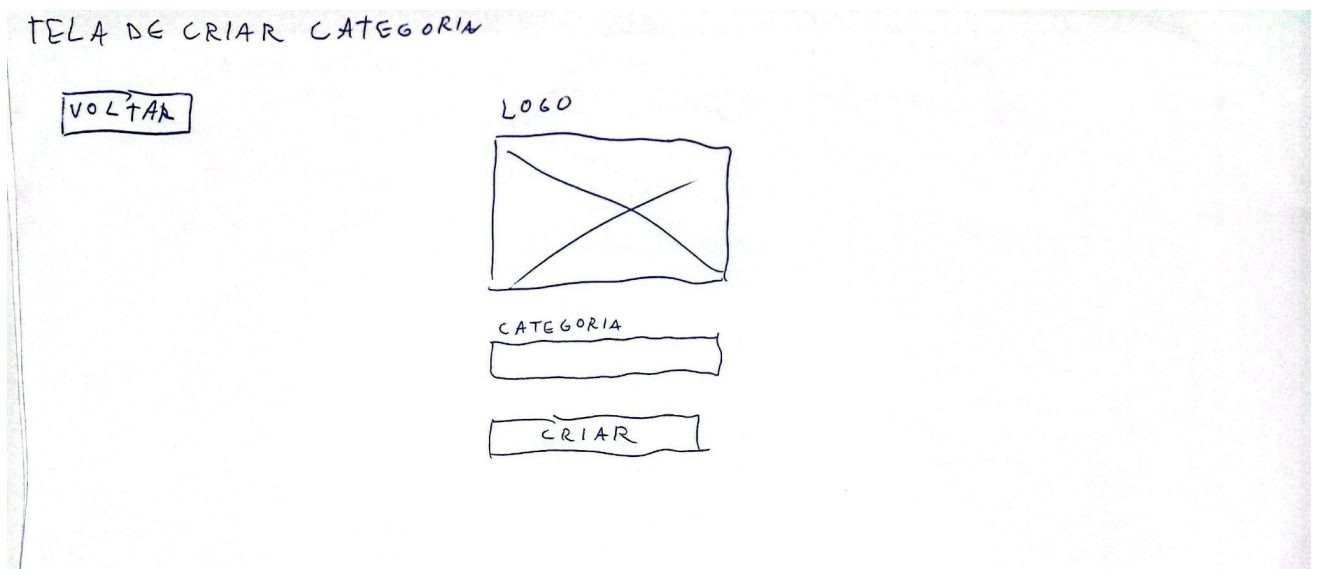
A fim de projetar uma interface que não gere momentos de insegurança para o usuário, que deixe claro quais serão os resultados de suas ações e garantir que o mesmo realize todas as tarefas de forma simples e eficiente, a equipe desenvolveu o software com base em diversas heurísticas de Nielsen. Dentre elas, as que mais se destacaram de maneira evidente no layout inicial foram:

- **Consistência e padrões:** Desde o início, a equipe se reuniu para pensar na estética e padrão da plataforma, visando manter a consistência entre as telas, tornando-a mais intuitiva e facilitando a experiência do usuário.
- **Prevenção de Erros:** Também pensando na Experiência de Usuário (UX), foi implementado com base nessa heurística as verificações de erros em toda a plataforma como podemos ver na imagem.
- **Estética e Design Minimalista:** Também é importante salientar que a Interface de Usuário (UI) foi desenhada com base na heurística de estética e design minimalista, diminuindo a quantidade de informações na tela e permitindo consequentemente com que os usuários tenham mais clareza e foco para entender o que deve ser transmitido.
- **Feedback ao usuário:** A todo momento, deixamos em evidência todas as ações realizadas pelo usuário com notificações informando o que foi realizado dentro do site.

Conclusão:

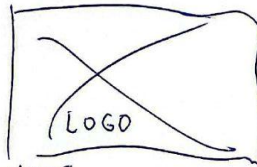
O nosso projeto de desenvolvimento de uma plataforma de jogos se destaca por sua forte ênfase na usabilidade e na experiência do usuário, aplicando heurísticas de Nielsen, como consistência, prevenção de erros, estética e design minimalista, e feedback ao usuário.

## Wireframes:



## TELA DE CRIAR PLATAFORMA

VOLTAR



NOME

CRIAR

HEADER

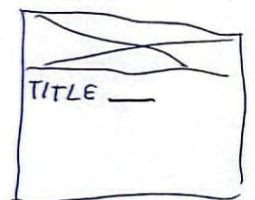
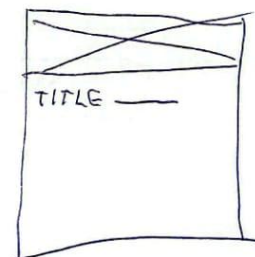
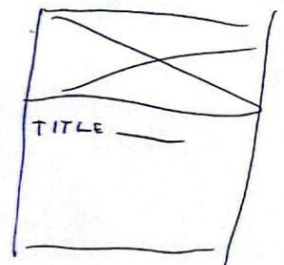
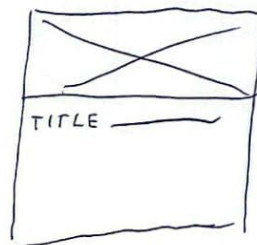


CRIAR  
PLATFORM

CRIAR  
CATEGORIA

CRIAR JOGO

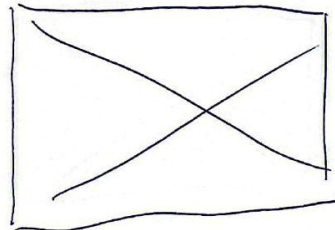
PSN



## TELA DE PLATAFORMAS

## TELA DE LOGIN

LOGO

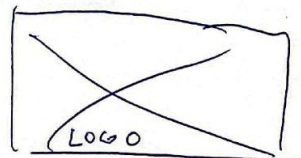


EMAIL

SENHA

## TELA DE CRIAR JOGO

VOLTAR



TITULO

GENERO

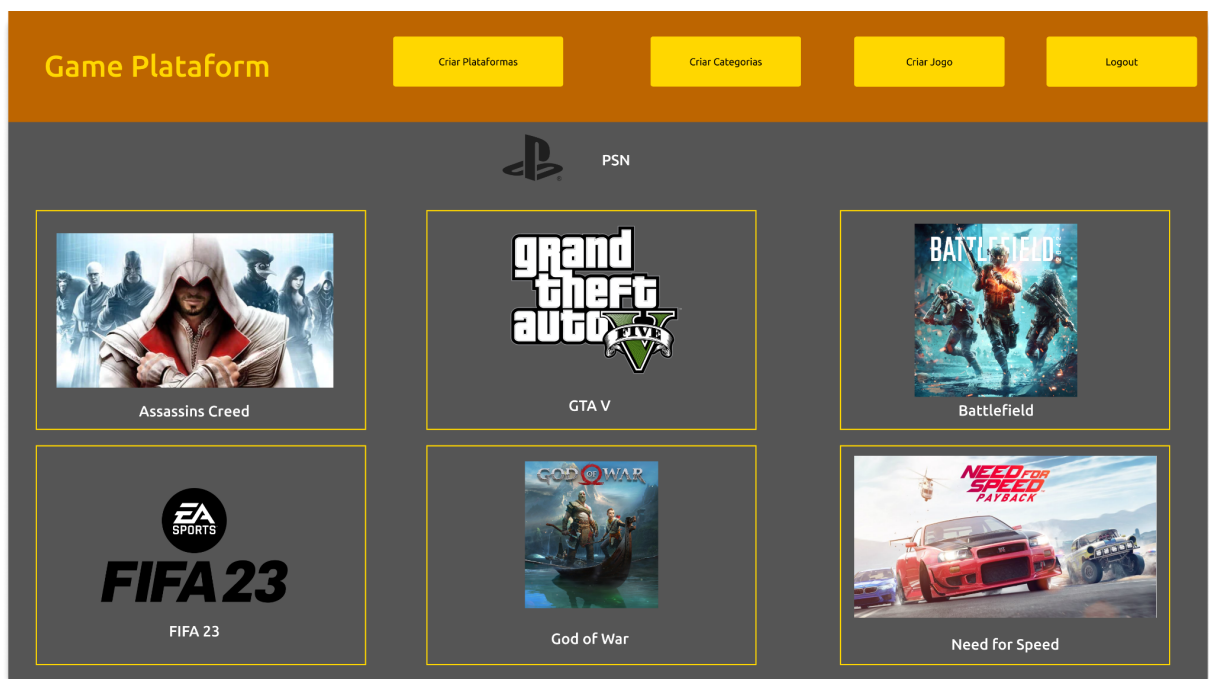
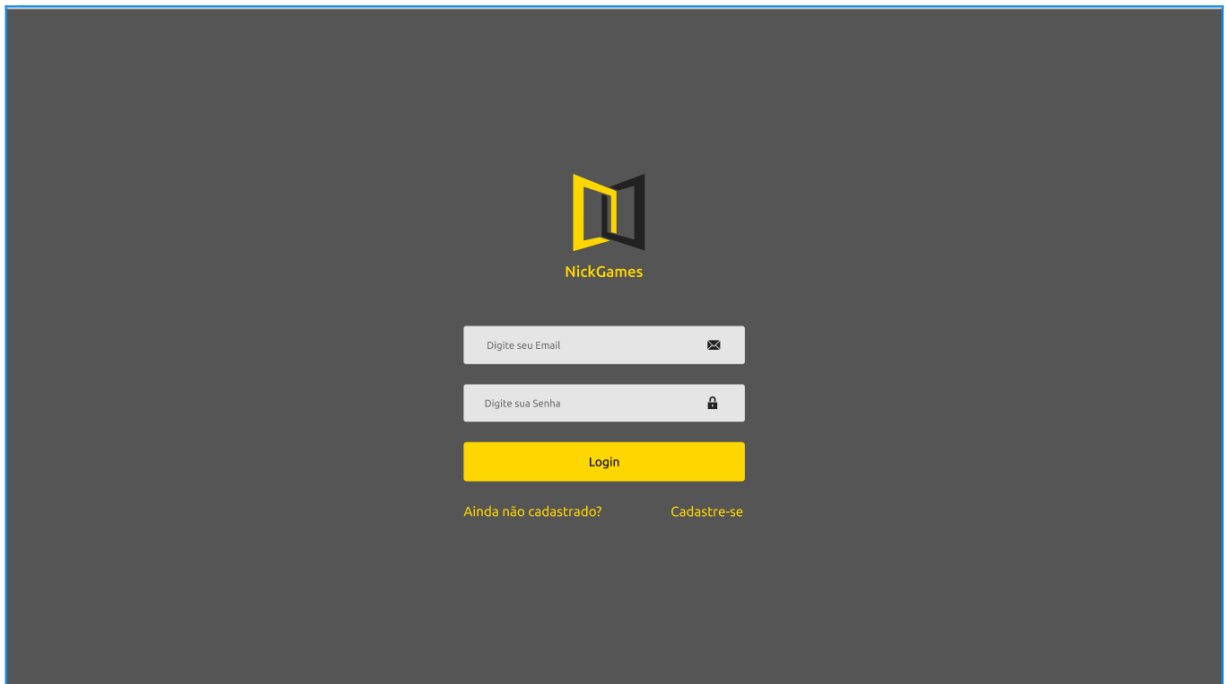
PREÇO

DESENVOLVEDORA

DATA DE LANÇAMENTO

CRIAR JOGO

## Telas do Figma:




Game Plataform

Criar Plataformas

Criar Categorias

Criar Jogo

Logout

PSN

Nota: 7,8

Avallar

Adicionar Categoria

Zerado

Aventura

Recomendação

Assassins Creed

Nota: 7,8

Avallar

Adicionar Categoria

Zerado

Diversos

Recomendação

GTA V

Nota: 7,8

Avallar

Adicionar Categoria

Jogando

Não vale a pena

Battlefield

Nota: 7,8

Avallar

Adicionar Categoria

Jogando

Futebol

Recomendação

FIFA 23

Nota: 7,8

Avallar

Adicionar Categoria

Zerado

Violência intensa

Recomendação

God of War

Nota: 7,8

Avallar


Adicionar Categoria

Jogando

Não vale a pena

Need for Speed

Criar Conta



Nome de usuário

Email

Senha

Confirmar Senha

Cadastrar

## Criar Plataforma



**Criar**

## Criar Categoria



**Criar**

## Criar Jogo



**Criar**