



UNIFACS
UNIVERSIDADE SALVADOR
LAUREATE INTERNATIONAL UNIVERSITIES*

Usabilidade, Desenvolvimento Web, Mobile e Jogos

Relatório de aplicação web: Query Games

Andrey Barroso Costa - 1272123464

Leonardo Carvalho de Oliveira - 1272121364

Pablo Henrique Carvalho Dos Santos - 1272121863

Vitor Souza dos Santos – 1272121538

Yana Barreto Luiz Simina - 1272219964

Salvador – BA

1. Introdução

Com a desenvoltura da tecnologia, a demanda no mundo dos jogos está cada vez mais exigente, os usuários são rigorosos quando se fala algo que certamente dominam. O compartilhamento de opiniões sempre existiu no meio digital, muitas vezes através de redes sociais que abrangem diversos assuntos. Através das buscas por comunidades de “Gamers” onde possam compartilhar experiências e opiniões como também consumir o conteúdo de outra pessoa, têm-se a criação da Aplicação Web “Query Games”, que busca a aproximação desses usuários, a facilidade em conhecer o enredo de um jogo através da opinião de um jogador e as suas diferentes perspectivas sobre o modo como aquele game se impõe ao usuário, poupando que comece um jogo que certamente não gostaria.

Dedicada ao gerenciamento eficiente do catálogo de jogos de um usuário, esta aplicação será uma solução para catalogar, organizar e acessar detalhes do jogo, disponibilizando uma plataforma online. Será desenvolvida seguindo as práticas de desenvolvimento web e utilizando as tecnologias atuais para garantir uma experiência de usuário otimizada. Os usuários poderão registrar, avaliar e acessar informações sobre seus jogos, incluindo descrições, imagens e dados.

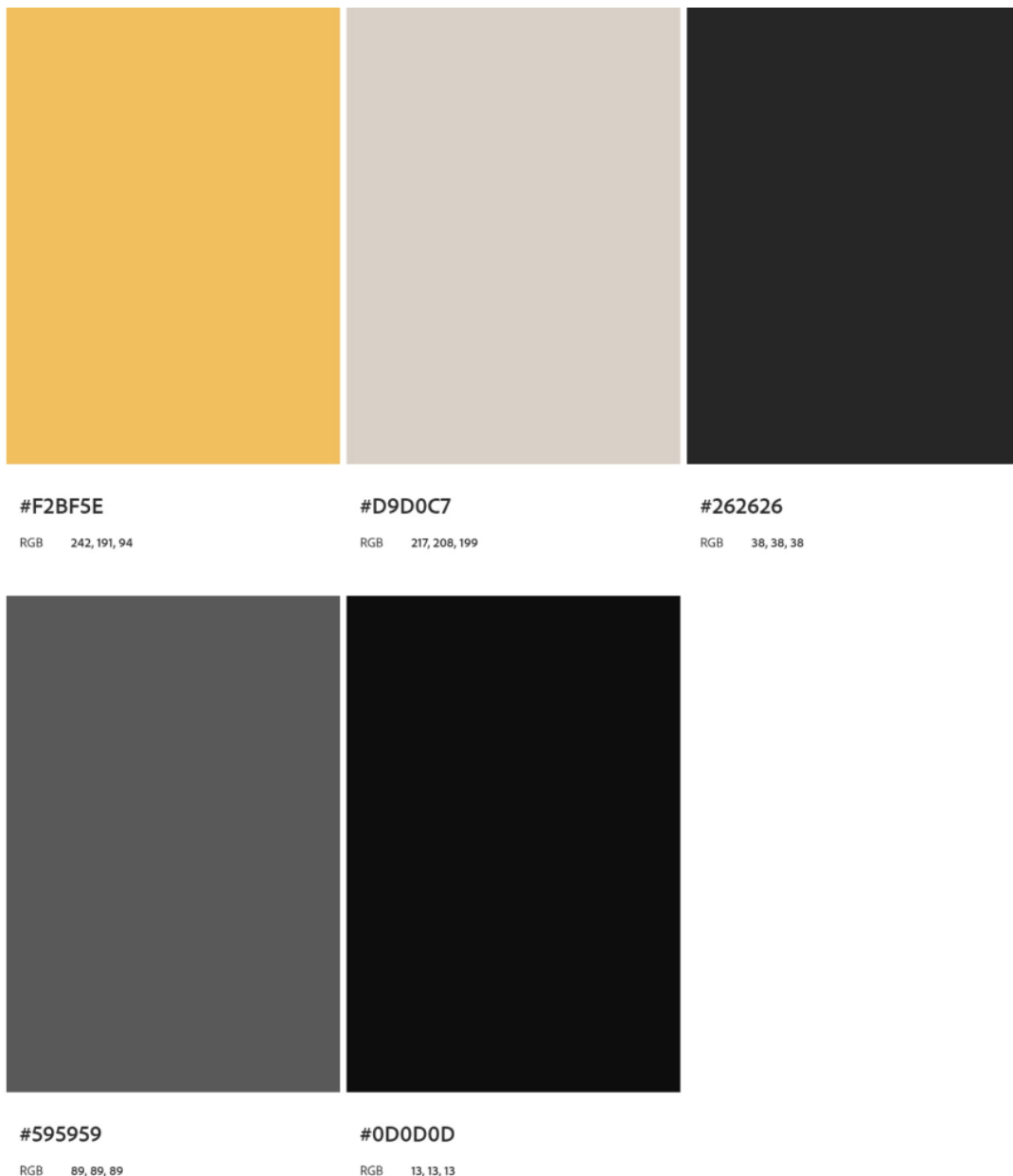
2. Objetivo

O objetivo deste projeto é criar uma aplicação web que possa atender às necessidades dos usuários, com foco na usabilidade e acessibilidade para diversos públicos, sendo ela uma aplicação intuitiva contando com a segurança e a privacidade dos dados dos usuários, atendo as práticas de proteção recomendadas.

3. Figma e Wireframe (Heurísticas de Nielsen)

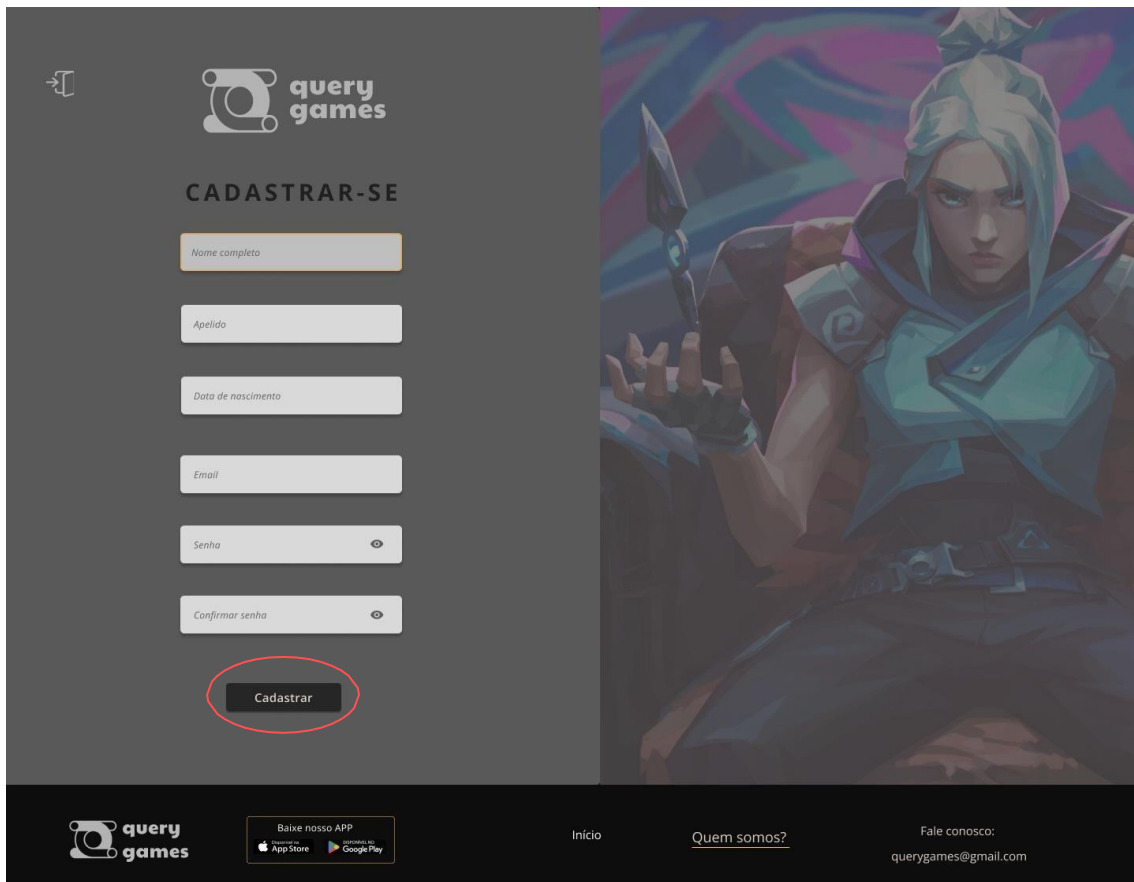
3.1. Consistência e padrões:

Para a interface da aplicação, optou-se por um design organizado, com cores harmoniosas que favorecem e familiarizam a navegação do usuário, a estética agradável possui um grupo tipográfico bem legível, com imagens e vetores que remetem ao tema e botões autoexplicativos. Escolheu-se a família tipográfica "Open Sans" que oferece uma gama de opções de estilo que podem ser estrategicamente utilizadas para destacar informações, melhorar a hierarquia visual e fornecer ênfase em determinados elementos. que não apenas contribui para uma estética agradável, mas também oferece benefícios práticos relacionados à legibilidade, versatilidade e consistência visual, visando uma experiência de usuário eficaz e bem projetada, juntamente com as cores #F2BF5E; #D9D0C7; #262626; #595959; #0D0D0D para uma identidade visual confortável, botões com a sua funcionalidade descrita (botão “Cadastrar”) ajudam ao usuário saber onde está clicando e aonde essa ação o levará.



3.1.1. Tela “Cadastro-se”

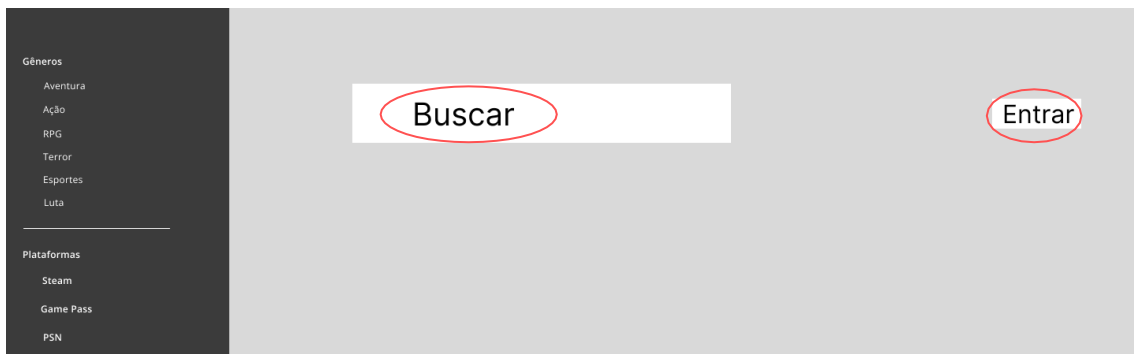
CADASTRE-SE

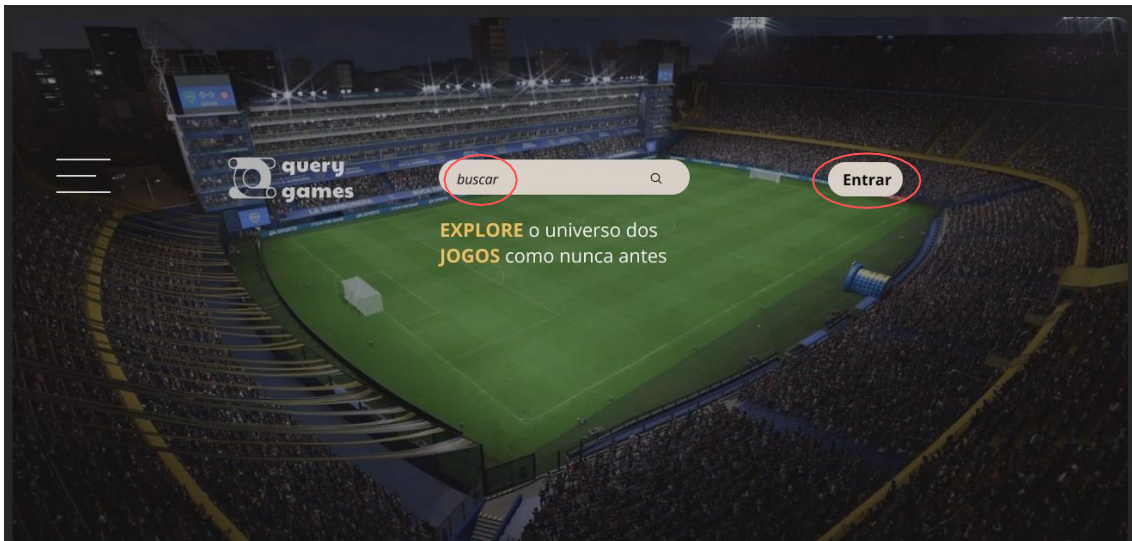


3.2. Correspondência entre o sistema e o mundo real:

Na aplicação utilizou-se a linguagem correspondente com o vocabulário dos usuários. Com palavras, frases e conceitos familiares (botão “Entrar”, campo “Buscar”, jogos “Em destaque”) consegue-se fazer com que se sintam mais confiantes nas tomadas de decisões em qualquer momento da navegação, além de tudo os ícones presentes na interface facilitam o entendimento. Para a avaliação dos jogos, usa-se estrelas completamente intuitivas, os usuários facilmente associam a quantidade de estrelas preenchidas com qualidade e aprovação. O usuário esqueceu a senha? Facilmente consegue-se identificar o campo em que ele pode resolver o seu problema, com a simples pergunta: “Esqueceu a senha?”.

3.2.1. Tela “Início”

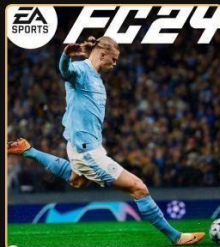




EM DESTAQUE



MELHORES AVALIAÇÕES



[Início](#)

[Quem somos?](#)

Fale conosco:
querygames@gmail.com

3.2.2. Tela “Entrar”

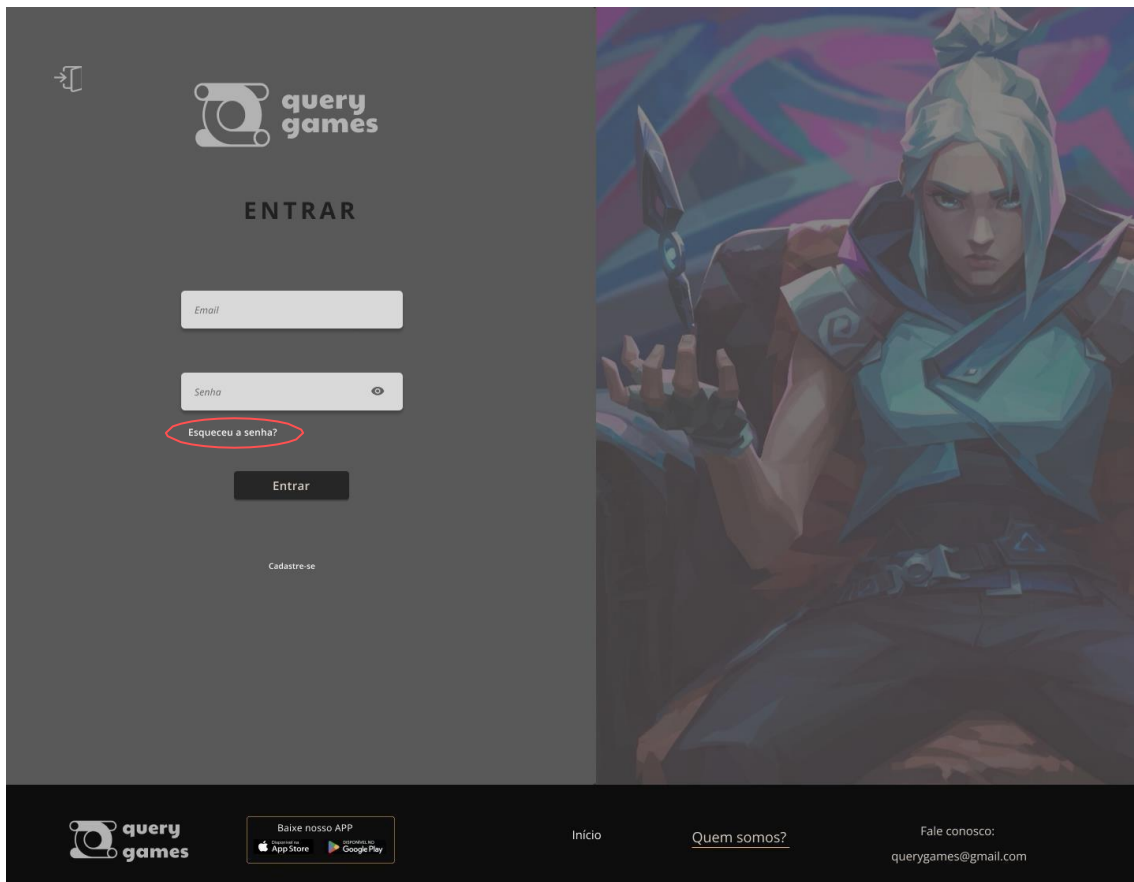
ENTRAR

Email

Senha

ENTRAR

CADASTRE-SE



3.3. Liberdade e controle de usuário:

Nas telas optou-se pela “saída de emergência”, os usuários podem executar ações por engano, por isso precisam de um meio de retorno rápido e fácil que sejam claramente identificados, como por exemplo os ícones de "Porta de saída", presente em todas as telas para facilitar o encaminhamento de um local para outro.

3.3.1. Tela “Cadastrar Jogo”

Cadastrar Jogo

Nome do Jogo

Plataforma (filtro)

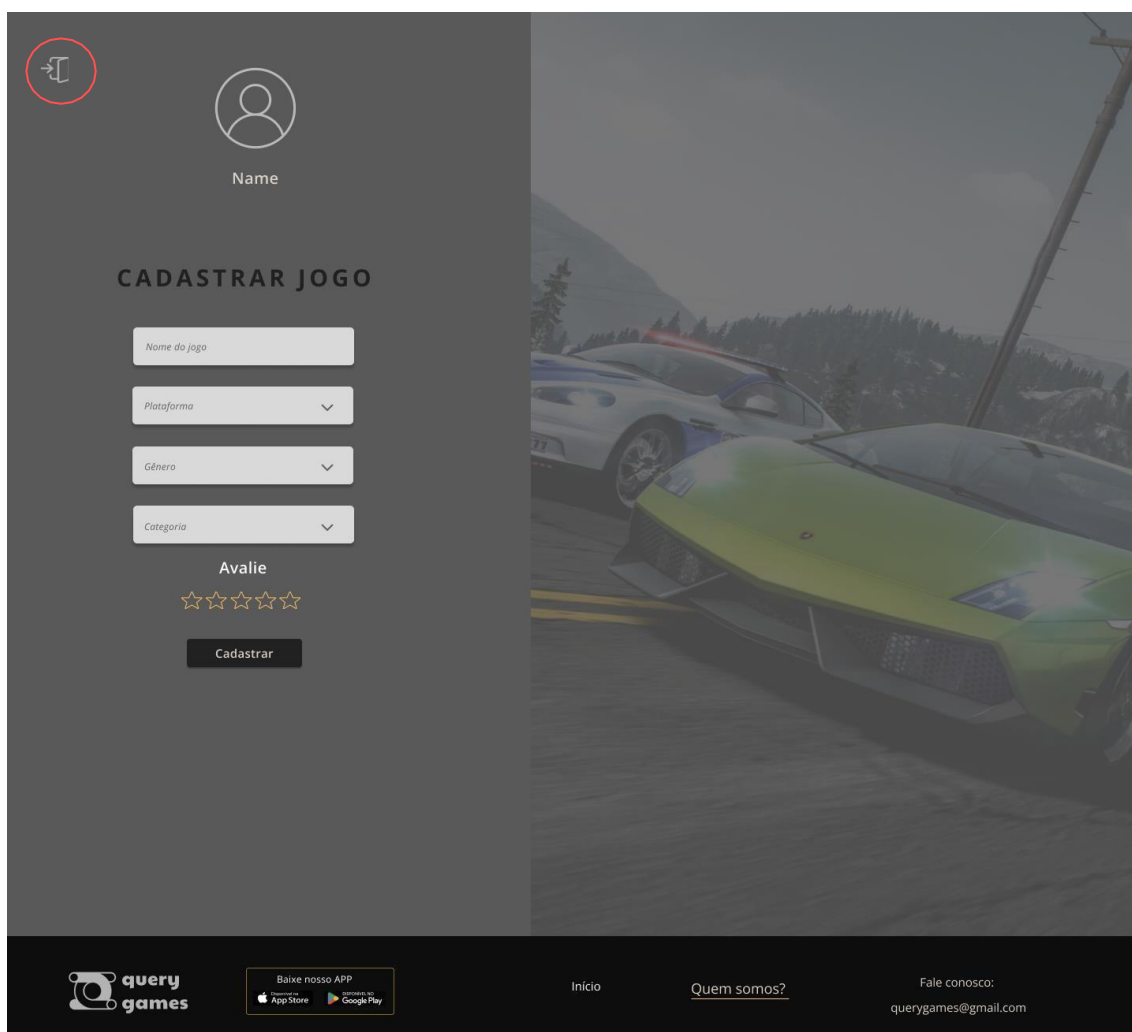
Gênero (filtro)

Categoria (filtro)

Avalie

☆☆☆☆☆

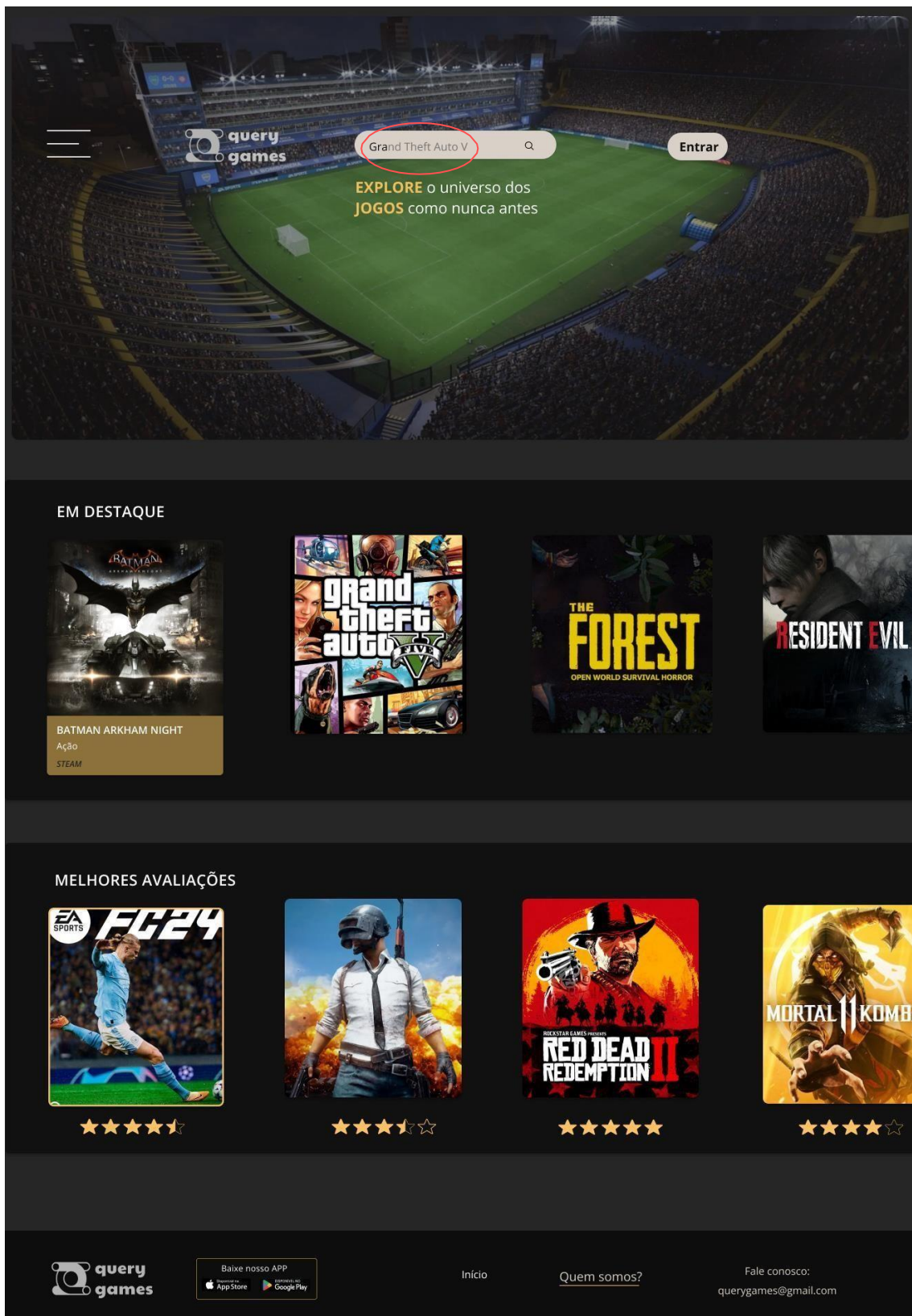
Cadastrar



3.4. Prevenção de Erros:

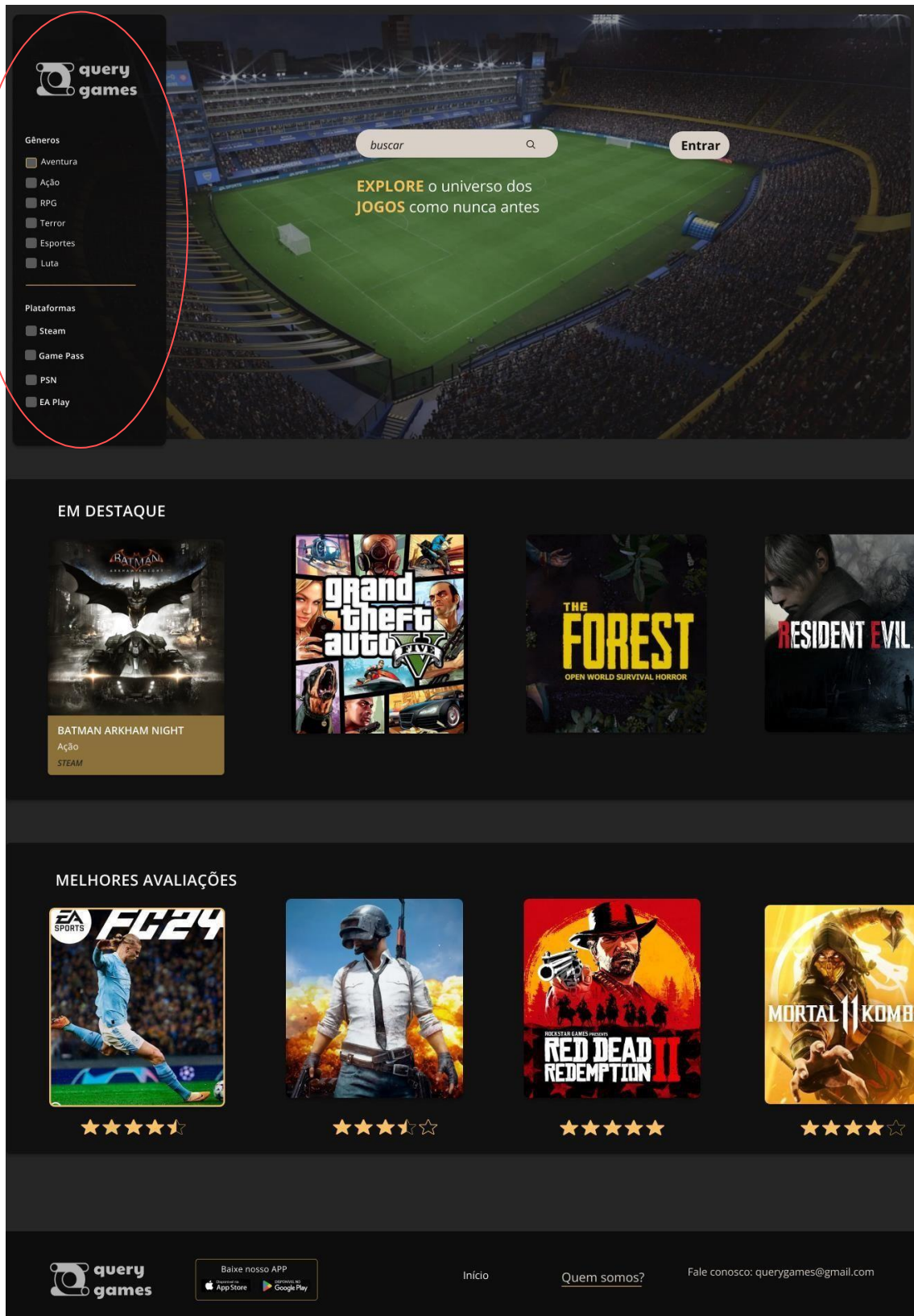
Estudou-se sobre a navegação do usuário e optou-se por prevenir prováveis erros que serão cometidos, evitando-se assim a frustração e aumentando a confiança. O mais comum entre eles é o erro da escrita, que pode ser ocasionado por pressa na hora da busca, a falta de atenção ou até mesmo por não saber o nome de algum jogo que nunca tivera contato. Decidiu-se então que na hora da busca, após o usuário digitar algumas letras e automaticamente a aplicação reconhecerá o nome e completará a palavra.

3.4.1. Tela “Início”



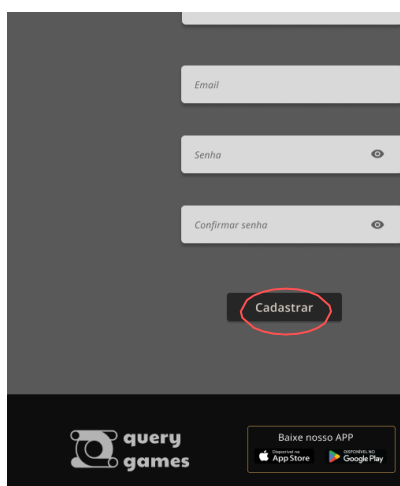
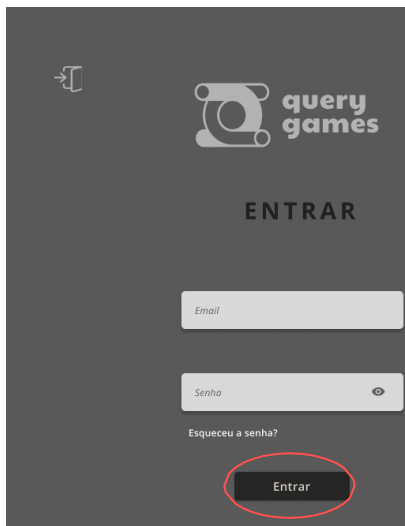
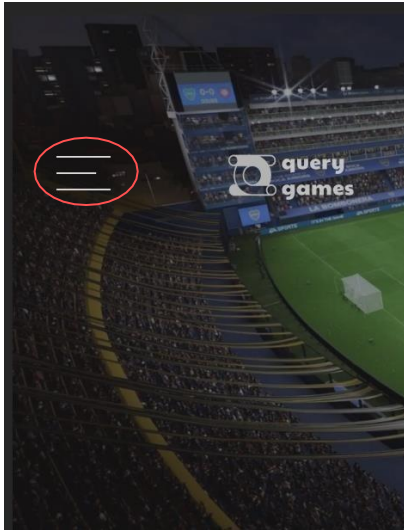
3.5. Reconhecimento em vez de lembrança:

Procurou-se amenizar a carga cognitiva do usuário através da criação de um menu, que torna as opções visíveis para serem reconhecidas. Com as opções “Gêneros e Plataformas” disponíveis o jogador pode ir diretamente no que está em seu interesse.



3.6. Design estético e minimalista:

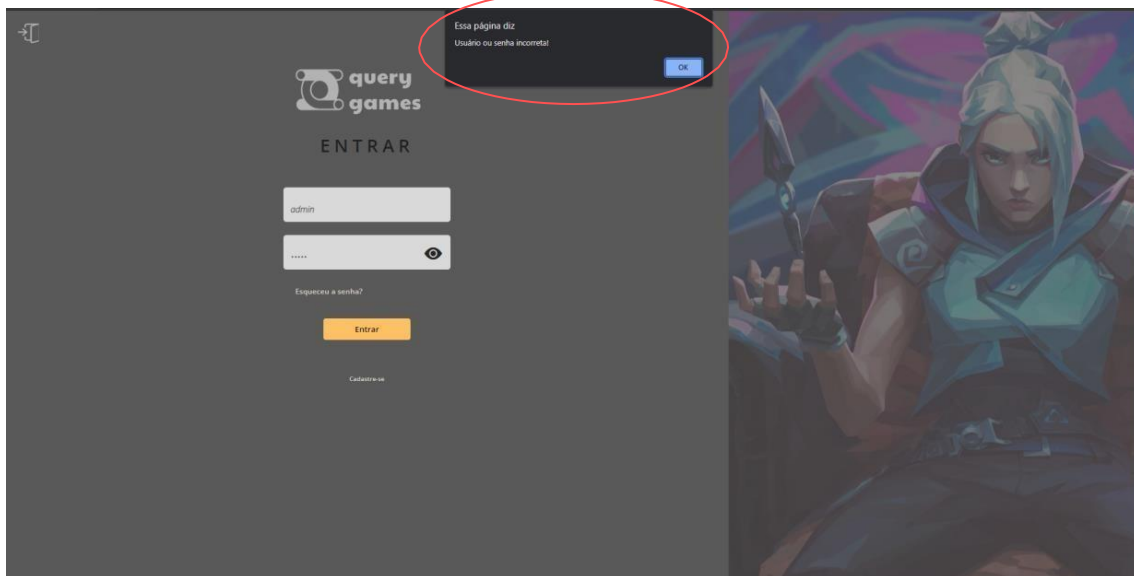
Buscou-se focar no essencial, a interface não contém informações irrelevantes, o conteúdo e o design repassam a ideia de uma aplicação mais limpa e objetiva com a padronização de todos os botões, como "Entrar" e "Cadastrar" ou o "Menu Hambúrguer" que só é aberto ao comando do usuário, deixando a tela inicial mais objetiva.



3.7. Ajude os usuários a reconhecer, diagnosticar e se recuperar de erros:

Sinaliza-se ao topo da tela (posição que chama a atenção) uma mensagem de cor destacada que facilmente o usuário conseguirá entender. Sem a presença de códigos e em linguagem simples indica-se o problema apresentado facilitando a resolução do empecilho.

3.7.1. Tela “Entrar”

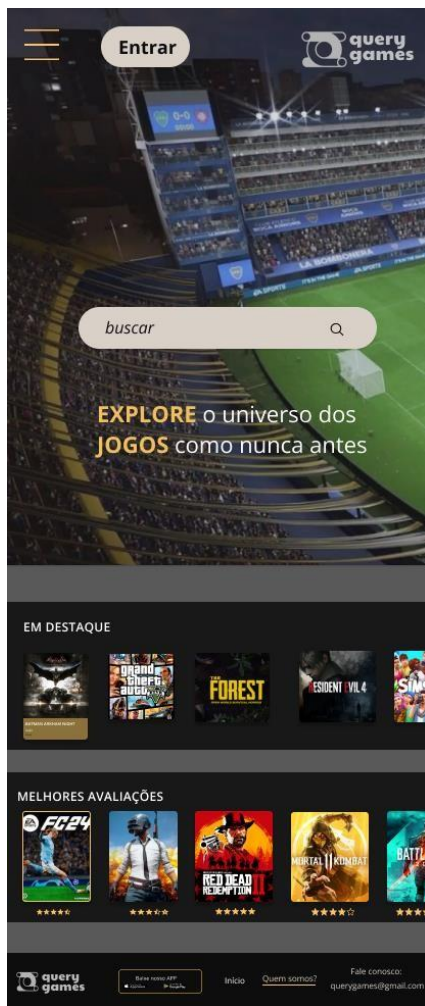



3.8. Ajuda e documentação:


Oferece-se ajuda ao usuário mesmo sem uma solicitação, no *footer* da página está presente a opção “Email” para o contato, atendendo aos nossos clientes de forma individualizada, dando mais atenção aos seus problemas.



3.9. Aplicação Mobile:








CADASTRAR-SE


Cadastrar



Seu novo app


• Android • iOS

[Início](#) [Quem somos?](#) [Fale conosco: querygames@gmail.com](#)






Olá, name

name123@gmail.com







Cadastrar jogo

Minha Lista



Jogando





Seu novo app

• Android • iOS

[Início](#) [Quem somos?](#) [Fale conosco: querygames@gmail.com](#)

→



Name

CADASTRAR JOGO

Nome do jogo

Plataforma

Gênero

Categoria

Avalie

☆☆☆☆☆

Cadastrar

query games

Bem-vindo(a) ao Query Games

Início Quem somos?

Fale conosco:
querygames@gmail.com

4.0. Conclusão

Conclui-se através deste relatório que toda ideia para a criação de um site precisa-se de uma atenção especial quando se trata do conforto do usuário. As “10 Heurísticas de Nielsen” surgem com o objetivo de deixar os nossos sites menos mecânicos e mais humanos, já que a criação de aplicativos e plataformas vieram para facilitar o nosso dia a dia e quanto mais agradável e fluída for, maior será sua eficiência. Com esse intuito criou-se a aplicação Web “Query Games”, buscando facilitar a busca por jogos e o compartilhamento de experiências de forma construtiva, pensando no bem-estar do consumidor.

5.0. Referências

NIELSEN, Jacob; NORMANDO, Dom Nielsen Norman Group. nngroup, 1994. Disponível em: <https://www.nngroup.com/articles/ten-usability-heuristics/>. Acesso em: 21/10/2023 às 19:47h.