



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

2023

SUMÁRIO

1	Introdução:	3
2	Objetivo:.....	4
3	O que é um Wireframe?	5
4	Figma e Heurísticas de Nielsen.....	6
4.1	Correspondência entre o sistema e o mundo real:	6
4.2	Controle e liberdade do usuário:	7
4.3	Prevenção de erros:	8
4.4	Reconhecimento em vez de lembrança:.....	9
4.5	Estética e design minimalista:.....	10
4.6	Ajude os usuários a reconhecer, diagnosticar e se recuperar de erros:	10
4.7	Ajuda e documentação:.....	11
5	Conclusão	12
6	Referências:	13

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. Ao decorrer deste relatório poderá entender a forma como essa aplicação será apresentada para o mercado, como foi o seu rascunho e toda a sua interface desenvolvida buscando cumprir as normas das Heurísticas de Nielsen.

2 Objetivo:

Este projeto visa desenvolver uma aplicação web inovadora e centrada no usuário, priorizando a usabilidade e acessibilidade para garantir uma experiência positiva para uma ampla variedade de públicos. A intenção é criar uma plataforma intuitiva que atenda não apenas às necessidades funcionais, mas também se destaque pela facilidade de uso, permitindo que usuários com diferentes níveis de habilidade possam interagir de maneira eficaz.

Além disso, a aplicação será projetada para ser escalável e flexível, permitindo futuras expansões e integrações sem comprometer a segurança ou a usabilidade. A arquitetura será cuidadosamente planejada, utilizando tecnologias modernas e boas práticas de desenvolvimento para garantir a manutenção e evolução sustentáveis da aplicação ao longo do tempo.

Dessa forma, o projeto busca criar uma aplicação web abrangente que não apenas atenda às expectativas funcionais dos usuários, mas também estabeleça novos padrões em termos de usabilidade.

3 O que é um Wireframe?

Wireframe é um protótipo da página de um site ou aplicativo, ou seja, antes da elaboração de um layout cria-se um rascunho como visto nas **Figura 1** e **Figura 2**. Desta forma conseguimos enxergar como o produto final vai ficar sem mexer no que está pronto, apenas reajustando o esboço quantas vezes for necessário. O wireframe serve como um guia para a auxiliar na diagramação da página. Observe a Figura 3 e Figura 4.

Figura 1 - Tela "Cadastrar Jogo - Wireframe"

Cadastrar Jogo

Nome do Jogo

Plataforma (list)

Gênero (list)

Categoria (list)

Avalie

☆☆☆☆☆

Cadastrar

Figura 2 - Tela "Cadastrar Jogo - Figma"

Nome

CADASTRAR JOGO

Nome do Jogo

Plataforma

Gênero

Categoria

Avalie

☆☆☆☆☆

Cadastrar

Figura 3 - Tela "Usuário - Wireframe"

Olá, name

email@email.com

Cadastrar jogo

MINHA LISTA

JOGANDO (filtro de categoria)

Figura 4 - Tela "Tela Usuário - Figma"

Olá, name

email@email.com

Cadastrar jogo

Minha Lista

INJUSTICE 2

Fortnite

SIMS 4

Fortnite 2

BATTLEZONE

Jogando

F1

TRON: LIGHT CYCLE

STREET FIGHTER

ELDEN RING

4 Figma e Heurísticas de Nielsen.

4.1 Correspondência entre o sistema e o mundo real:

De acordo com Nielsen o design deve falar a língua dos usuários, utilizar frases, imagens, e conceitos familiares facilita para que o usuário se identifique com a aplicação. Certificar-se que o usuário possa entender o significado sem precisar procurar uma definição para algum elemento é essencial.

Na aplicação utilizou-se a linguagem correspondente com o vocabulário dos usuários. Com palavras, frases e conceitos familiares como mostrado na **Figura 5** o botão “Entrar” e na **Figura 6** o campo “Buscar”, 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 como visto na **Figura 7**, 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?” presente também na **Figura 5**.

Figura 5 - Tela "Entrar"

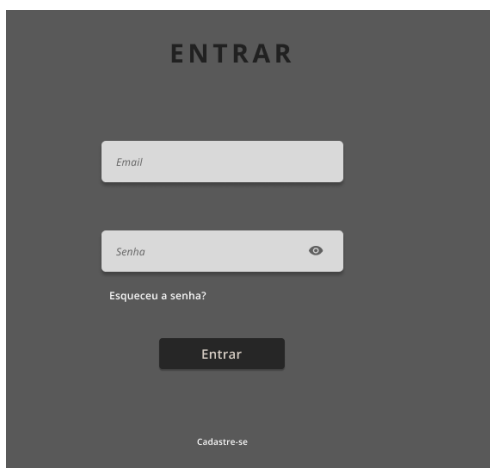


Figura 6 - Campo "Buscar"

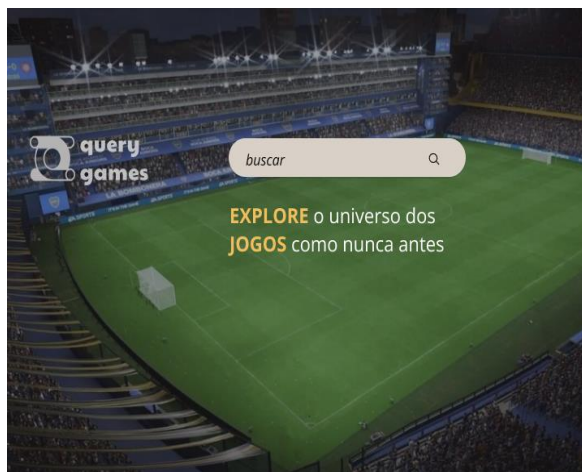
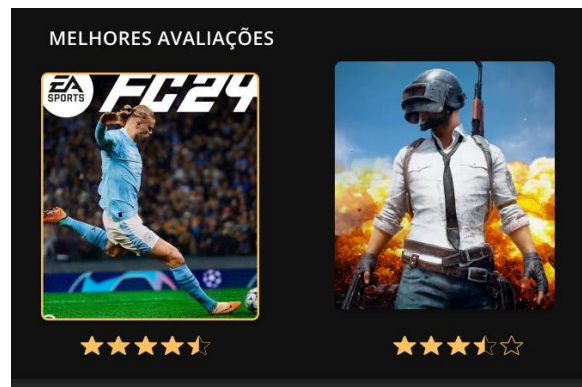


Figura 7 – Tela “Avaliações Jogos”

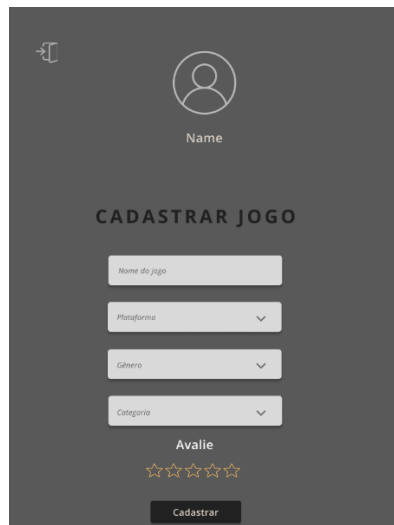


4.2 Controle e liberdade do usuário:

Empoderar os usuários com controle sobre suas ações e oferecer opções de saída claramente definidas é fundamental. Isso não apenas aumenta a sensação de controle do usuário, mas também reduz a ansiedade, permitindo uma experiência mais personalizada, com a opção de catalogar e avaliar seus jogos como visto na **Figura 8** ou até mesmo cadastrar uma plataforma.

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.

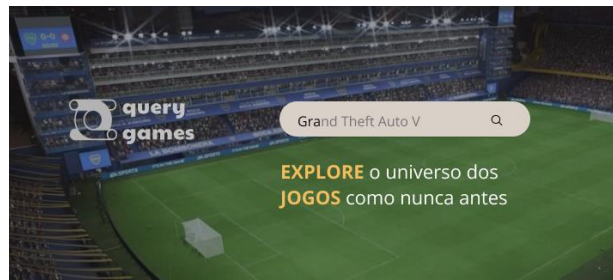
Figura 8 - Tela "Cadastrar Jogo"



4.3 Prevenção de erros:

Evitar que os usuários cometam erros é tão crucial quanto fornecer meios fáceis de corrigi-los quando ocorrem. A aplicação dessa heurística visa reduzir a probabilidade de equívocos, garantindo uma experiência mais suave e sem frustrações, o erro mais comum entre eles é o da escrita, quando o usuário tentar colocar o e-mail é necessário que ele coloque o “@”, caso contrário o sistema emite uma mensagem e bordas visuais informando que tem algo errado, dando-lhe a possibilidade de correção. Assim como não conseguir achar algum jogo porque não sabe a sua escrita ao certo, com isso decidiu-se então que após o usuário digitar algumas letras, automaticamente a aplicação reconhecerá o nome e completará a palavra. Observe a **Figura 9**.

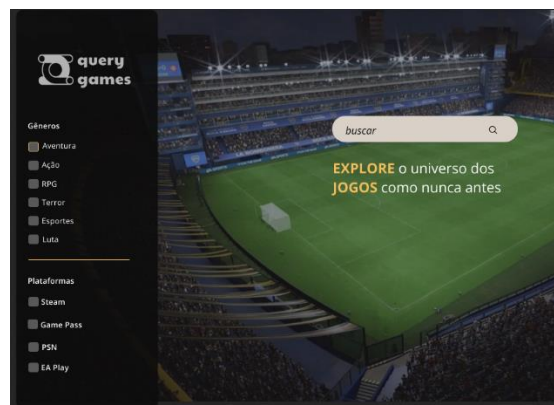
Figura 9 - Campo "Buscar"



4.4 Reconhecimento em vez de lembrança:

Ao minimizar a carga cognitiva exigida dos usuários, facilitamos a navegação e a compreensão do sistema. A prioridade é atribuída ao reconhecimento de elementos, em vez de forçar os usuários a lembrar informações, tornando a experiência mais eficiente. Utilizou-se então o “Menu Hambúrguer” que contém informações de gênero e plataforma, essa heurística torna as opções visíveis para serem reconhecidas deixando ao critério do usuário o que irá o favorecer no momento. Isso torna a tela inicial mais limpa e leve visualmente, percebe na **Figura 10**.

Figura 10 - Menu Hambúrguer



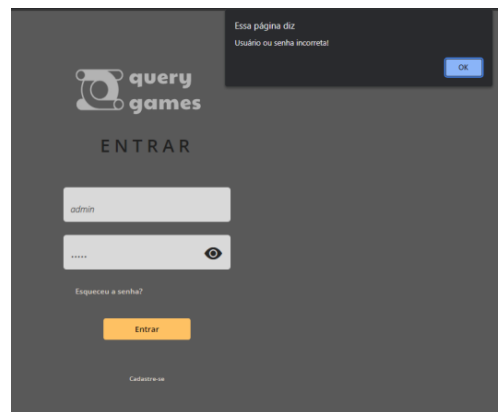
4.5 Estética e design minimalista:

A estética é sobre como a aparência influencia a usabilidade. Um design limpo e minimalista não apenas melhora a estética, mas também facilita a localização de informações, promovendo uma experiência mais agradável. 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" (presente na **Figura 5**) e "Cadastrar" (veja a **Figura 8**) ou o "Menu Hambúrguer" presente na **Figura 10**, que só é aberto ao comando do usuário, deixando a tela inicial mais objetiva.

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

De acordo com as Heurísticas de Nielsen, as mensagens de erro devem ser mostradas em linguagem simples sem todos aqueles códigos de erro, apenas indicando com precisão o problema e sugerindo uma solução de forma eficaz. É importante que ele tenha acesso a diagnósticos da situação, entendendo qual erro aconteceu e como é possível solucioná-lo. Pensando nisso, criou-se uma sinalização 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. Veja na **Figura 11**.

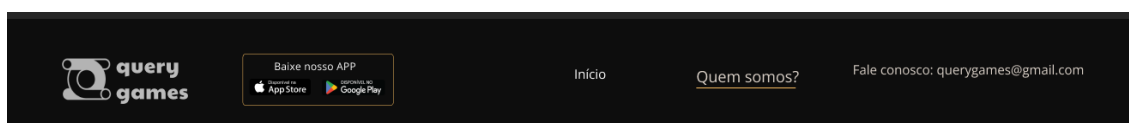
Figura 11 – Mensagem de Erro



4.7 Ajuda e documentação:

De acordo com as heurísticas aplicadas sempre pretendemos que não haja dificuldade para a navegação, entretanto precisa-se evitar que o usuário fique sem compreender qualquer conteúdo apresentado, para isso criou-se a ajuda ao usuário mesmo sem uma solicitação, no *footer* (presente na **Figura 12**) da página está presente a opção “Email” para o contato, atendendo aos nossos clientes de forma individualizada, dando mais atenção aos seus problemas.

Figura 12 - *Footer* das páginas



5 Conclusão

Em conclusão, este relatório reflete a jornada de desenvolvimento da aplicação web "Query Games" em resposta à crescente demanda por soluções inovadoras no mundo dos jogos. Reconhecendo a exigência dos usuários e a importância do compartilhamento de experiências no universo digital, a aplicação foi criada com o objetivo de aproximar a comunidade de gamers, oferecendo facilidade na descoberta de novos jogos e na troca construtiva de opiniões. Ao longo do desenvolvimento, o projeto manteve um foco sólido na experiência do usuário, seguindo as Heurísticas de Nielsen como um guia fundamental. A interface foi projetada com atenção à correspondência com o mundo real, garantindo que a linguagem e os elementos utilizados fossem familiares e intuitivos para os usuários. A ênfase na liberdade e controle do usuário se manteve firme ao design, proporcionando aos usuários a capacidade de catalogar, avaliar e personalizar suas interações na plataforma. A presença de opções de saída claras e ações reversíveis contribuem para uma experiência mais personalizada e livre de ansiedades.

O processo de criação incorporou a prática de wireframes, permitindo uma visão prévia do layout e facilitando ajustes iterativos. Além disso, o design minimalista adotado não apenas aprimora a estética, mas também contribui para a usabilidade, proporcionando uma experiência mais agradável e focada. A abordagem para lidar com erros foi cuidadosamente considerada, seguindo as diretrizes de Nielsen para mensagens de erro simples e claras, visando ajudar os usuários a reconhecer, diagnosticar e se recuperar de possíveis equívocos. Finalmente, a presença de recursos de ajuda e documentação, como o contato via e-mail no *footer* da página, reflete o compromisso contínuo com a satisfação do usuário, proporcionando suporte adicional quando necessário. Dessa forma, a aplicação web "Query Games" não apenas se propõe a ser uma solução eficaz para o gerenciamento de catálogos de jogos, mas também aspira a estabelecer novos padrões em termos de usabilidade e experiência do usuário no universo dos games online.

6 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.