



UNIFACS

Relatório Projeto Usabilidade, Desenvolvimento Web, Mobile e Jogos

**Anderson Santos Neris Silva, Henrique Cavalcanti Rocha, Pedro
Martins Caires, Rafael Rodrigues Figueiredo, Sérgio Filho de Paula
Fidelis**

2023

Sumário

1. Informações gerais	4
2. Wireframes	5
3. Figma	6
3.1 Login de usuário	6
3.2 Cadastro de usuário	7
3.3 Suporte	8
3.4 Recuperar senha	9
3.5 Menu	10
3.6 Loja	11
3.7 Lista de desejos	12
3.8 Novidades	13
3.9 Perfil	14
3.10 Categorizar	15

Sumário

3.11 Configurações	15
3.11.1 Geral	16
3.11.2 Áudio	17
3.11.3 Conta	18
3.12 Menu Mobile	19
4. Princípios de Usabilidade	20
3.1 Visibilidade do status do sistema	20
3.2 Compatibilidade entre o sistema e o mundo real	21
3.3 Liberdade e controle do usuário	21
3.4 Consistência e padrões	22
3.5 Prevenção de erros	22
3.6 Reconhecer ao invés de lembrar	24
3.7 Flexibilidade e eficiência	25
3.8 Estética e design minimalista	25
3.9 Auxiliar usuários a reconhecer,	26
diagnosticar e recuperar erros	
3.10 Ajuda e documentação	27

1. Informações Gerais

O projeto se trata de uma aplicação Web que permitirá o usuário adquirir e usufruir de jogos eletrônicos. A plataforma é dedicada a oferecer uma extensa biblioteca de jogos, comunidade gamer ativa e recursos exclusivos para entusiastas de videogames. O GameVerse é um site que conta com:

- Cadastro e Login de usuário
- Menu de jogos
- Loja de jogos (lista de desejos, categorias e novidades)
- Suporte de usuário
- Perfil
- Configurações

As primeiras, cadastro e login, são para criação da conta do usuário, onde devem ser fornecidas informações pessoais, como idade e gênero, além de e-mail e senha para posterior login na conta. Com sua conta logada, o cliente pode ter uma experiência melhor em nosso site, visto que certas funcionalidades serão somente disponibilizadas para usuários cadastrados e logados em suas contas.

A principal página do site é o “Menu”, onde se encontram os jogos disponíveis para compra. A seção da loja, apresenta uma descrição sobre cada jogo, seu preço e suas categorias, onde é possível adicionar os preferidos à sua “lista de desejos” onde ficarão armazenados para possíveis compras posteriores. É possível filtrar a visualização dos jogos por categoria específicas na aba “categoria”, onde somente aparecerão na tela os jogos que possuem aquela categoria (como FPS ou Battle Royale por exemplo). Ainda na aba de loja, é possível estar por dentro das novidades na aba “novidades”, onde se encontram os principais jogos que estão por vir ou que já chegaram a nossa loja. Todos os jogos apresentam uma descrição, categoria, preço e opção para adicionar ao carrinho.

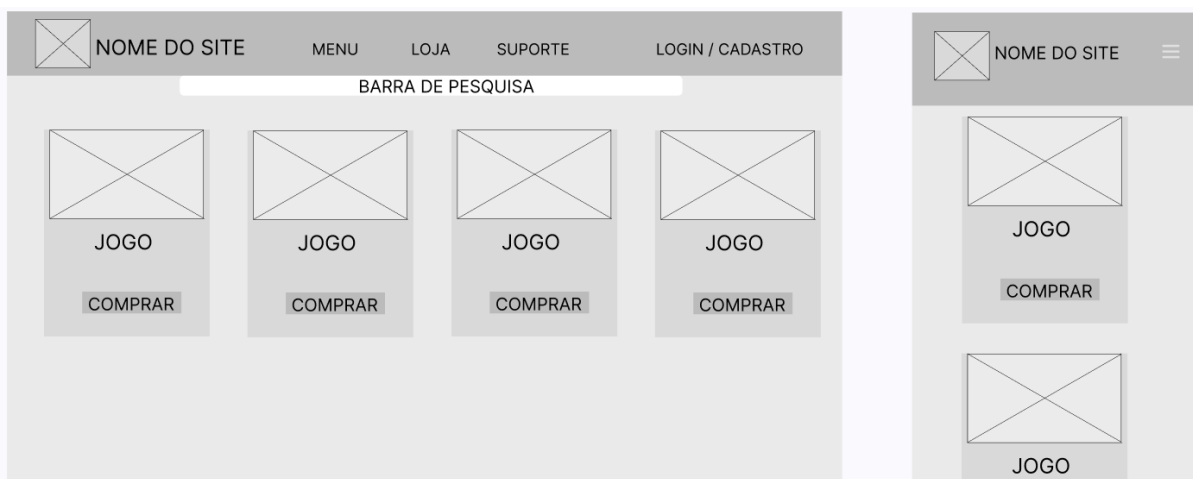
O usuário pode então usufruir de seus jogos através do seu perfil, onde encontrará os jogos alocados em sua biblioteca e sua lista de amigos. Além disso, o usuário pode acessar a aba de configurações, para fazer alterações nas opções de notificações, privacidade, áudio, e visualizar as informações pessoais sobre o seu perfil.

Caso seja necessário, o site apresenta uma tela para suporte, permitindo que o usuário seja atendido por problemas financeiros, na conta ou nos jogos.

O GameVerse é uma opção abrangente e funcional para o usuário que deseja estar por dentro dos principais jogos do mercado gamer, com as novidades e descrição e categorias dos mesmos, além de possibilitar sua aquisição.

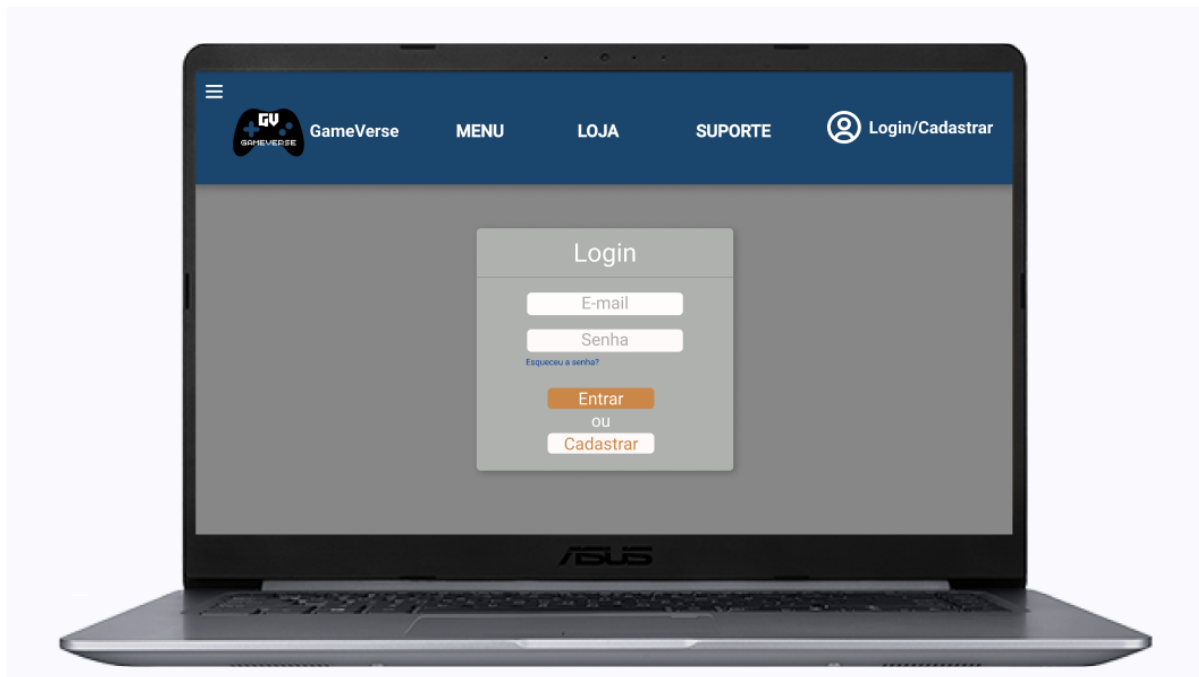
2. Wireframe

O wireframe apresenta o layout dos elementos fundamentais na interface, apresentando o esqueleto do sistema. Resumindo, consiste no design da estrutura básica do website. Esses são alguns exemplos de wireframe do nosso projeto:

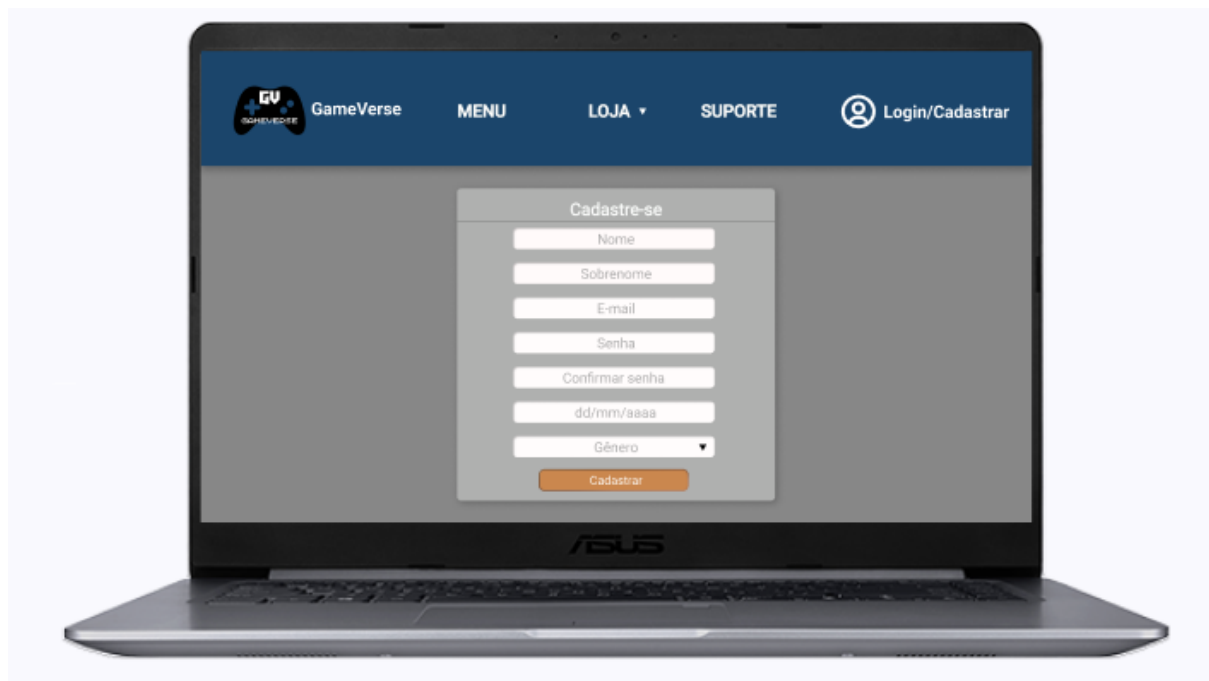


3. Figma

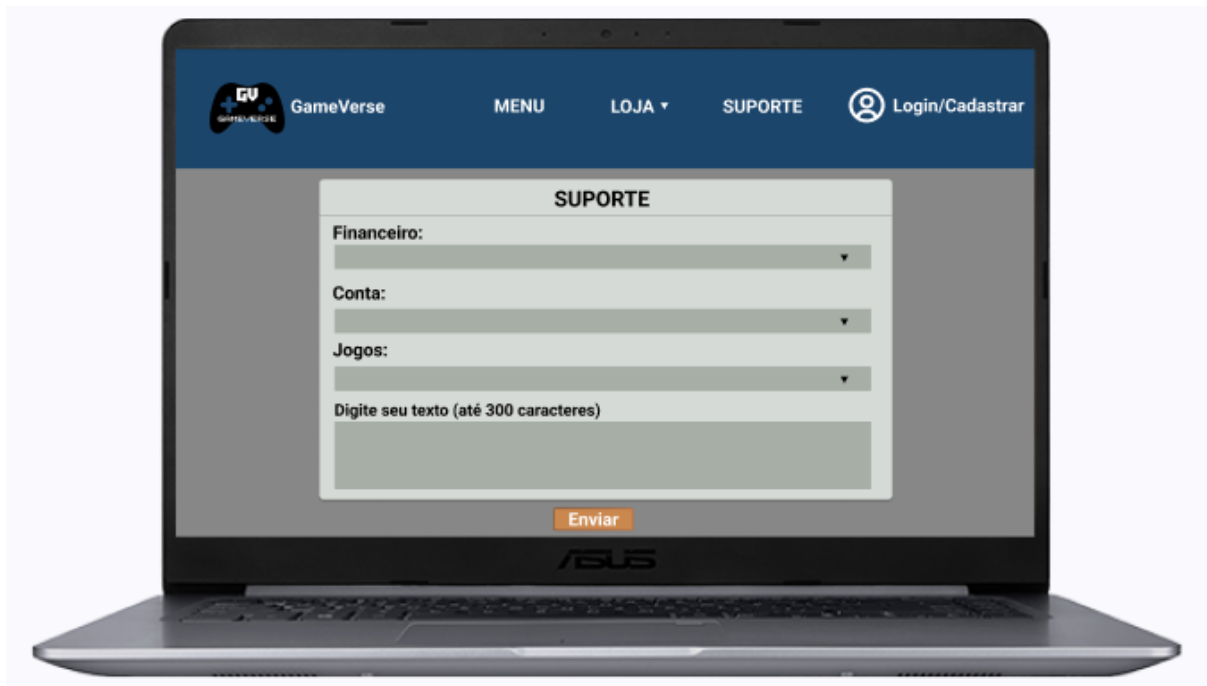
3.1 Login de usuário



3.2 Cadastro de usuário



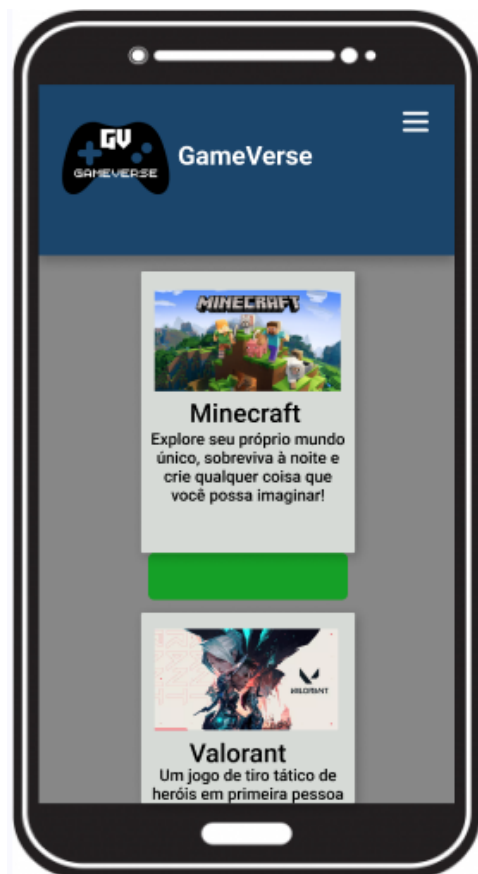
3.3 Suporte



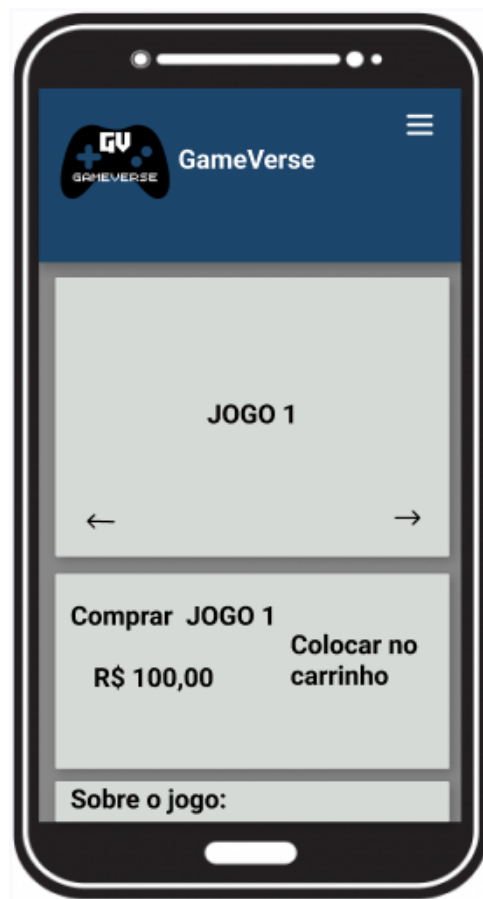
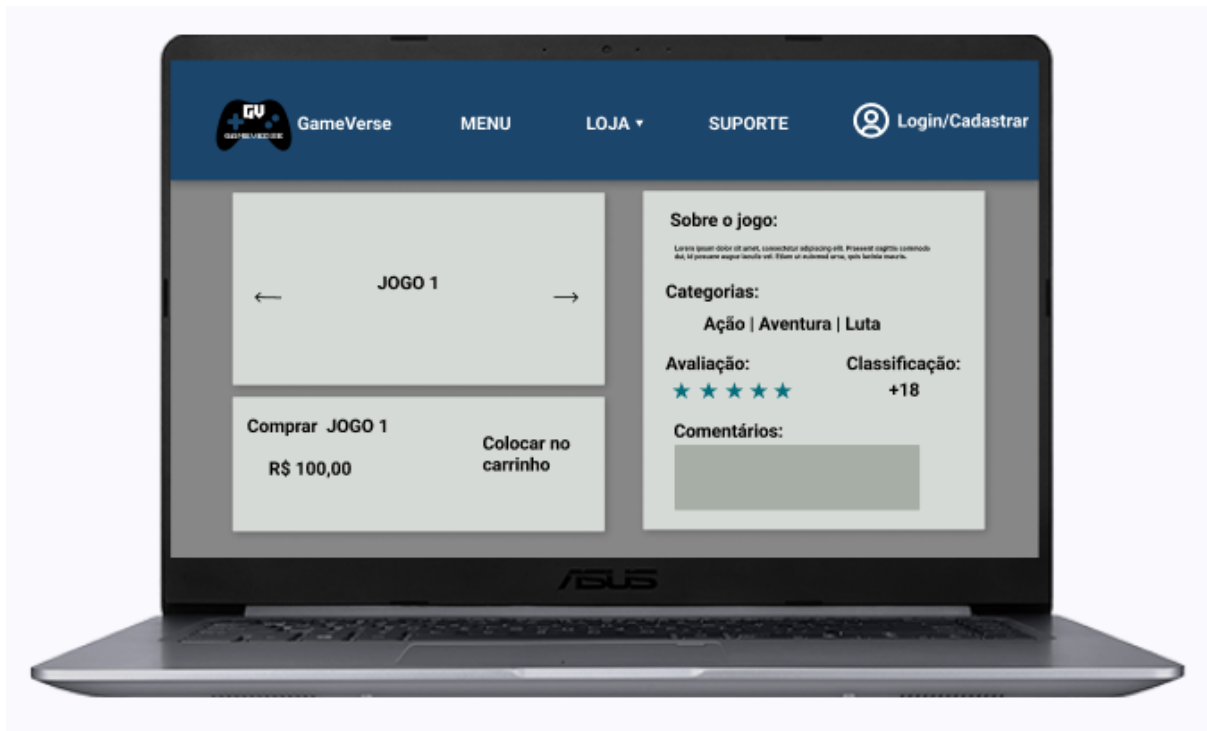
3.4 Recuperar senha



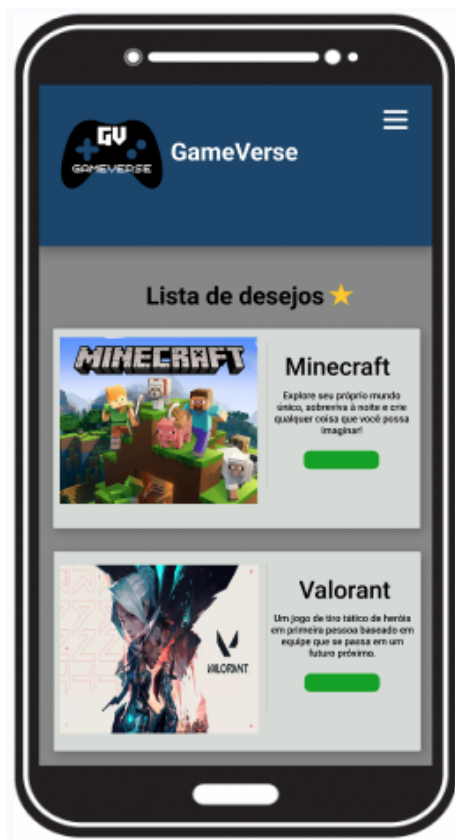
3.5 Menu



3.6 Loja



2.7 Lista de desejos



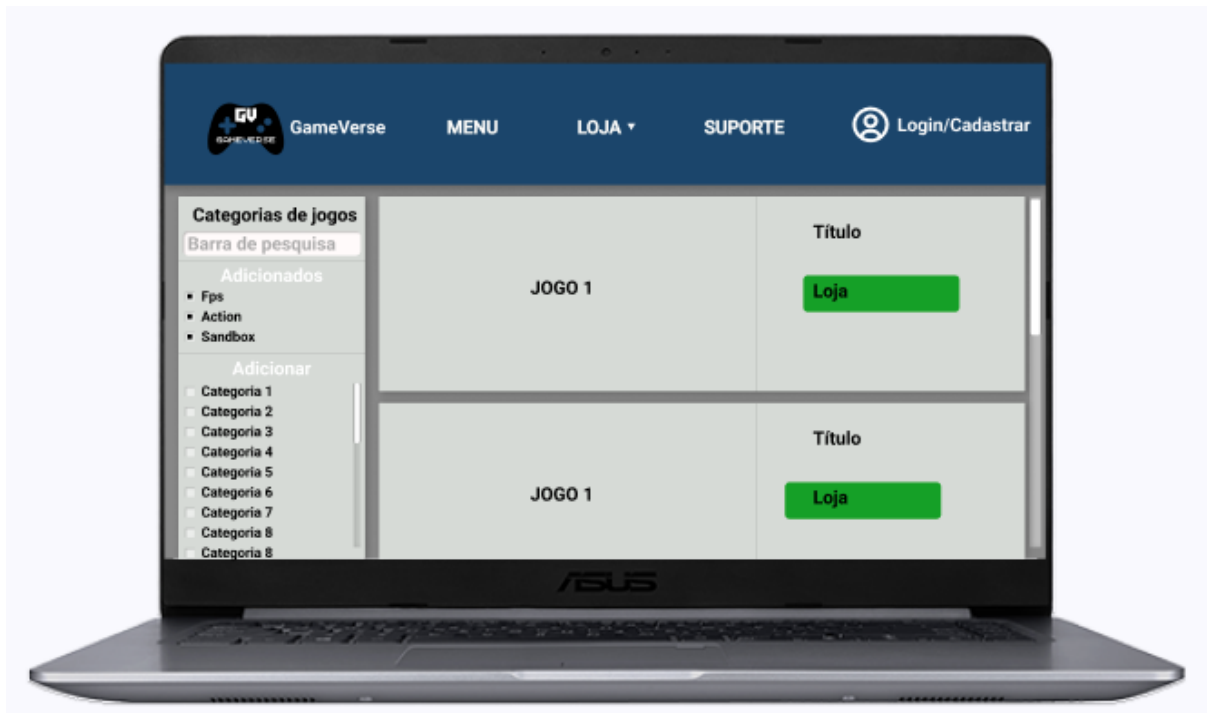
3.8 Novidades



3.9 Perfil

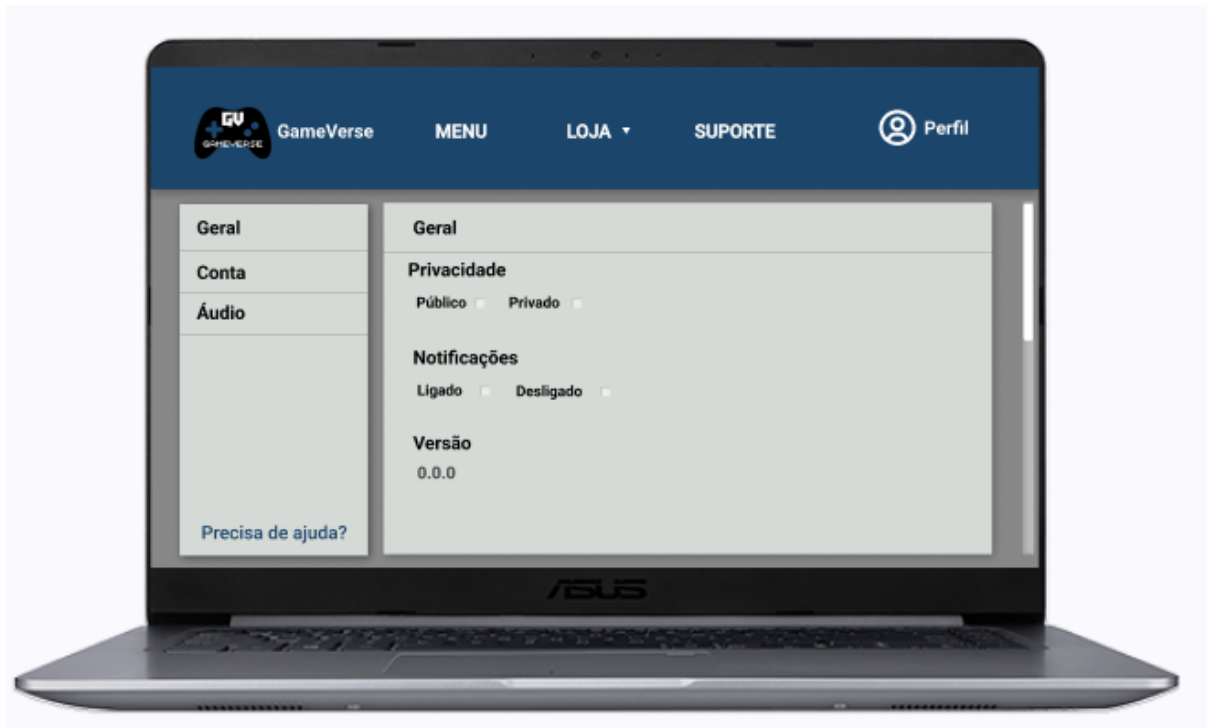


3.10 Categorizar

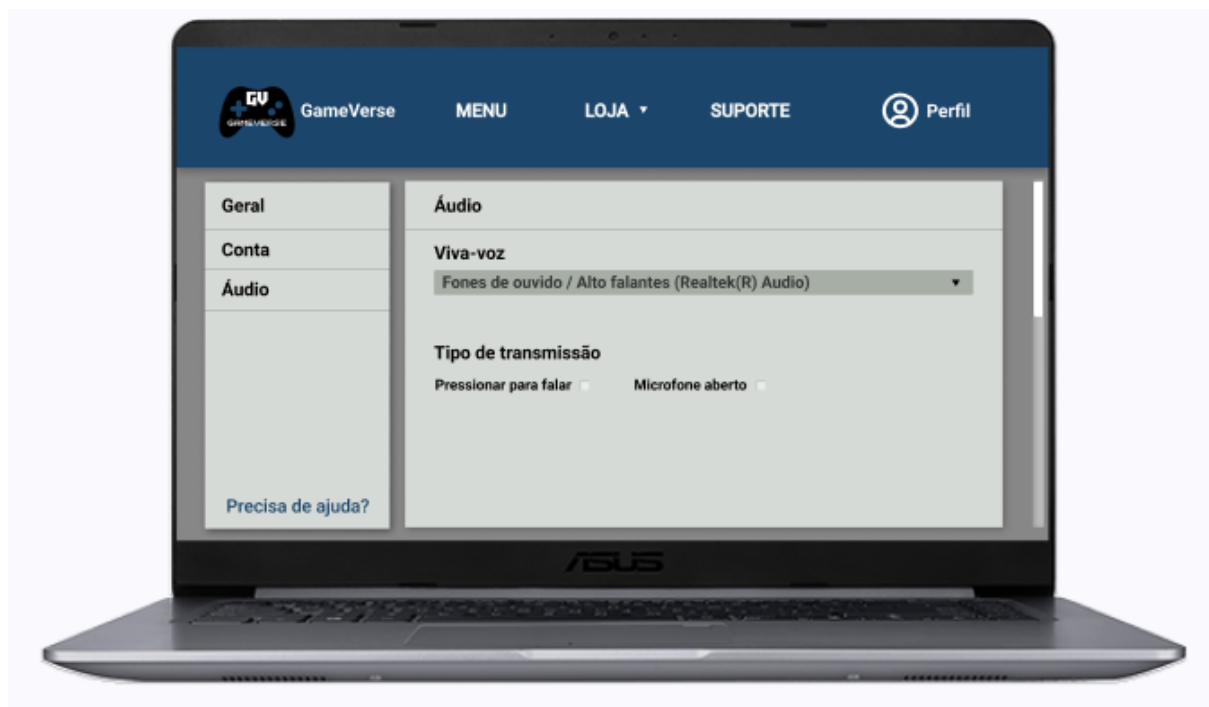


3.11 Configurações

3.11.1 Geral



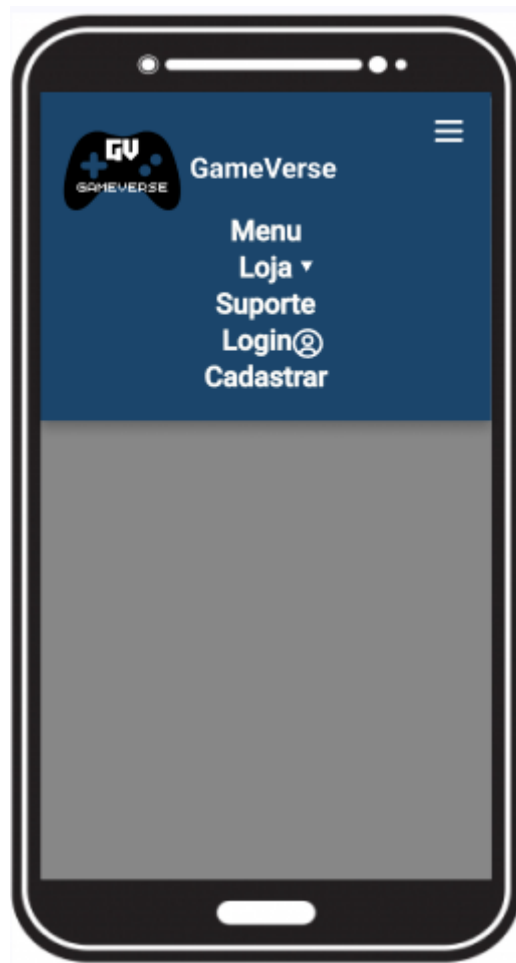
3.11.2 Áudio



3.11.3 Conta



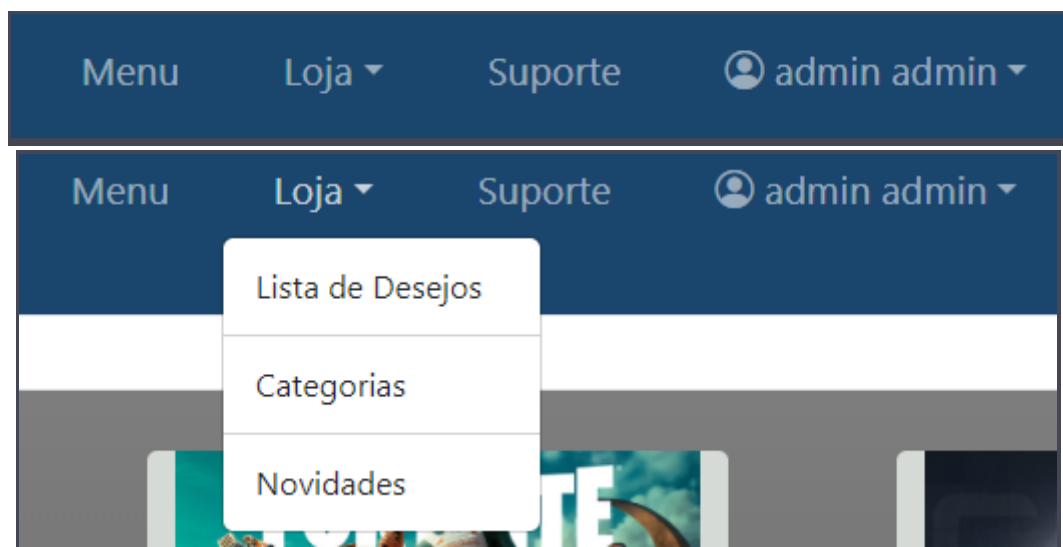
3.12 Menu Mobile



4. Princípios de Usabilidade

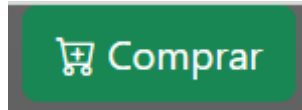
4.1 Visibilidade do status do sistema

O sistema deve sempre manter os usuários informados sobre o que está acontecendo e conduzi-los aos próximos passos, tendo um status da interação, com isso utilizamos o efeito “hover” onde ao passar o mouse em cima de algum ícone ele contém um sobretom indicando em qual opção o usuário está selecionando.



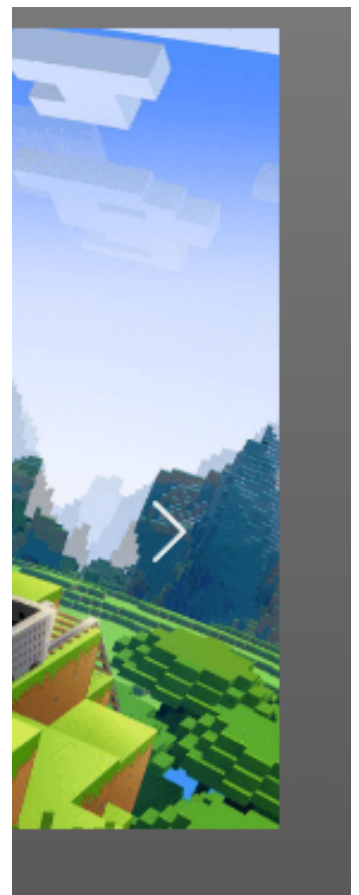
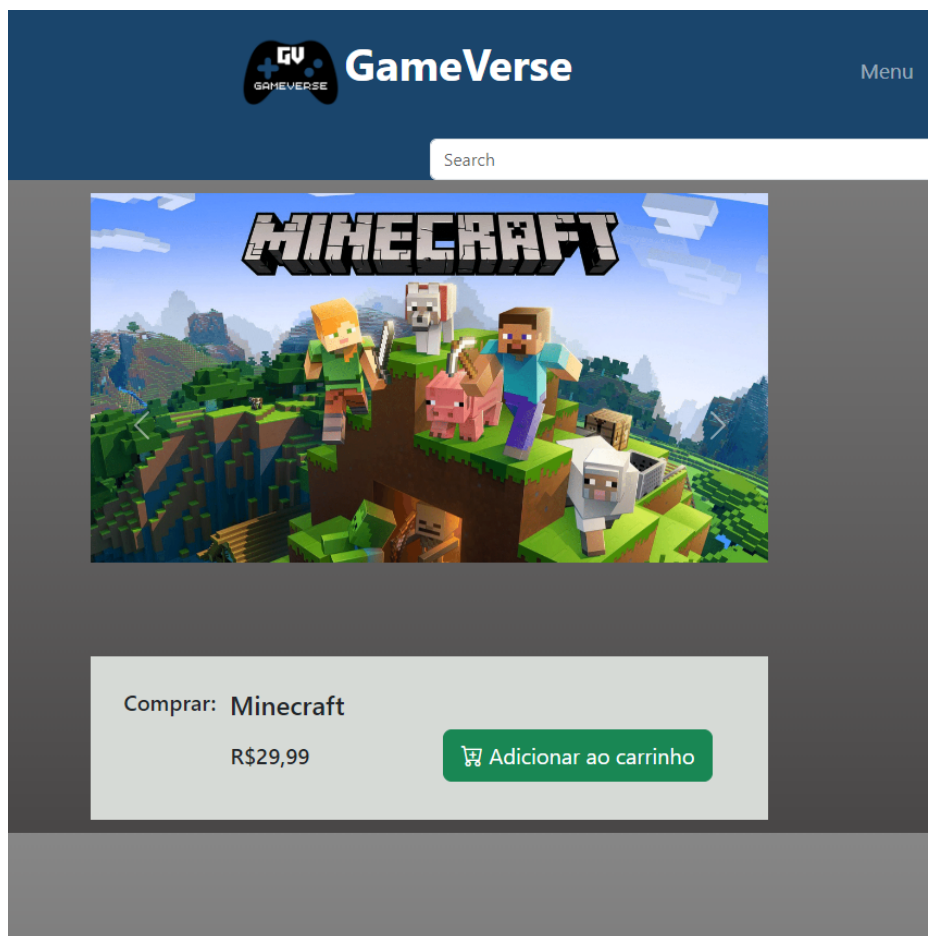
4.2 Compatibilidade entre o sistema e o mundo real

O sistema deve falar em uma linguagem que seja familiar ao usuário, isso implica que os termos, ícones e ações na interface devem ser reconhecíveis, fazendo com que assim o público-alvo da plataforma, interaja de forma mais intuitiva.



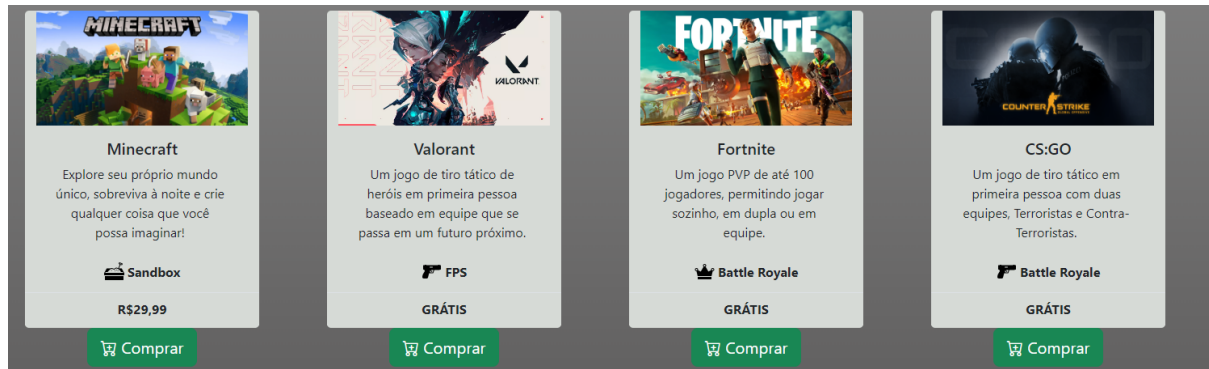
4.3 Liberdade e controle do usuário

Os usuários devem ter a capacidade de voltar ou sair de uma ação, sem que a interface imponha uma ação sobre o usuário, como por exemplo a seta opção tanto para esquerda quando para direita nas imagens sobre o jogo, dando opção ao usuário optar qual seguir, ou voltar ao menu apenas clicando em “Menu” na parte superior da tela.



4.4 Consistência e padrões

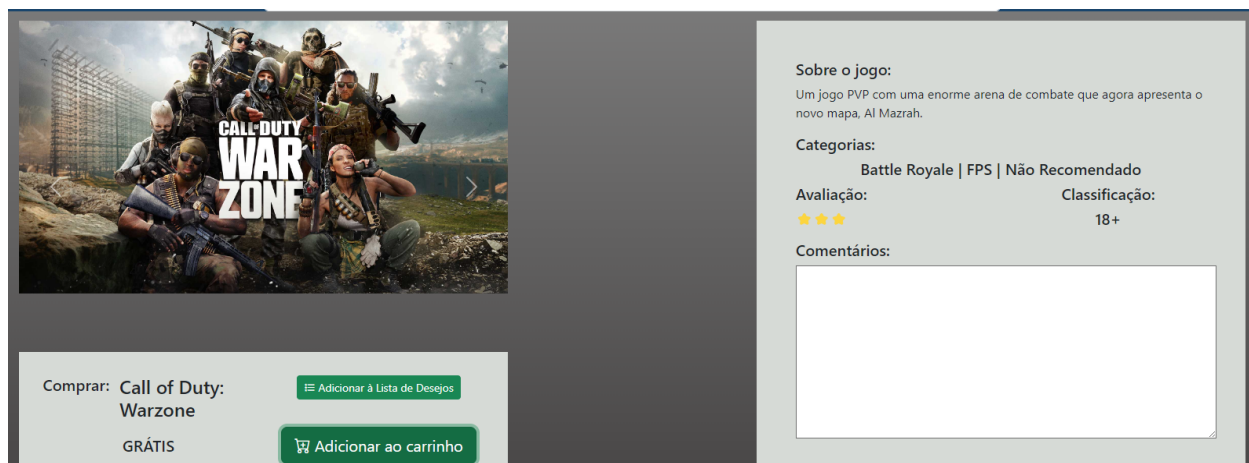
Os elementos da interface devem seguir padrões consistentes e convencionais para que os usuários saibam o que esperar. Na exemplo abaixo, encontra-se uma padronização de ícones, formatos, fontes e cores.

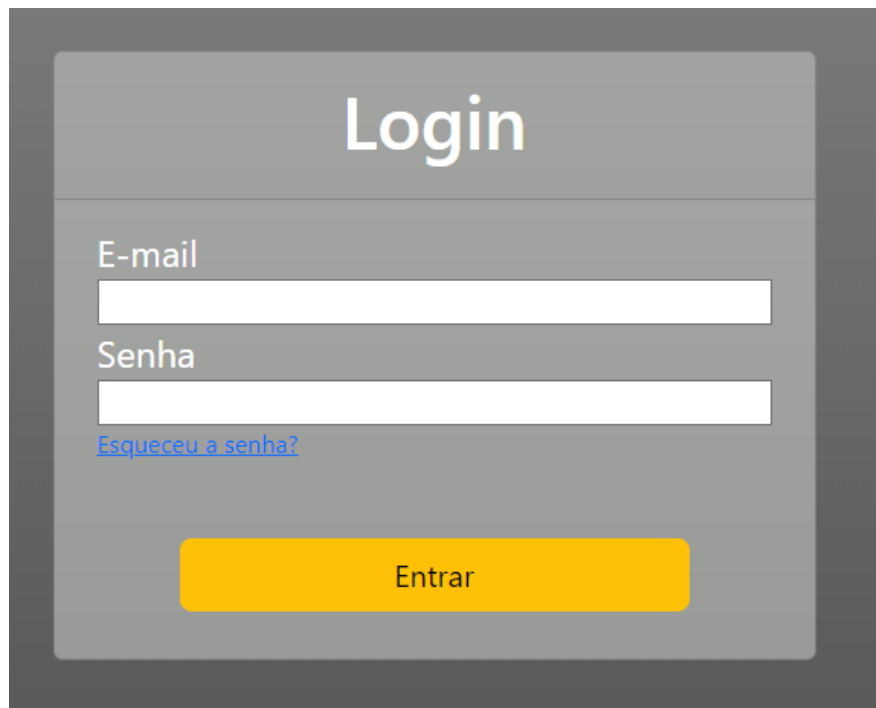


4.5 Prevenção de erros

Os elementos da interface devem seguir padrões consistentes e convencionais para que os usuários saibam o que esperar.

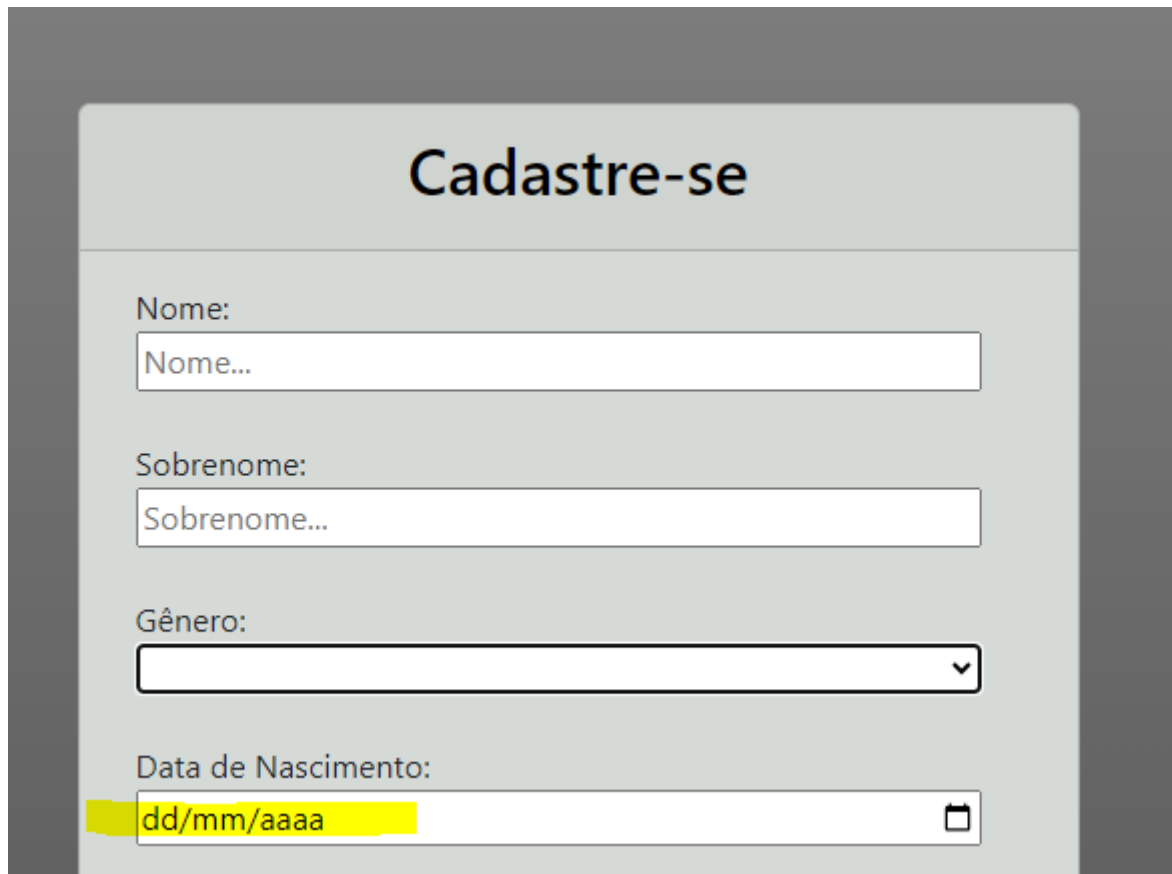
Ao adicionar um jogo no carrinho, o usuário é redirecionado a entrar com sua conta antes que a compra seja efetuada.





A login form titled "Login" in a large, bold, white font. Below the title, there are two input fields: "E-mail" and "Senha" (Password). The "E-mail" field is a simple white rectangle. The "Senha" field is a white rectangle with a small, faint icon on the right side. Below the "Senha" field, there is a blue link that says "Esqueceu a senha?". At the bottom of the form, there is a yellow button with the text "Entrar" (Enter) in black.

Ainda com intuito de prevenir erros, na tela de cadastro, a caixa de data de nascimento somente reconhece informações no formato de data padrão brasileiro (dd/mm/aaaa), para que o sistema não receba um valor de data errôneo.



A registration form titled "Cadastre-se" in a large, bold, black font. Below the title, there are four input fields: "Nome:", "Sobrenome:", "Gênero:", and "Data de Nascimento:". The "Nome:" and "Sobrenome:" fields are white rectangles with placeholder text "Nome..." and "Sobrenome..." respectively. The "Gênero:" field is a white rectangle with a small downward arrow on the right side. The "Data de Nascimento:" field is a white rectangle with a yellow highlight on the left side and a calendar icon on the right side. The placeholder text "dd/mm/aaaa" is visible in the "Data de Nascimento:" field.

4.6 Reconhecer ao invés de lembrar

Os usuários não devem ser forçados a memorizar informações complexas ou realizar ações difíceis de lembrar. Por isso, ações e opções devem estar visíveis, como ocorre na página de suporte, por exemplo, ao selecionar uma caixa de seleção, opções ficam visíveis para escolha do usuário.

The image shows a web interface with a dark blue header containing navigation links: 'Menu', 'Loja' (with a dropdown arrow), 'Suporte', 'Login' (with a user icon), and 'Cadastro' (with a pencil icon). A dropdown menu is open under 'Loja', showing 'Categorias' and 'Novidades'. Below the header is a large grey box titled 'Suporte' in a large, white, italicized font. Inside this box, there is a section labeled 'Financeiro:' followed by a dropdown menu. The selected option is 'Problema com cobrança.', and a list of other options is visible: 'Problema com cobrança.', 'Solicitar reembolso.', 'Excluir métodos de pagamento.', and 'Outro'. Below this is a section labeled 'Conta:' followed by another dropdown menu. At the bottom of the 'Suporte' box is a text area with the placeholder 'Digite seu texto (até 300 caracteres):'. At the very bottom of the page is a yellow button labeled 'Enviar'.

Menu Loja ▾ Suporte Login Cadastro

Categorias

Novidades

Suporte

Financeiro:

Problema com cobrança.

Problema com cobrança.

Solicitar reembolso.

Excluir métodos de pagamento.

Outro

Conta:

Digite seu texto (até 300 caracteres):

Enviar

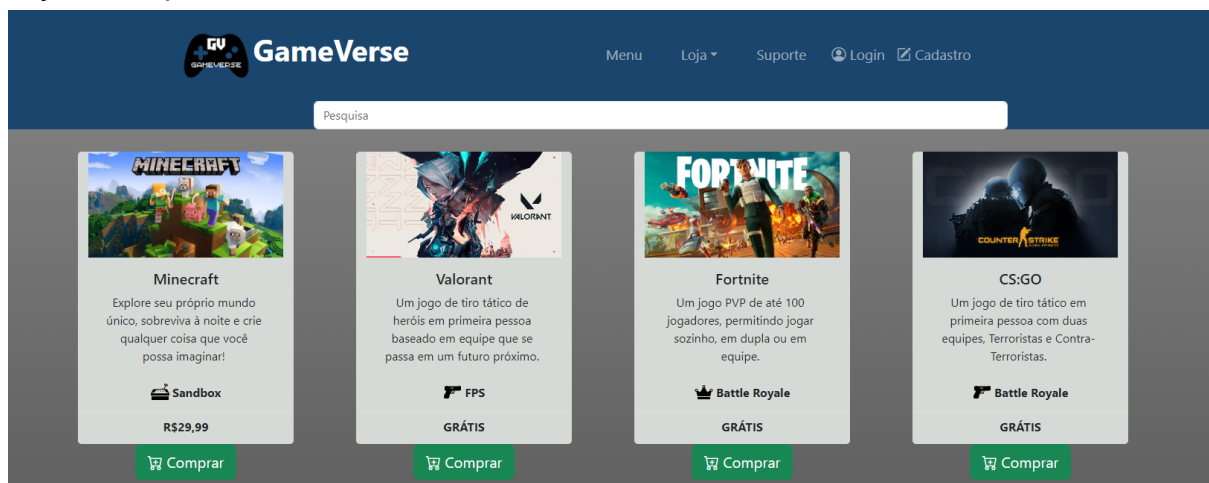
4.7 Flexibilidade e eficiência

A interface desenvolvida precisa ser útil e atender tanto aos usuários inexperientes quanto aos experientes. Para os ineficientes, detalhes são importantes para realizarem uma tarefa de maneira correta.

4.8 Estética e design minimalista

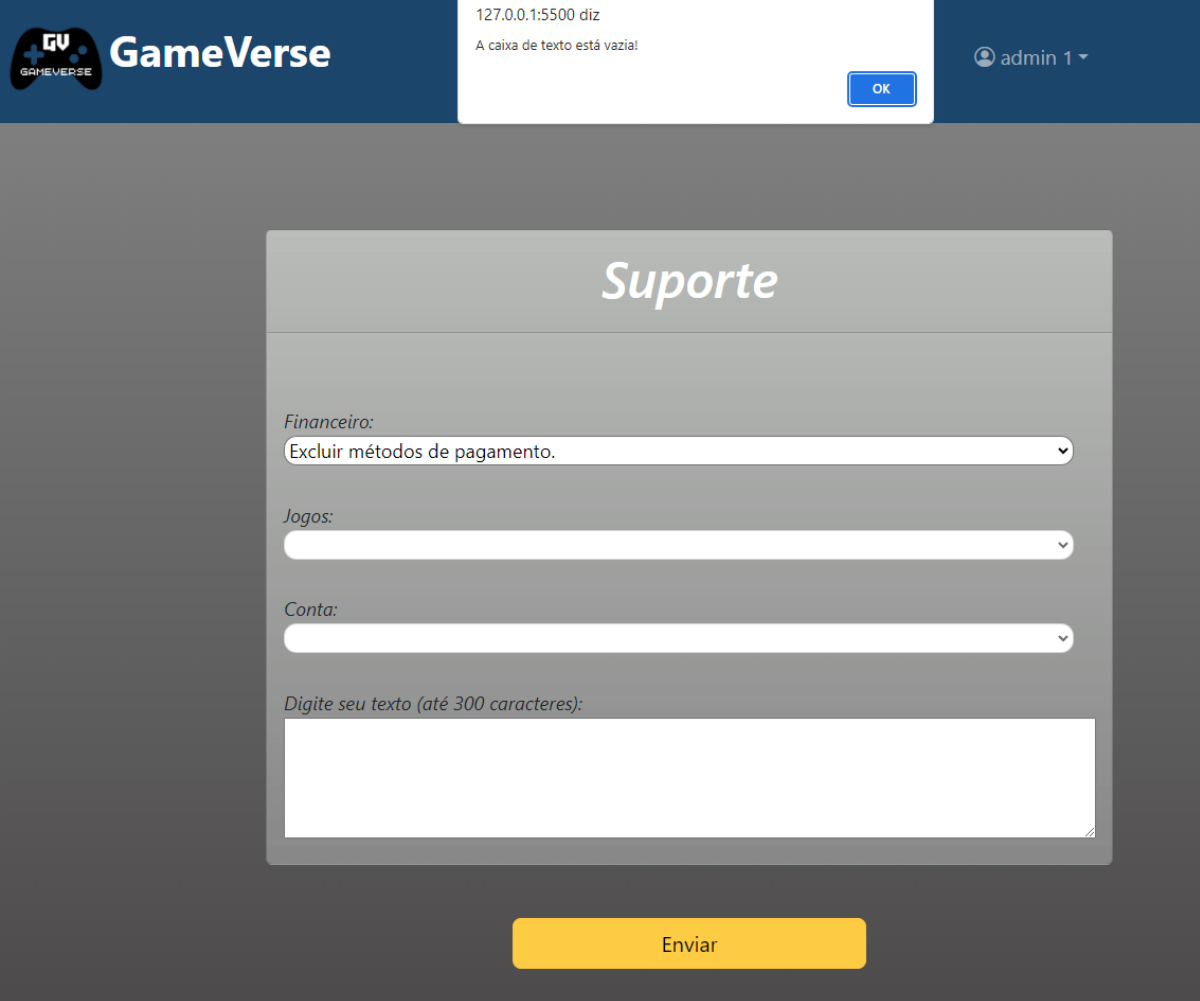
Os designs de interface devem ser esteticamente agradáveis e não sobrecarregar os usuários com informações desnecessárias. Portanto, o design do Game Verse apresenta o conteúdo de forma mais direta possível, além de ser simples e minimalista.

Layout Simples e descritivo



4.9 Auxiliar usuários a reconhecer, diagnosticar e recuperar erros

Quando os erros ocorrem, a interface deve fornecer mensagens claras e construtivas que ajudem os usuários a entender o que aconteceu e como corrigir o problema.



The screenshot displays the GameVerse support interface. At the top, there is a dark blue header bar. On the left, the GameVerse logo is visible. In the center, a white notification box contains the text "127.0.0.1:5500 diz" and "A caixa de texto está vazia!". On the right, a user profile "admin 1" is shown with a dropdown arrow, and an "OK" button is present. The main content area is a light gray box titled "Suporte". It contains three dropdown menus labeled "Financeiro:", "Jogos:", and "Conta:", each with a white input field. Below these is a text input field labeled "Digite seu texto (até 300 caracteres):". At the bottom of the form is a yellow "Enviar" button.

Nesse caso, caso o usuário tente acionar o suporte e não explique o ocorrido, o usuário é auxiliado e informado através de uma caixa de alerta de que a caixa de texto está vazia e precisa de algo escrito.

4.10 Ajuda e documentação

A interface deve oferecer suporte aos usuários com acesso fácil a informações de ajuda e documentação.

Na aba de suporte, por exemplo, o usuário pode enviar uma dúvida na qual deseja esclarecimento ou reportar um possível “bug” em algum jogo específico para que assim o problema seja corrigido de forma rápida e eficiente.

The image shows a user interface for a support system. At the top, the word "Suporte" is displayed in a large, white, italicized font on a dark gray background. Below this, there are three vertical sections, each with a label and a corresponding white dropdown menu. The first section is labeled "Financeiro:", the second "Jogos:", and the third "Conta:". Each dropdown menu has a small downward arrow on its right side. At the bottom of the form, there is a prominent yellow button with the text "Enviar" in black.