



UNIFACS

UNIVERSIDADE SALVADOR

LAUREATE INTERNATIONAL UNIVERSITIES*

Campus Lapa

RELATÓRIO A3

JOÃO VITOR CAMPOS GOTTSCHALK

LUCAS DAVI BARROS DOS SANTOS

DOUGLAS DAUTO BASTOS

VITOR MESSIAS MOTTA SANTOS

RILTON BISPO DOS SANTOS

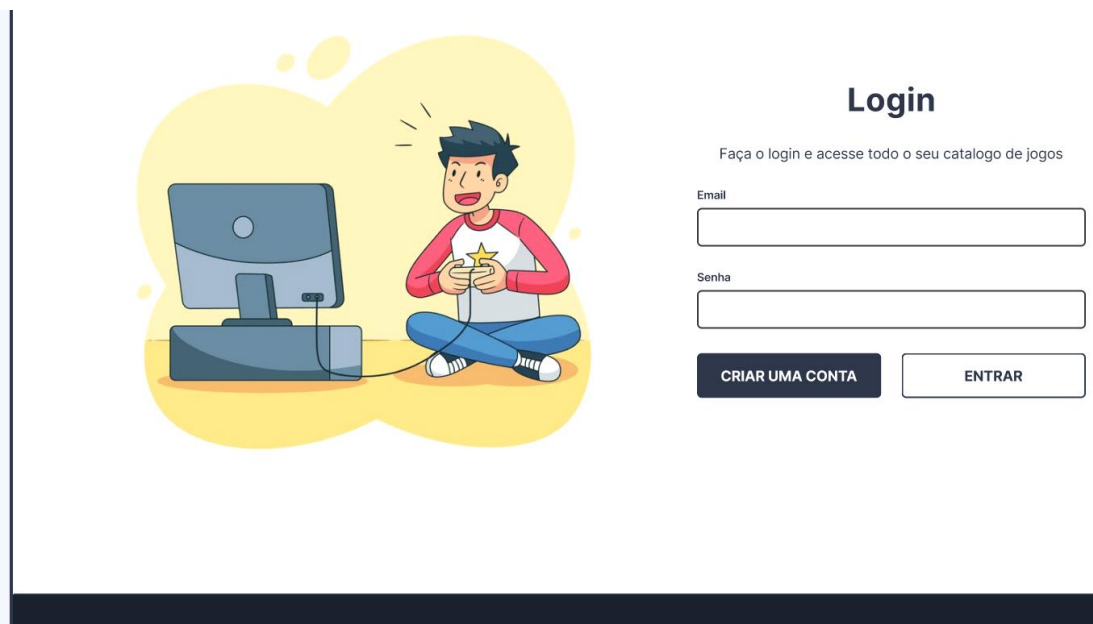
Sumário

Ideia.....	3
Heurísticas de Nielsen.....	3
Psicologia das cores.....	6
Passo a passo das telas.....	7

O Projeto ECHO consiste em um catálogo para lembrar ao usuário seus jogos, nele o usuário poderá registrar e gerenciar os jogos que está jogando e já foram jogados. Cada jogo poderá ter uma avaliação dada pelo usuário.

- **Estética e design minimalista**

Na figura 1 podemos ver o layout que usamos pois oferece uma experiência completa ao usuário, sendo simples e direta, minimizando a possibilidade de erros do usuário.



(figura 1)

- **Consistência e padronização**

Manter consistência entre as telas de uma aplicação é essencial para não ser necessário o entendimento de vários padrões e formas de interações diferentes para cada tela, uma vez aprendido será algo replicável em outros contextos. Além disso, a experiência de uso se torna muito mais interessante, pois não existirá aquela sensação de estar perdido. Na figura 2 podemos observar esta consistência.



Criar Conta

Crie sua conta e acesse todo o seu catalogo de jogos

Email

Senha

Confirmar Senha

[Ja Possuo Conta](#)

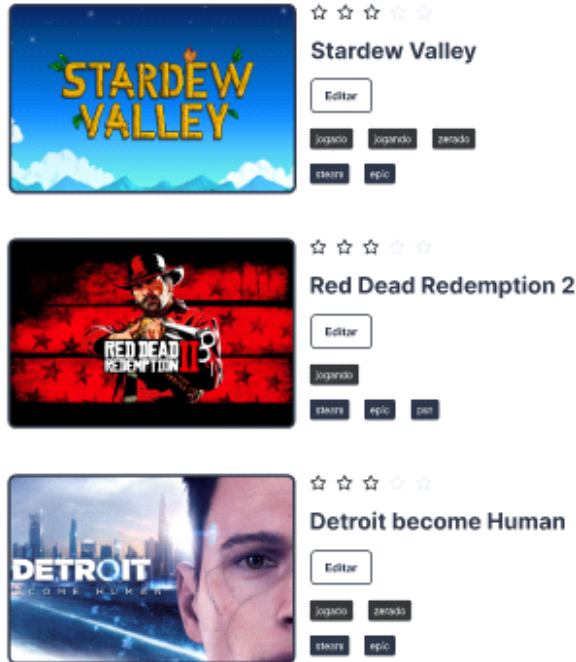
(figura 2)

- **Eficiência e flexibilidade de uso**

O ideal é que a interface seja útil tanto para usuários leigos como para experientes. Leigos precisam de informações mais detalhadas para poderem realizar tarefas, mas na medida que crescem em conhecimento sobre a interface, a necessidade de formas mais rápidas de interação para realizar uma tarefa começam a surgir. Na figura 3 conseguimos observar esta eficiência e flexibilidade de uso.

Seja bem-vindo ao seu universo de jogos! Relembre suas aventuras e registre-as para nunca mais esquecê-las.

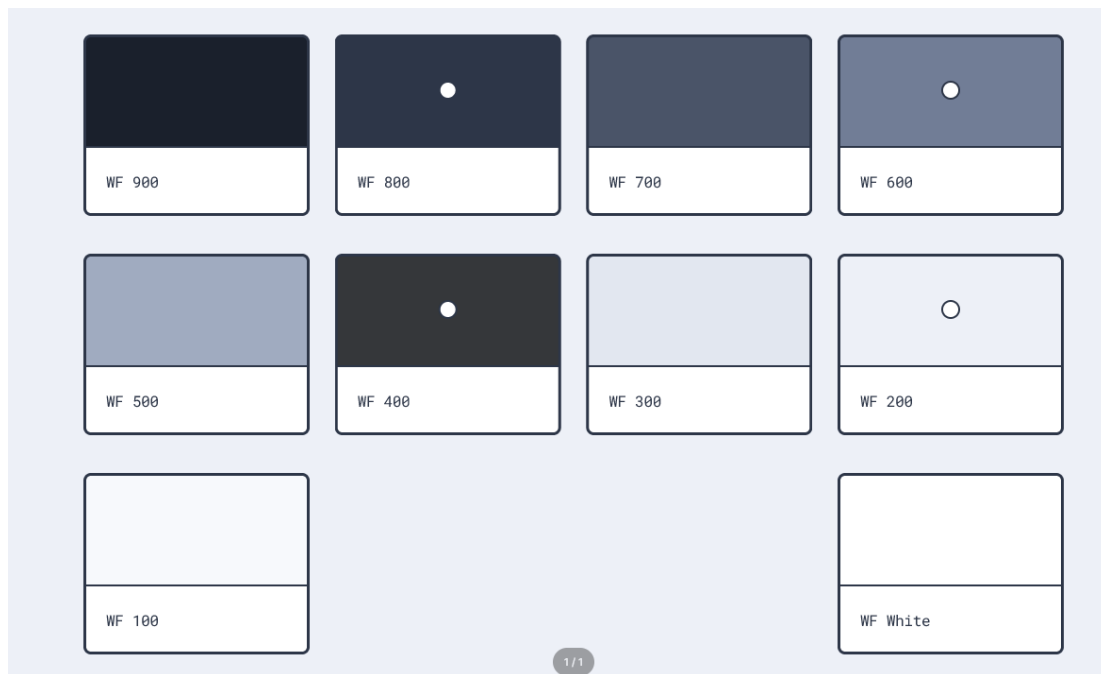
Jogos



(figura 3)

- **Psicologia das cores**

Na figura 4 podemos ver que o branco é denominado como “cor pura”, sendo capaz de transmitir a sensação de tranquilidade, limpeza e organização Além disso, essa cor é capaz de ressaltar a luz das outras cores, quando combinadas. Procuramos usar cores claras para a visualização ficar mais leve e agradável.




(figura 4)

- **Passo a passo das telas**

Na figura 5 podemos ver a tela de login onde você poderá entrar com sua conta cadastrada, sendo o seu primeiro acesso, obrigatoriamente você precisará criar uma conta.

ECHO



Login

Faça o login e acesse todo o seu catalogo de jogos

Email

Senha

CRIAR UMA CONTAENTRAR

ECHO

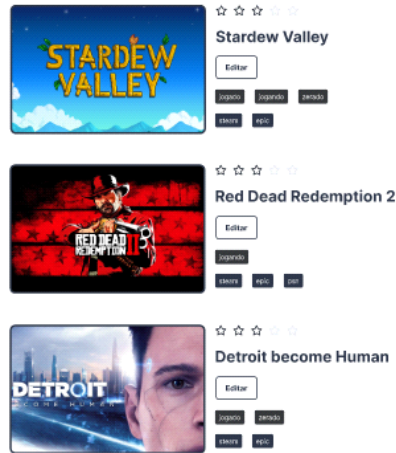
Copyright 2022 Company Name.

(figura 5)

Assim que o usuário fizer o login, entrará na home do site, se o usuário já cadastrou jogos uma tela com os mesmos e todas as informações necessárias será exibida. Na figura 7 vemos a home com os jogos cadastrados.

Seja bem-vindo ao seu universo de jogos! Relembre suas aventuras e registre-as para nunca mais esquecê-las.

Jogos



(figura 7)

Na figura 8 vemos que no header o usuário pode adicionar um jogo, clicando em “adicionar jogo”.

ECHO

Adicionar Jogo

Gerenciar Plataformas

Seja bem-vindo ao seu universo de jogos! Relembre suas aventuras e registre-as para nunca mais esquecê-las.

(figura 8)

Na figura 9 podemos ver que ao clicar em “adicionar jogo” abrirá um modal com um campo para informarmos o nome do jogo, um botão para enviar imagem, botões para a avaliação do jogo e opções de categoria e plataforma a serem selecionadas.

Adicionar um novo Jogo ✕

Nome do Jogo

Enviar Imagem



Avaliação



Categoria

Select ^

Jogado

Jogando

Zerado

Não Recomendo

Plataforma

Select ^

Steam

Epic

PSN

Xbox

Excluir

Cadastrar

(figura 9)

Na figura 10 vemos que no header o usuário pode adicionar uma plataforma, clicando em “gerenciar plataforma”.

ECHO

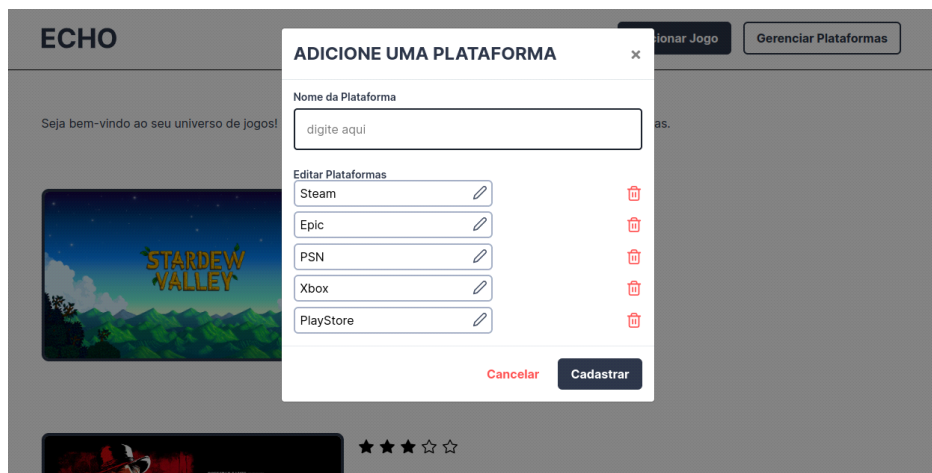
Adicionar Jogo

Gerenciar Plataformas

Seja bem-vindo ao seu universo de jogos! Relembre suas aventuras e registre-as para nunca mais esquecê-las.

(figura 10)

Na figura 11 podemos ver que ao clicar em “adicionar jogo” abrirá um modal com um campo para informarmos o nome da plataforma a ser adicionada, abaixo dele vemos as plataformas já adicionadas e a possibilidade de editar e deletá-las.

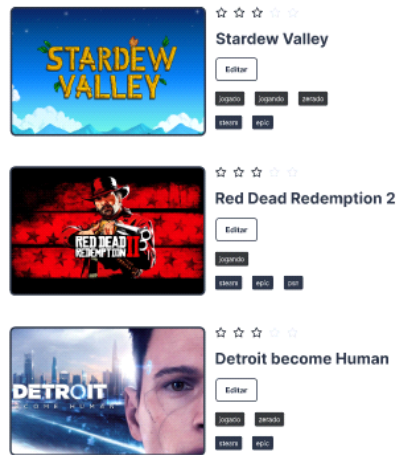


(figura 11)

Na figura 12 vemos que o usuário tem a possibilidade de, em cada jogo, editá-lo, clicando em “editar”.

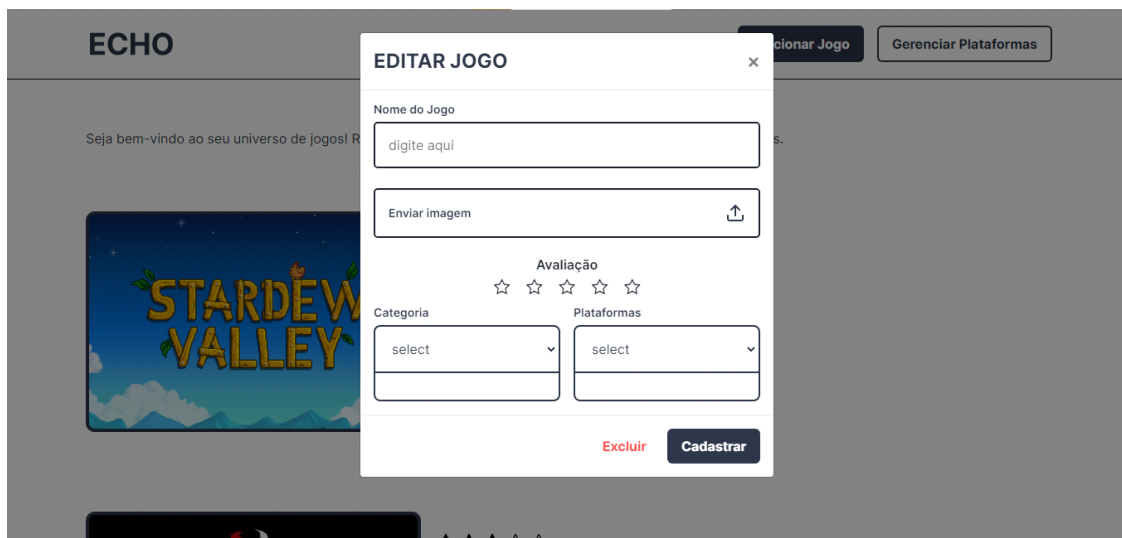
Seja bem-vindo ao seu universo de jogos! Relembre suas aventuras e registre-as para nunca mais esquecê-las.

Jogos



(figura 12)

Na figura 13 podemos ver que ao clicar em “editar” abrirá um modal com um campo para informarmos o novo nome do jogo, um botão para enviarmos uma nova imagem, botões para a reavaliarmos o jogo e opções de categoria e plataforma a serem modificadas.



(figura 13)

