



**UNIVERSIDADE SALVADOR – CAMPUS PROFESSOR BARROS
ANÁLISE E DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS**

CAUAN BRANDÃO SILVA LEITE

EGRINALDO FERREIRA DE CERQUEIRA JUNIOR

GABRIEL VITOR CEDRAZ CARNEIRO

JACKSON REIS SILVA SANTOS

RINALDO RABELO DA SILVA JUNIOR

ATIVIDADE AVALIATIVA 3

DOCUMENTAÇÃO DO PROJETO

CAUAN BRANDÃO SILVA LEITE
EGRINALDO FERREIRA DE CERQUEIRA JUNIOR
GABRIEL VITOR CEDRAZ CARNEIRO
JACKSON REIS SILVA SANTOS
RINALDO RABELO DA SILVA JUNIOR

ATIVIDADE AVALIATIVA 3
DOCUMENTAÇÃO DO PROJETO

Atividade avaliativa da unidade
curricular Usabilidade,
Desenvolvimento Web, Mobile e Jogos
da Universidade Salvador – UNIFACS,
campus Professor Barros.

Docente: Adailton de Jesus Cerqueira Junior

Salvador - BA
2023

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 - Página Home (Wireframe).....	5
Figura 2 - Página Home (Alta fidelidade).....	5
Figura 3 - Página Login (Wireframe).....	6
Figura 4 - Página Login (Alta fidelidade).....	7
Figura 5 - Página Cadastro (Wireframe)	8
Figura 6 - Página Cadastro (Alta fidelidade)	8
Figura 7 - Página Minha área (Wireframe).....	9
Figura 8 - Página Minha área (Alta fidelidade)	10
Figura 9 - Página Plataforma (Wireframe)	11
Figura 10 - Página Plataforma (Alta fidelidade)	11
Figura 11 - Página Sobre (Wireframe)	12
Figura 12 - Página Sobre (Alta fidelidade).....	13
Figura 13 - Timeline do Projeto	14

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	4
2 DESIGN.....	4
2.1 Layout.....	4
2.2 Paleta de cores	13
2.3 Tipografia	14
3 TIMELINE DO DESENVOLVIMENTO	14
4 REFERÊNCIAS.....	15

1. INTRODUÇÃO

Desenvolvemos uma aplicação web para gerenciar catálogos de jogos de um usuário, a aplicação irá atender desde o cadastro e login do usuário, realização do CRUD do jogo, ou da plataforma de jogo, categorizar e avaliar o jogo. Desenvolvido para atender o público gamer, que deseja uma aplicação de interface simples e objetiva, para organizar os seus jogos, trazer feedback, e catalogá-los. Nosso site Game Hub traz informações de títulos que estão em alta em uma interface simples e intuitiva. Sendo responsivo e atendendo os mais variados tipos de tela.

2. DESIGN

Foi feita uma pesquisa dentre várias opções do mercado de jogos digitais, entre as opções utilizamos como base o site da Epic Games para iniciarmos o esboço do desenvolvimento estrutural do site. Também foram aplicadas as heurísticas de Nielsen, que trazem uma melhor experiência para o usuário, otimizando e atendendo as expectativas do mesmo.

2.1 Layout

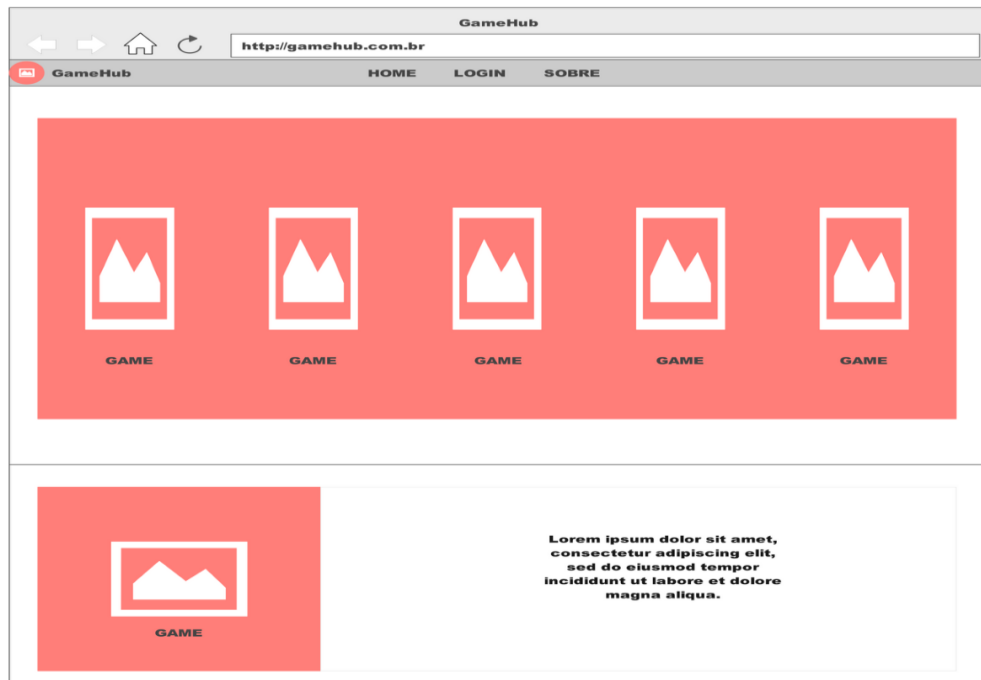
Em um brainstorming no dia 23/08/2023 onde na reunião criamos as bases de como seriam as páginas do site de jogos do projeto e definimos o nome do site como Game Hub.

A página trará um menu superior com algumas opções de home, login, sobre, minha área e um botão para retornar a página inicial ou se estiver logado, sair.

Já na página home traremos uma barra com alguns cards de jogos que estão em alta, abaixo conterá informações sobre esses jogos como data de lançamento, valor e onde encontrar.

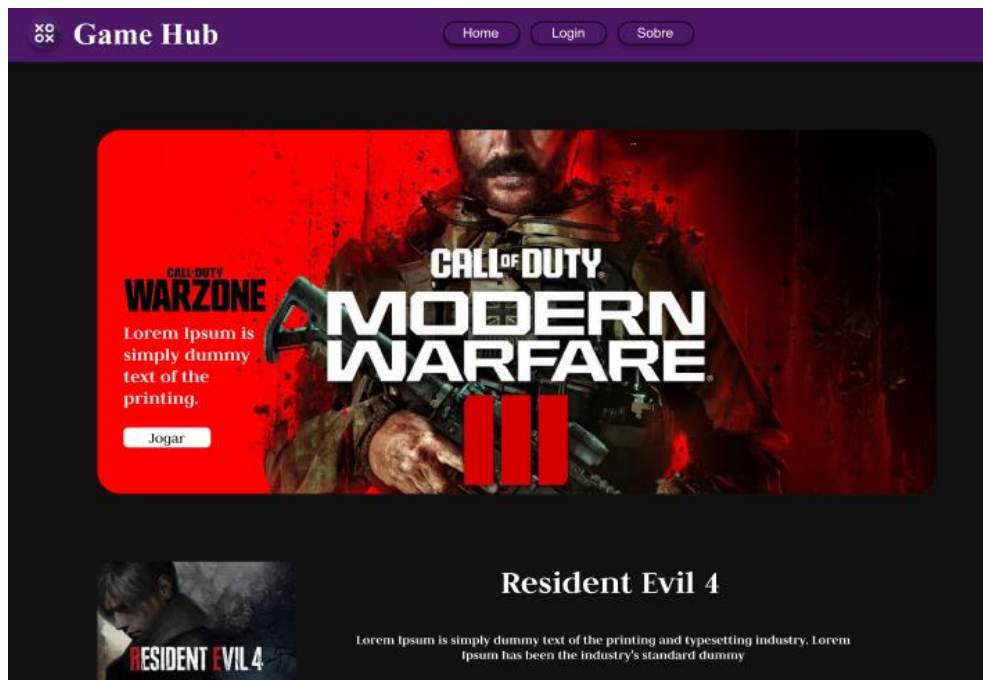
As próximas imagens retratam o layout da página inicial (Home). A figura 1 mostra o Wireframe da página home, que foi desenvolvido através do software Edrawsoft, após a idealização da aplicação no wireframe, desenvolvemos o protótipo em alta fidelidade (figura 2) no Figma. Entendemos que um Design minimalista é essencial para o nosso projeto, pois o torna mais eficiente para transmitir as informações ao usuário e atendendo a Heurística de Nielsen que fala sobre a Estética e Design minimalista.

Figura 1 - Página Home (Wireframe).



Fonte: De autoria própria – Desenvolvido no Edrawsoft.

Figura 2 - Página Home (Alta fidelidade).



Fonte: De autoria própria – Desenvolvido no Figma.

Na página de login temos novamente a presença da barra superior com a logo do site e os botões de navegação (Figura 3 e 4) para que o usuário continue navegando se

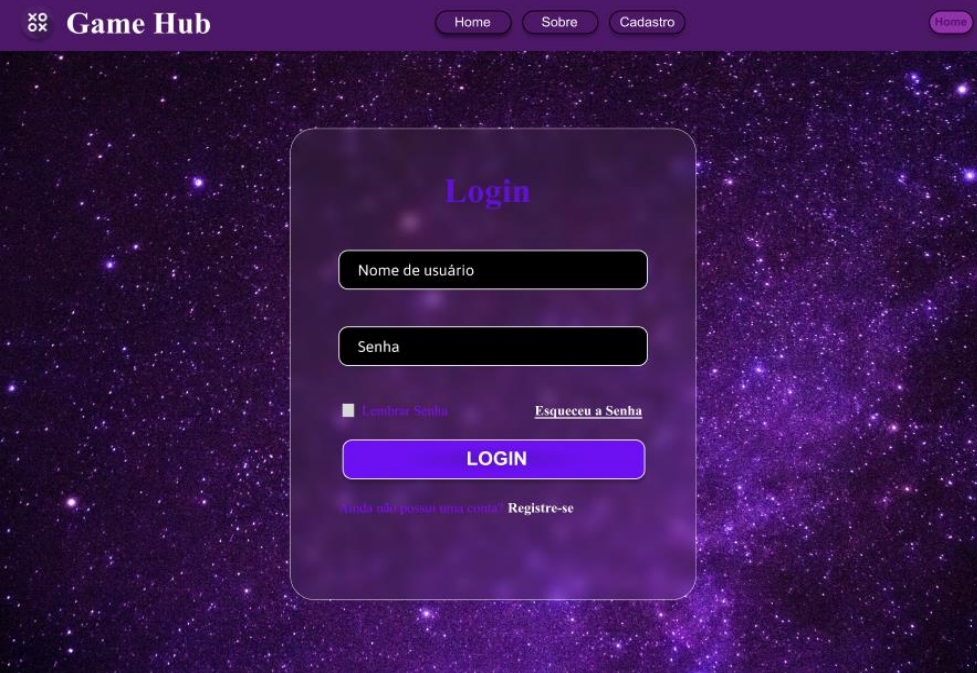
assim desejar. Isso traz três heurísticas importantes para o design do site: controle e liberdade para o usuário, consistência e padronização e reconhecimento em vez de memorização. No quadro de login é solicitado do usuário seu nome de usuário e sua senha, também trazendo duas opções importantes de memorizar a senha e recuperá-la caso tenha esquecido (Figura 3 e 4). Também trazemos a opção de registrar um novo usuário para quem deseja fazer uma conta nova (Figura 3 e 4). Para diferenciar o quadro de login do fundo da página, foi colocado um quadro que ofusca o plano de fundo, assim trazendo o foco para aquela parte em específico enquanto mantém uma estética (Figura 4).

Figura 3 - Página Login (Wireframe).

The wireframe shows a web browser window with the title 'LOGIN' and the URL 'http://gamehub.com.br'. The browser's address bar and navigation icons are visible. Below the browser window is a navigation bar with the 'GameHub' logo on the left and links for 'HOME', 'CADASTRO', and 'SOBRE' in the center. A red 'INÍCIO' button is on the right. The main content area features a central login form with a light gray background. The form is titled 'Login' and contains the following elements: a text input field for 'Nome do Usuário', a text input field for 'Senha', a checkbox labeled 'Lembrar Senha', a link 'Esqueceu a Senha?', a 'LOGIN' button, and a link 'Registre-se' preceded by the text 'Ainda não possui uma conta?'. The entire form is centered within the page layout.

Fonte: De autoria própria – Desenvolvido no Edrawsoft.

Figura 4 - Página Login (Alta fidelidade).



The image shows a high-fidelity mockup of a login page for a website called "Game Hub". The page has a dark purple background with a starry space pattern. At the top, there is a navigation bar with the "Game Hub" logo on the left and three buttons: "Home", "Sobre", and "Cadastro". A "Home" button is also visible in the top right corner. The main content is a central white rounded rectangle containing the "Login" title. Below the title are two input fields: "Nome de usuário" and "Senha". Under the "Senha" field, there is a checkbox labeled "Lembrar Senha" and a link "Esqueceu a Senha". A large white "LOGIN" button is positioned below these fields. At the bottom of the white box, there is a link "Ainda não possui uma conta? Registre-se".

Fonte: De autoria própria – Desenvolvido no Figma.

A página de cadastro segue o mesmo padrão da página de login, reforçando a heurística de reconhecimento em vez de memorização. Também é usada a mesma técnica de um fundo para ofuscar o plano de fundo e trazer foco para o bloco de cadastro (Figura 6). Os campos de cadastro são informações comumente utilizadas: nome do usuário, email, senha e um campo de confirmação de senha (Figura 5 e 6). Trazemos também um check no final obrigatório de concordância com os termos de uso do site (Figura 5 e 6). Nesse mesmo ponto, trazemos um hiperlink que leva o usuário para uma nova página onde tem os termos descritos para ele. Por fim, para manter uma linguagem compatível com o público-alvo, os jogadores, ao invés de usar a palavra “Cadastrar” ou semelhantes, utilizamos “GAME ON” que pode ser traduzido livremente para “INICIAR O JOGO”, trazendo a heurística de compatibilidade entre o sistema e o mundo real quando utilizamos uma linguagem que eles também utilizam.

Figura 5 - Página Cadastro (Wireframe).

The wireframe shows a web browser window with the title 'CADASTRO'. The address bar contains 'http://gamehub.com.br'. The browser's navigation bar includes a 'GameHub' logo, links for 'HOME', 'LOGIN', and 'SOBRE', and a red 'INÍCIO' button. The main content area features a central registration form titled 'Cadastre-se'. The form contains four input fields: 'Nome de Usuário', 'E-mail', 'Senha', and 'Confirmar Senha'. Below these fields is a checkbox labeled 'Concordar Com os Termos de Uso' and a 'GAME ON' button.

Fonte: De autoria própria – Desenvolvido no Edrawsoft.

Figura 6 - Página Cadastro (Alta fidelidade).

The high-fidelity design features a dark purple header with the 'Game Hub' logo and navigation buttons for 'Home', 'Login', 'Sobre', and a 'Home' button. The background is a vibrant, starry space scene. The registration form, titled 'Cadastre-se', is centered and has a dark purple background. It includes four input fields: 'Nome de Usuário', 'E-mail', 'Senha', and 'Confirmar Senha'. Below the fields is a checkbox labeled 'Concordar com os termos de uso' and a 'Game ON' button.

Fonte: De autoria própria – Desenvolvido no Figma

Página do usuário, onde chamados no projeto como minha área (Figuras 7 e 8), nela irá conter uma barra com o nome do usuário e as suas horas jogadas, abaixo terá uma barra contendo as informações dos jogos a serem cadastrados com a opção de salvar ou limpar e por fim as informações salvas dos jogos estarão abaixo contendo nome, desenvolvedora, plataforma, categoria, estado do jogo e as opções editar e excluir. Quando o usuário desejar editar um jogo, as informações do jogo preencherão a barra, assim permitindo que ele edite o que quiser. Isso traz a heurística de consistência e padronização, na mesma barra que é criado o cadastro também se edita um cadastro.

Figura 7 - Página Minha área (Wireframe).

MINHA ÁREA										
http://gamehub.com.br										
GameHub HOME PLATAFORMA SOBRE										
NAME USER										HORAS JOGADAS
CADASTRO										
Nome		Desenvolvedora		Plataforma		Categoria		Estado do Jogo		
NOME	DESENVOLVEDORA	PLATAFORMA	STEAM	XBOX	PS	AÇÃO	RPG	LUTA	FINALIZADO	AÇÕES
Lorem ipsum	Lorem ipsum dolor sit amet	Lorem ipsum dolor sit amet								
Lorem ipsum	Lorem ipsum dolor sit amet	Lorem ipsum dolor sit amet								
Lorem ipsum	Lorem ipsum dolor sit amet	Lorem ipsum dolor sit amet								
Lorem ipsum	Lorem ipsum dolor sit amet	Lorem ipsum dolor sit amet								
Lorem ipsum	Lorem ipsum dolor sit amet	Lorem ipsum dolor sit amet								
Lorem ipsum	Lorem ipsum dolor sit amet	Lorem ipsum dolor sit amet								
Lorem ipsum	Lorem ipsum dolor sit amet	Lorem ipsum dolor sit amet								
Lorem ipsum	Lorem ipsum dolor sit amet	Lorem ipsum dolor sit amet								
Lorem ipsum	Lorem ipsum dolor sit amet	Lorem ipsum dolor sit amet								
Lorem ipsum	Lorem ipsum dolor sit amet	Lorem ipsum dolor sit amet								

Fonte: De autoria própria – Desenvolvido no Edrawsoft.

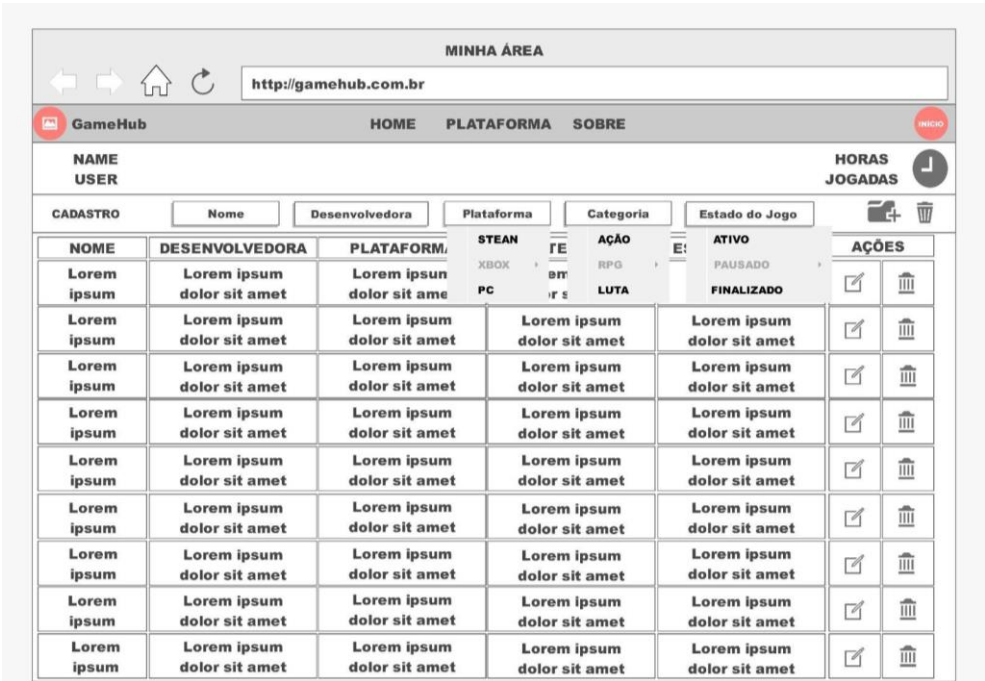
Figura 8 - Página Minha área (Alta fidelidade).

NOME	DESENVOLVEDORA	PLATAFORMA	CATEGORIA	ESTADO DO JOGO	AÇÕES
Lorem ipsum	Lorem ipsum	Lorem ipsum	Lorem ipsum	Lorem ipsum	Editar Excluir
Lorem ipsum	Lorem ipsum	Lorem ipsum	Lorem ipsum	Lorem ipsum	Editar Excluir
Lorem ipsum	Lorem ipsum	Lorem ipsum	Lorem ipsum	Lorem ipsum	Editar Excluir
Lorem ipsum	Lorem ipsum	Lorem ipsum	Lorem ipsum	Lorem ipsum	Editar Excluir

Fonte: De autoria própria – Desenvolvido no Figma.

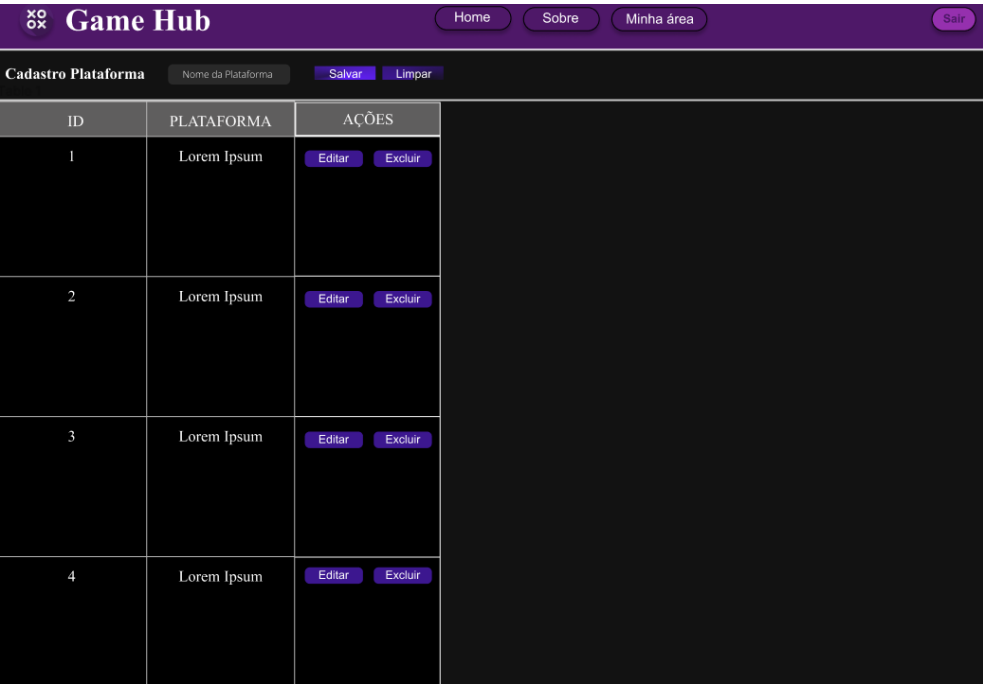
Na página Plataforma é onde o usuário vai cadastrar as plataformas de jogo que ele possui. Ela segue o mesmo padrão da página Minha Área, com as informações do usuário no topo, uma barra de cadastro da plataforma e uma lista no formato de tabela com as plataformas cadastradas (Figura 9 e 10). Novamente trazemos aqui a heurística de consistência e padronização e também de reconhecimento em vez de memorização, pois trazemos o mesmo design para que o usuário reconheça a função da página.

Figura 9 - Página Plataforma (Wireframe).



Fonte: De autoria própria – Desenvolvido no Edrawsoft.

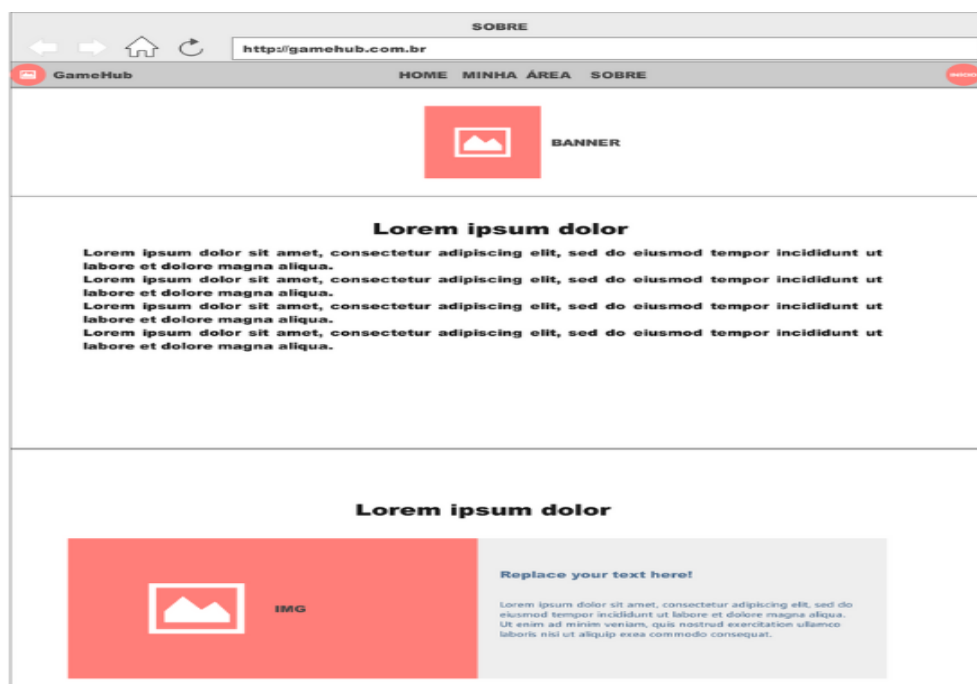
Figura 10 - Página Plataforma (Alta fidelidade).



Fonte: De autoria própria – Desenvolvido no Figma.

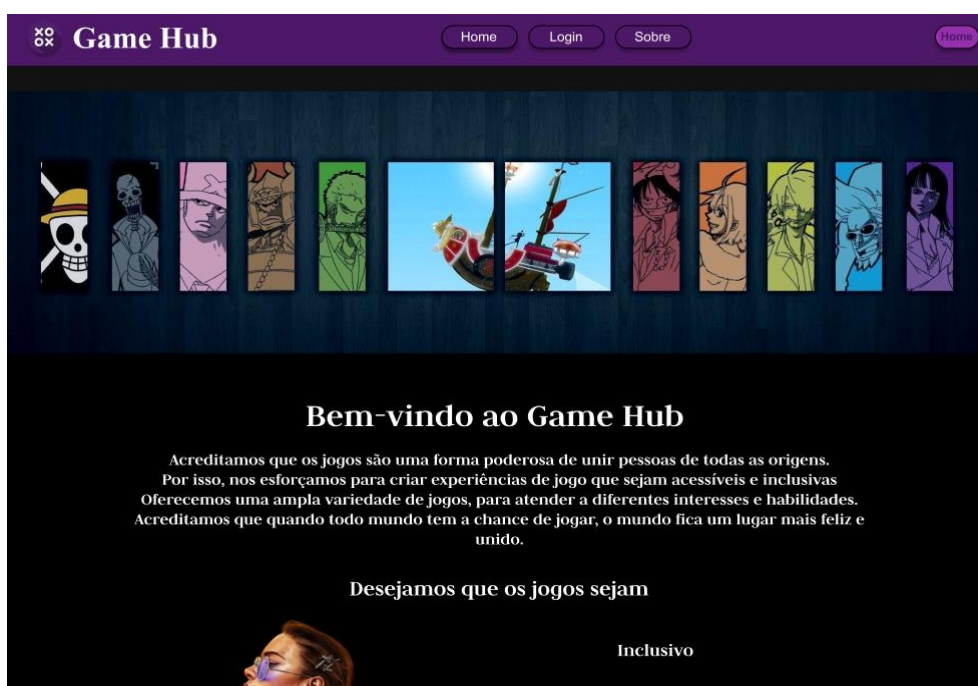
A página sobre é um pequeno momento de descrição sobre o site e a visão que queremos trazer com ele (Figura 9 e 10). Nela, tentamos trazer imagens que remetem aos grupos que podem ter interesse em utilizar o site. Também é mostrado os valores que desejamos adicionar à comunidade, como inclusão, que é mostrado na imagem (Figura 10).

Figura 11 - Página Sobre (Wireframe).



Fonte: De autoria própria – Desenvolvido no Edrawsoft

Figura 12 - Página Sobre (Alta fidelidade).



Fonte: De autoria própria – Desenvolvido no Figma

2.2 Paleta das Cores

Retomando a heurística de Estética e Design minimalista, utilizamos uma paleta de cores mais voltadas para os tons de roxo e preto, para atrair o público-alvo com tons mais escuros, entendendo que é comumente utilizado o dark-mode por esses usuários. A paleta de cores facilita no contraste do site ao usar a cor branca para a fonte, melhorando a legibilidade. Essa tonalidade ajuda a trazer na memória do usuário a marca, através da conciliação entre cor e marca, deixando uma percepção de exclusividade. Por fim, ao ter uma paleta definida, entramos na heurística de consistência e padronização, pois todo o site segue uma lógica de cores



2.3 Tipografia

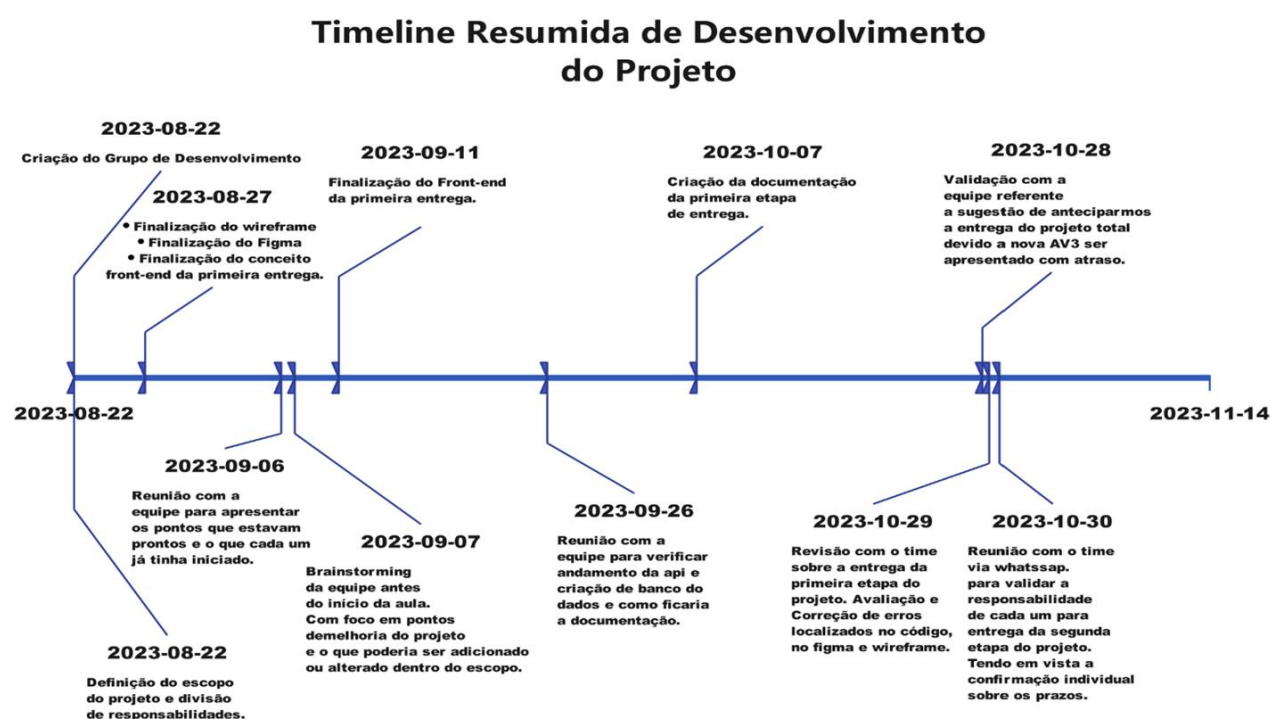
Assim como as fontes utilizadas na criação da aplicação web foram escolhidas por entendermos que se trata de fontes mais adequadas ao nosso público-alvo, os gamers. São fonts modernas e de fácil legibilidade. Utilizamos mais de uma font por questão de compatibilidade, entendendo que nem todos os usuários têm todas as fonts instaladas em seus dispositivos. Ao utilizarmos mais de uma fonte, é possível garantir que o site tenha uma aparência consistente, mesmo se o usuário não tiver uma das fontes instaladas, sendo assim a outra fonte carrega.

Se enquadrando na heurística de Nielsen, “Estética e Design minimalista”, não poluem o site, contribuindo para a estética e versatilidade do mesmo.



3. TIMELINE DO DESENVOLVIMENTO

Figura 11 - Timeline do Desenvolvimento



REFERÊNCIAS

- <https://fonts.google.com/>
- <https://store.epicgames.com/pt-BR/>
- <https://uiverse.io/>
- <https://convertio.co/pt/png-ico/>
- <https://br.pinterest.com/>
- <https://www.canva.com/>
- <https://code.visualstudio.com/>
- https://www.edrawsoft.com/pt/edraw-max/?gclid=CjwKCAjwnOipBhBQEiwACyGLuhZ64dgbAzxLBVeg3MYX5bpwUUtSdKprzPc2TEWMJ2G7lqnVXce_zhoCDw4QAvD_BwE
- Smart Color Picker
- WhatFont
- <https://www.figma.com/>



<https://github.com/rinaldorabelo/EntregaP1A3> (Repositório)



<https://www.figma.com/file/OxVf1BnBqU0W8zmOmFb5iF/Untitled?type=design&node-id=1%3A29&mode=design&t=QfSyi2UYyt9QbOXo-1> (Figma)