



UNIFACS

UNIVERSIDADE SALVADOR

LAUREATE INTERNATIONAL UNIVERSITIES*

UNIVERSIDADE SALVADOR

ANÁLISE E DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS

Bruno do nascimento dos santos - 12723210249

Elane Cristina da Fonseca Souza - 1272223165

Gabriel do Carmo Adriano Maia - 12722133049

Luís Igor Nobre Dos Santos - 1272228572

Victor Matheus dos Santos Pimenta - 12722133074

RELATÓRIO A3

Salvador

2023

Telas do Protótipo:

1. Tela Inicial

Na tela inicial do nosso projeto, “Figura 1”, seguimos as heurísticas de Consistência e Padronização, Controle e Liberdade para o Usuário e a heurística de Visibilidade do Status do Sistema, para melhorar a experiência do usuário.

Nessa tela adicionamos os seguintes elementos:

- Início (Para redirecionar para a página inicial).
- Jogos.
- Notícias.
- Comunidade (Página com nosso grupo do facebook e discord).
- Sobre Nós (Página com um breve resumo do nosso projeto).
- Fazer Login (Para o usuário entrar em sua conta).
- Criar Conta (Para que o usuário possa se cadastrar na plataforma).
- Imagens dos jogos, seus respectivos nomes, uma pequena descrição e uma opção de jogar.

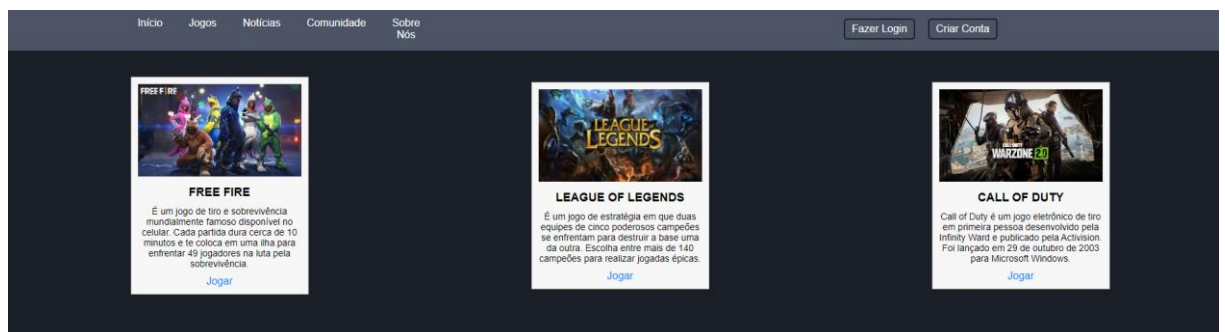


Figura 1: Tela Inicial.

2. Login

Na tela de login, “Figura 2”, colocamos alguns elementos, são eles:

- Botão “Início” no canto superior esquerdo que retorna para a tela inicial.
- Imagem da logo do nosso site.
- Campo: Nome de Usuário.
- Campo: Senha.
- Opção de recuperação de senha para o usuário.
- Opção para iniciar o processo de cadastro do usuário, que o leva para uma outra tela que será mostrada em seguida, “Figura 3”.
- Botão “Entrar” para efetuar a ação de login.

Para fazer essa tela, foi feita uma pesquisa em sites de jogos com o objetivo de manter o padrão e garantir a 4ª heurística de Nielsen: Consistência e Padrão.

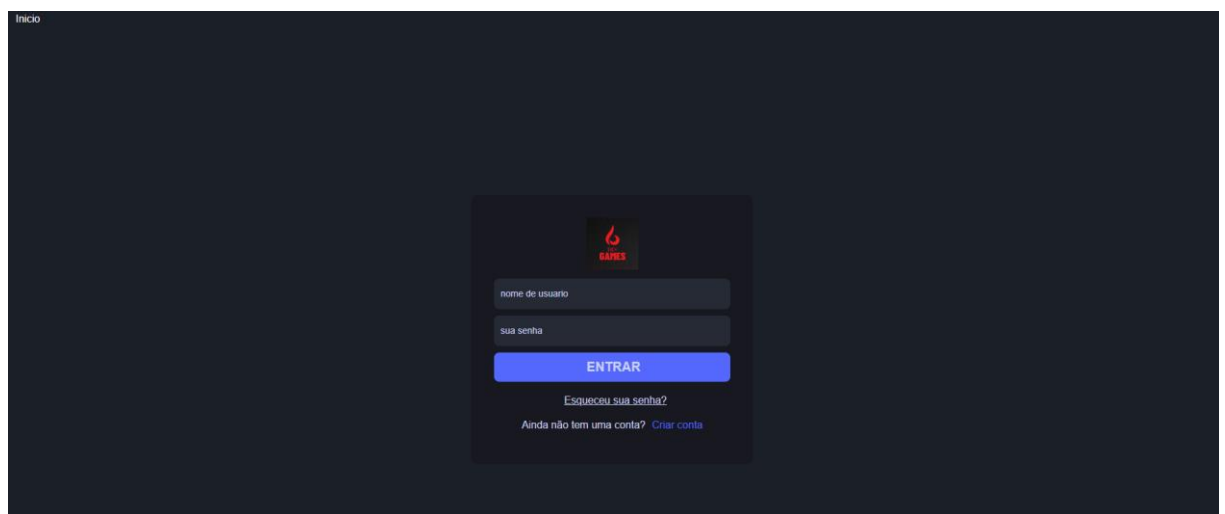


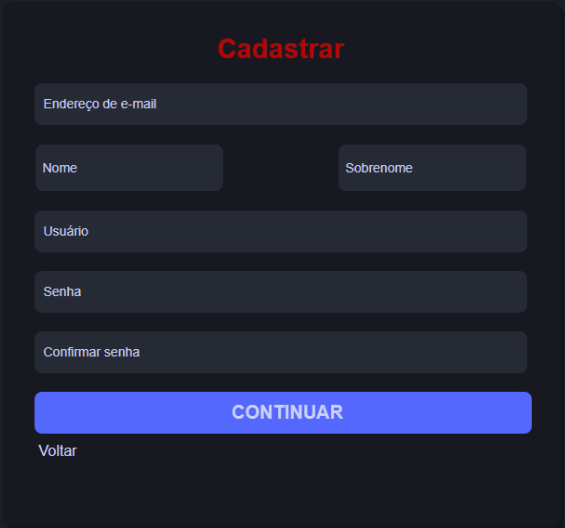
Figura 2: Tela de Login.

3. Cadastro de Usuário

Tela de cadastro “Figura 3”, decidimos adicionar os seguintes elementos:

- Campo: Endereço de email
- Campo: Nome
- Campo: Sobrenome
- Campo: Usuário
- Campo: Senha
- Campo: Confirmar senha
- Botão: Continuar
- Botão: Voltar

Seguimos o mesmo padrão de telas de cadastros de jogos online, também fizemos a validação dos campos no Javascript para exibir mensagens de erro para o usuário. Trazendo a 5ª e 9ª heurísticas, que é Prevenção de Erros e Ajude os Usuários a Reconhecerem, Diagnosticarem e Recuperarem-se de Erros.”Figura 4”.



A imagem mostra a interface de uma tela de cadastro de usuário. O título "Cadastrar" está em vermelho no topo. Abaixo dele, há campos de entrada para "Endereço de e-mail", "Nome" e "Sobrenome" (dividido), "Usuário", "Senha" e "Confirmar senha". Um botão azul com o texto "CONTINUAR" está posicionado abaixo dos campos. No canto inferior esquerdo, há um link "Voltar".

Figura 3: Tela de Cadastro de Usuário.

Cadastrar

Digite um e-mail válido

Usuário deve ter no mínimo 5 caracteres

Digite uma senha com no mínimo 8 caracteres

Senhas devem ser compatíveis

CONTINUAR

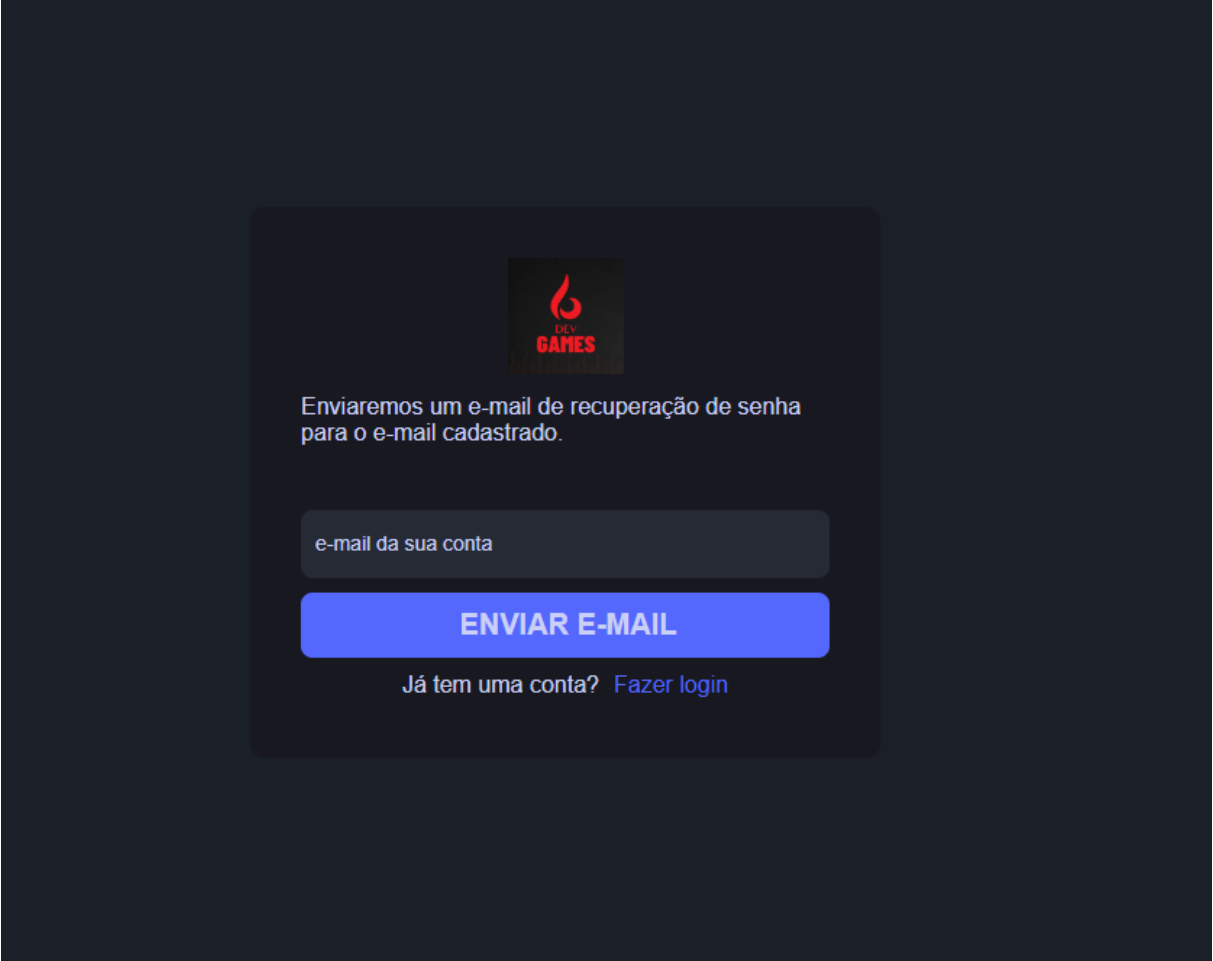
Voltar

Figura 4:Tela de Cadastro com Erros.

4. Recuperação de Senha

Nessa tela seguimos o mesmo padrão da tela de login e de cadastro, a sua finalidade é possibilitar que o usuário possa redefinir sua senha através da confirmação por e-mail. Ela possui os seguintes elementos:

- Campo: E-mail
- Botão: Enviar E-mail
- Uma opção para retornar a tela de login.

A imagem mostra a interface de recuperação de senha de um sistema. No topo, há um logotipo com uma chama vermelha e o texto "DEV GAMES". Abaixo, um texto informa: "Enviaremos um e-mail de recuperação de senha para o e-mail cadastrado." Segue um campo de entrada para o e-mail, com o placeholder "e-mail da sua conta". Abaixo do campo, há um botão azul com o texto "ENVIAR E-MAIL". Na base, há o texto "Já tem uma conta?" seguido por um link azul "Fazer login".

DEV
GAMES

Enviaremos um e-mail de recuperação de senha para o e-mail cadastrado.

e-mail da sua conta

ENVIAR E-MAIL

Já tem uma conta? [Fazer login](#)

Figura 5: Tela de Recuperação de Senha.

Figma:

Utilizando o Figma, uma plataforma de design baseada em nuvem, podemos criar uma ilustração em tempo real que representa como o site ficaria tanto em telas de computador quanto em dispositivos móveis. Esta ferramenta permite a visualização instantânea de informações detalhadas sobre o site, jogos e processos de cadastro. Além disso, a flexibilidade do Figma possibilita ajustes contínuos entre as versões de desktop e mobile, proporcionando uma experiência de design colaborativa e eficiente, tendo no total 6 telas ilustrativas na tela de computador, 10 telas ilustrando modo mobile.

Tela de Login:

A tela de login “Figura 6” é composta pela logo do site “Dev Games”, por uma barra simulando o local onde o usuário irá colocar seu nome, senha e entrar, com informações sobre esqueceu senha e “ainda não tem uma conta?” crie uma, com a cor azul 8ED8ED, com a tela totalmente preta no fundo, uma barra na horizontal com a cor branca com o código FFFFFFFF 6%.

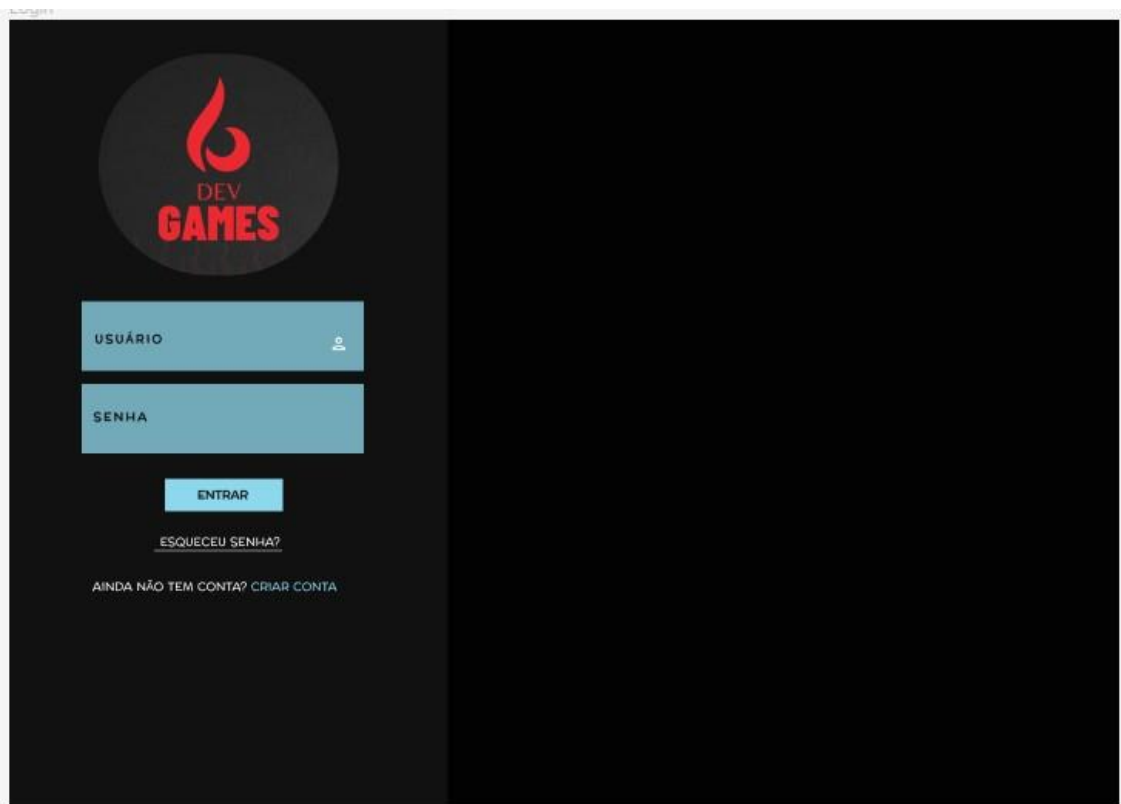
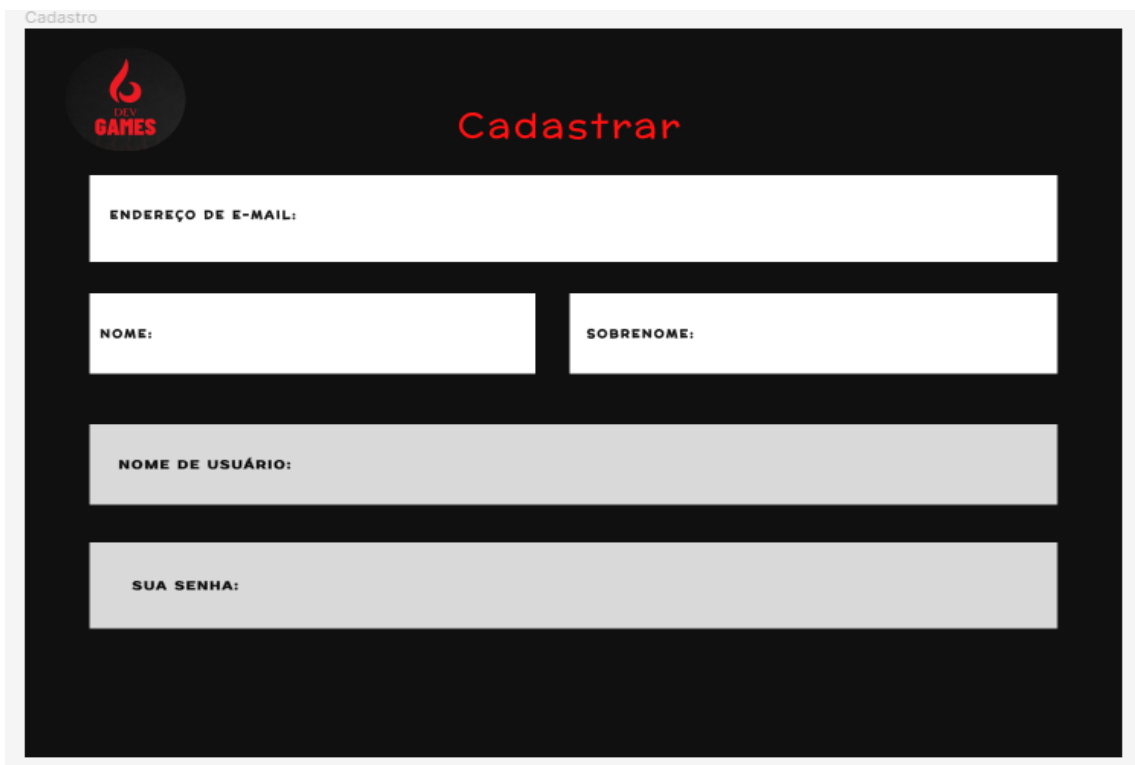


Figura 6: Tela de Login Figma.

Tela de Cadastro de Usuário:

A segunda tela, “Figura 7”, inclui 5 barras, que são elas: endereço de e-mail, nome, sobrenome, nome de usuário e senha.

As barras são totalmente brancas, exceto em nome de usuário e senha, com uma legenda de cadastro vermelha e a logo na lateral esquerda “Dev Games”.



The image shows a user registration form titled "Cadastro" in the top left corner. The form is set against a dark background. In the top left corner of the form area, there is a circular logo with a red flame icon and the text "DEV GAMES". To the right of the logo, the word "Cadastrar" is written in a large, red, sans-serif font. Below the title, there are five input fields. The first field is a single line labeled "ENDEREÇO DE E-MAIL:". The second and third fields are side-by-side, labeled "NOME:" and "SOBRENOME:". The fourth and fifth fields are stacked vertically, labeled "NOME DE USUÁRIO:" and "SUA SENHA:". The labels for the last two fields are in red, while the others are in white. The input fields themselves are white, except for the "NOME DE USUÁRIO:" and "SUA SENHA:" fields, which have a light gray background.

Figura 7: Tela de Cadastro Figma.

Tela de Recuperação de Senha:

Para recuperação de senha, “Figura 8”, seguimos as seguintes etapas. O usuário inserindo o e-mail cadastrado na plataforma e, em seguida, ele(a) receberá um código de verificação de conta. Ao inserir o código, ele será direcionado para um caminho seguro que permitirá a restauração rápida e eficaz da sua conta.

Tendo uma opção se já tem conta/Fazer login. Essa tela é composta pela logo “Dev Games”, um pequeno texto de instrução para o usuário, uma barra para que ele informe o email para onde será enviando o código e a opção de fazer login.

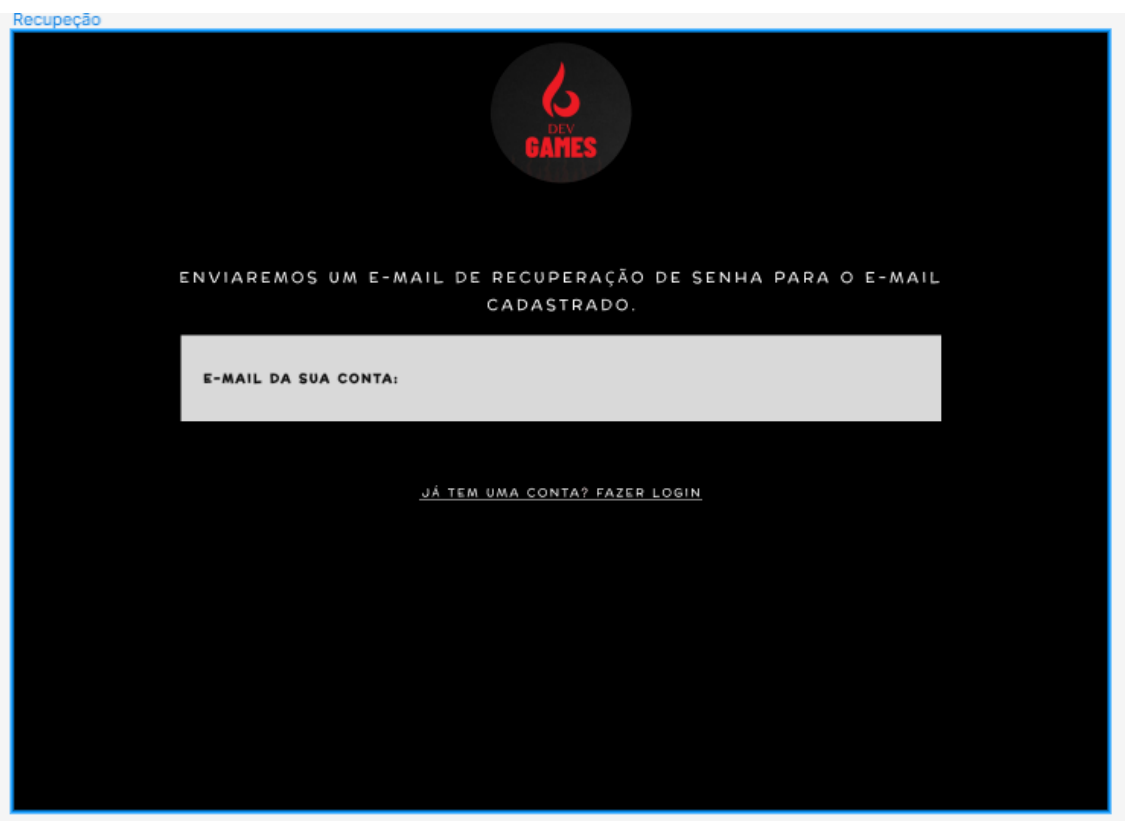
A imagem mostra uma interface de usuário para a recuperação de senha. No topo, há uma barra azul com o texto "Recuperação". Abaixo, no centro, está a logo "DEV GAMES" em um círculo cinza escuro. O texto "ENVIAREMOS UM E-MAIL DE RECUPERAÇÃO DE SENHA PARA O E-MAIL CADASTRADO." aparece em letras maiúsculas brancas. Abaixo disso, há um campo de entrada cinza claro com o rótulo "E-MAIL DA SUA CONTA:". No rodapé, há um link "JÁ TEM UMA CONTA? FAZER LOGIN" em letras maiúsculas brancas.

Figura 8: Tela de Recuperação de Senha Figma.

Tela com Usuário Logado:

Na tela de usuário logado, “Figura 9”, a logo é acompanhada por botões intuitivos: "Início" para uma visão personalizada, "Jogos" exibindo seis títulos detalhados, "Notícias" para atualizações, "Comunidade" para interação, "Sobre Nós" com um breve resumo do nosso projeto, "Sair" para encerrar a sessão e ao lado um ícone acompanhado do nome do usuário mostrando que ele está logado, trazendo visibilidade do status do sistema. Cada jogo na seção "Jogos" contém um breve resumo sobre o mesmo.

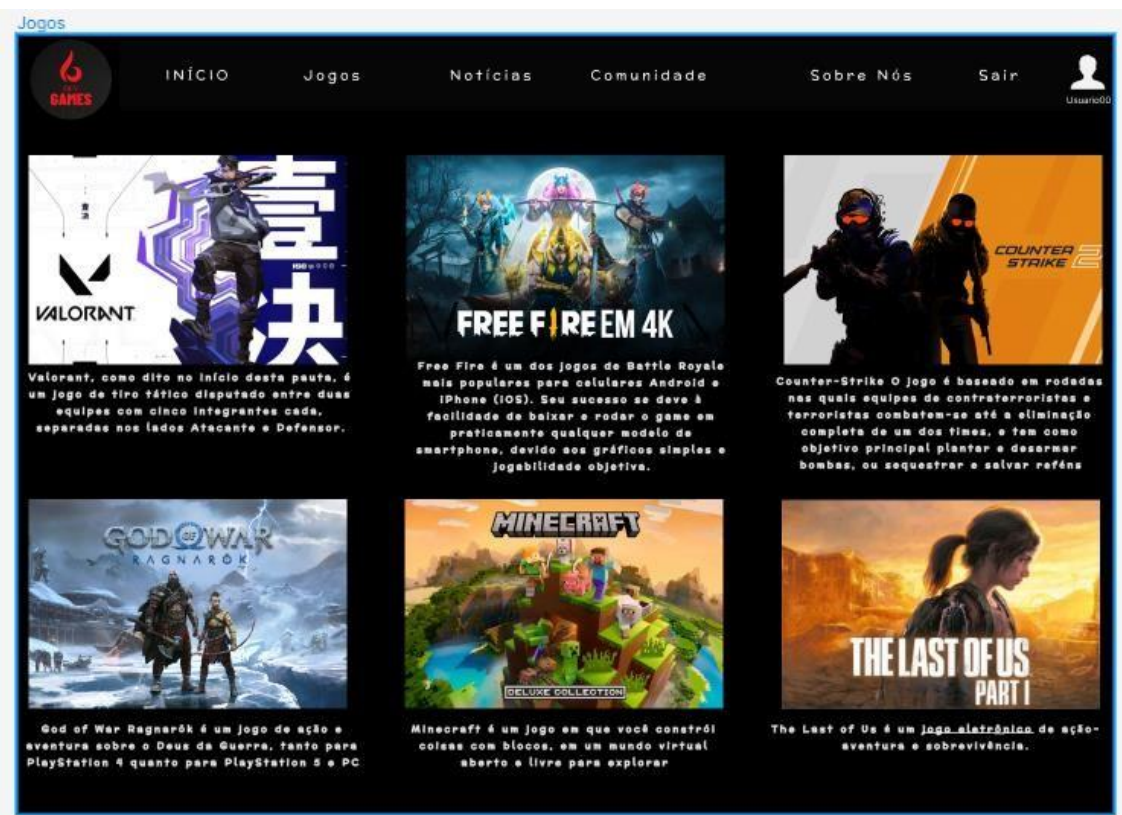


Figura 9: Tela com Usuário Logado.

Mobile:

Tela de login no ambiente mobile, “Figura 10”, exibindo a logo Dev games, apresentando os campos de usuário e senha para o usuário preencher e fazer login. Podendo se conectar com as seguintes plataformas, Riot, Discord, Google, Facebook.

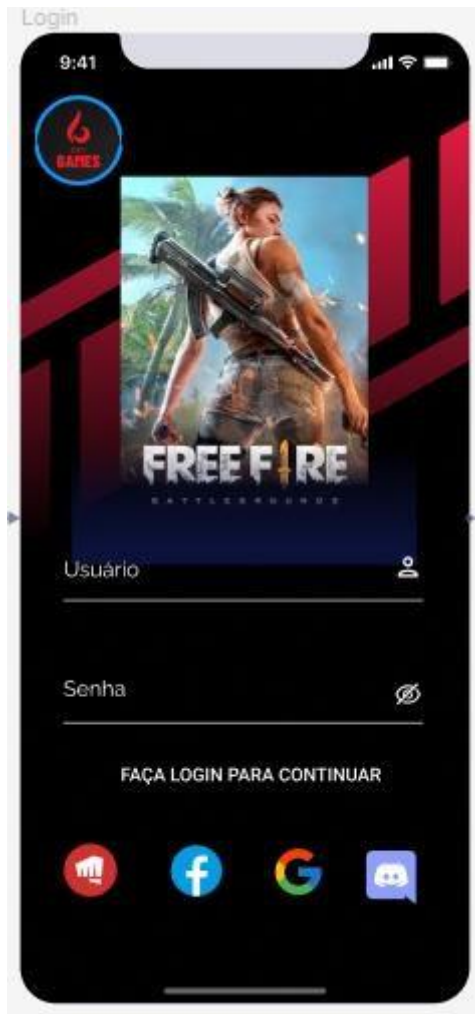


Figura 10: Tela de Login Mobile.

Agora temos 3 telas, “Figura 11”, a primeira trazendo alguns jogos disponíveis na plataforma, a segunda e terceira faz referência ao lobby de um jogo específico, dando a opção de agendar uma partida.

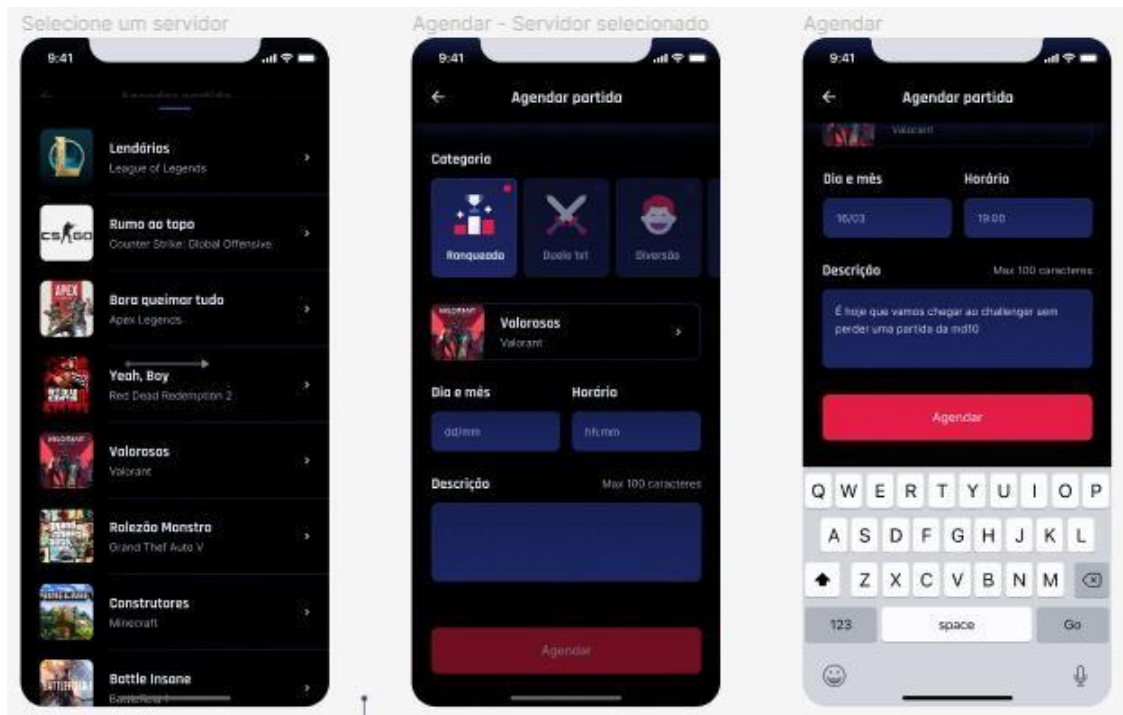


Figura 11: Telas Mobile.

Wireframes:

Wireframes, usados para as representações visuais simplificadas para o projeto de usabilidade, podendo esboçar a estrutura básica de uma interface de usuário ou produto digital, como sites ou aplicativos. Destacando elementos na página visual e layout de conteúdo e funcionalidades interativas, sem incluir detalhes visuais elaborados. Ajudando na compreensão da estrutura do nosso projeto para ter como teste uma ferramenta eficaz para testar e validar conceitos de design antes do nosso desenvolvimento detalhado para o Figma.

Tendo um esboço de como ficaria a logo na parte ilustrativa do site, a barra de usuário e senha. Trazendo o esboço da tela de Login, “Figura 12”. Podendo fazer algumas alterações de como ficaria.

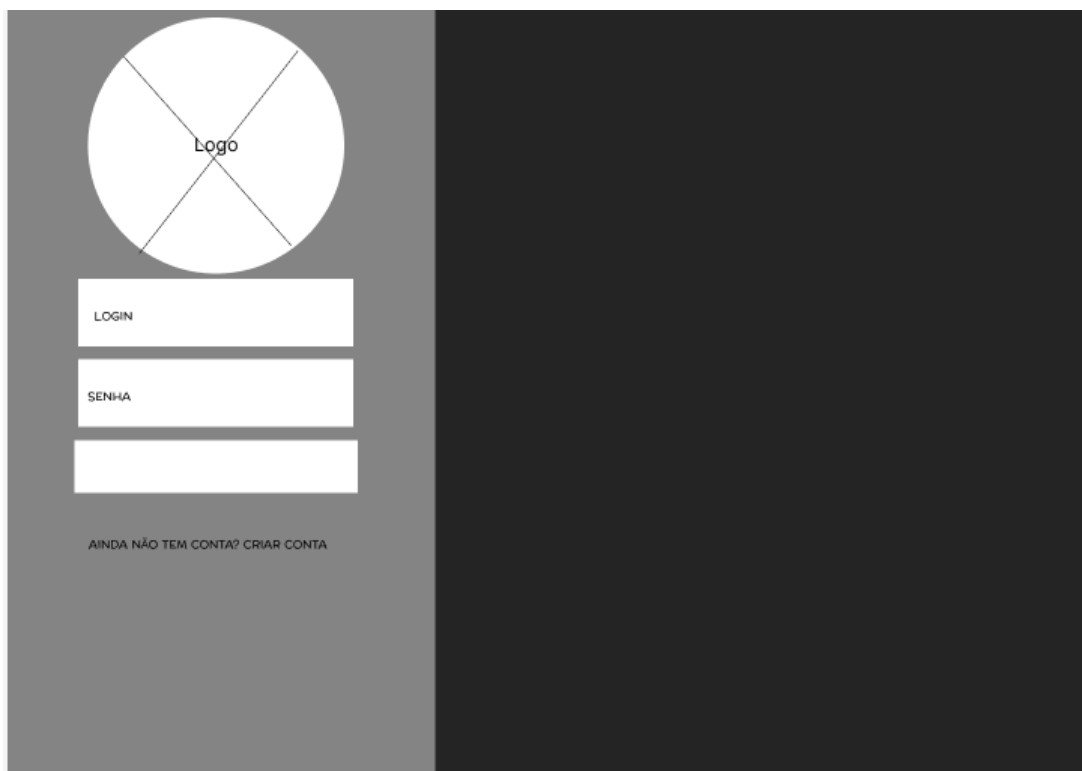


Figura 12: Wireframe Tela de Login.

Tela ilustrada de como ficaria a parte de cadastro na plataforma, com as informações e-mail, nome, sobrenome, usuário, senha e a logo na parte superior esquerda. “Figura 13”.

The wireframe shows a registration form on a dark background. In the top-left corner, there is a circular logo placeholder with the word "LOGO" and a diagonal cross. Below the logo, the form consists of the following fields:

- A single wide input field for "E-MAIL".
- Two side-by-side input fields for "NOME" and "SOBRENOME".
- A single wide input field for "USUARIO".
- A single wide input field for "SENHA".

Figura 13: Wireframe Tela de Cadastro do Usuário.

Ilustrando dois tipos de telas uma sendo a tela Splash exibindo a logo.
Segunda tela exibindo o login do usuário e senha, uma pequena imagem breve de
jogo, com uns pequenos acessos a serem inseridos na plataforma. "Figura 14"

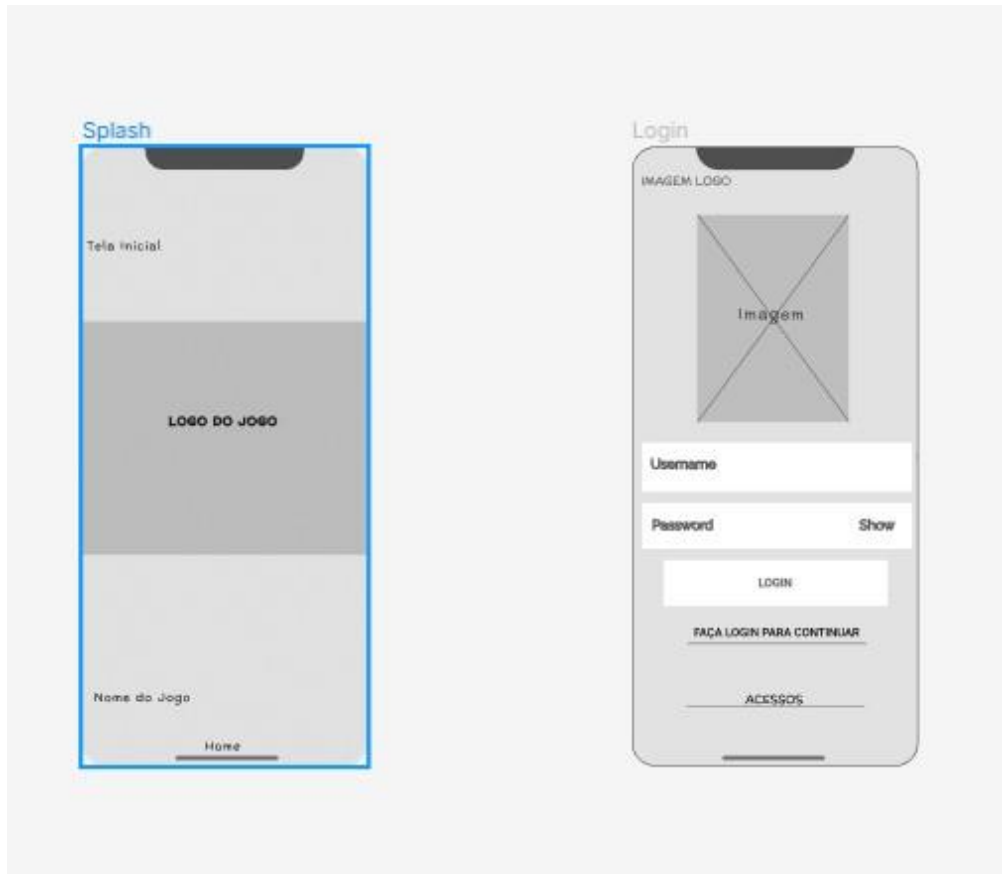


Figura 14: Tela Splash e Tela de Login feita no Wireframe.

Três telas sendo exibida, a primeira sendo os modelos de partida, “Ranqueada, Diversão, Duelo”, a segunda tendo a opção de agendamento, horário e descrição para o jogador, terceira tela exibe diversos jogos na plataforma. “Figura 15”.

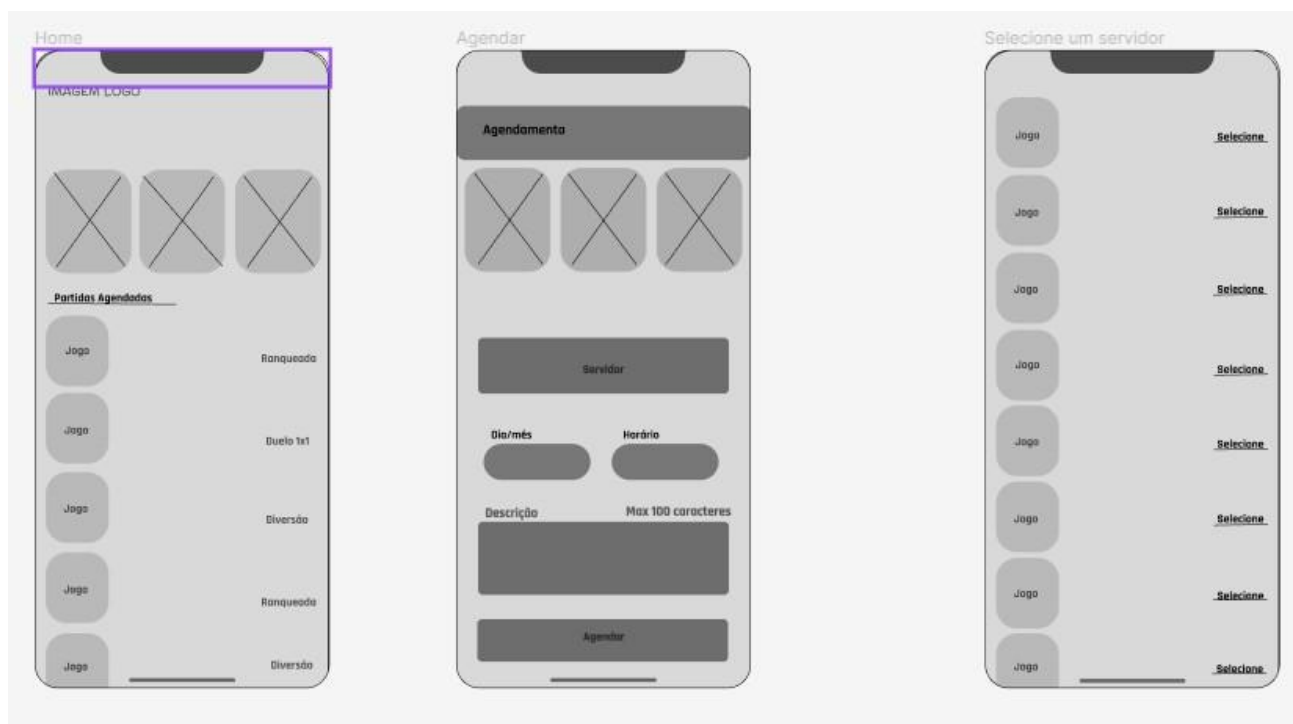


Figura 15: Tela no jogo, Tela de Agendamento, Tela dos Jogos.