

## **Relatório A3**

**Usabilidade, desenvolvimento web, mobile e jogos.**

Bruno do nascimento dos santos RA12723210249

Elane Cristina da Fonseca Souza - 1272223165

Gabriel do Carmo Adriano Maia - 12722133049

Luís Igor Nobre Dos Santos - 1272228572

Victor Matheus dos Santos Pimenta -12722133074

**Salvador- BA**

**2023**

## Telas do Protótipo:

### 1. Tela Inicial:

Na tela inicial (figura 1) do nosso projeto, seguimos a heurística de Consistência e Padronização, Controle e Liberdade e Visibilidade do Status do Sistemas para o usuário, 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 (Usuário entrar em sua conta já existente)
- Criar Conta (Usuário se cadastrar na plataforma)
- Imagens dos jogos, seus respectivos nomes, uma pequena descrição e uma opção de jogar.

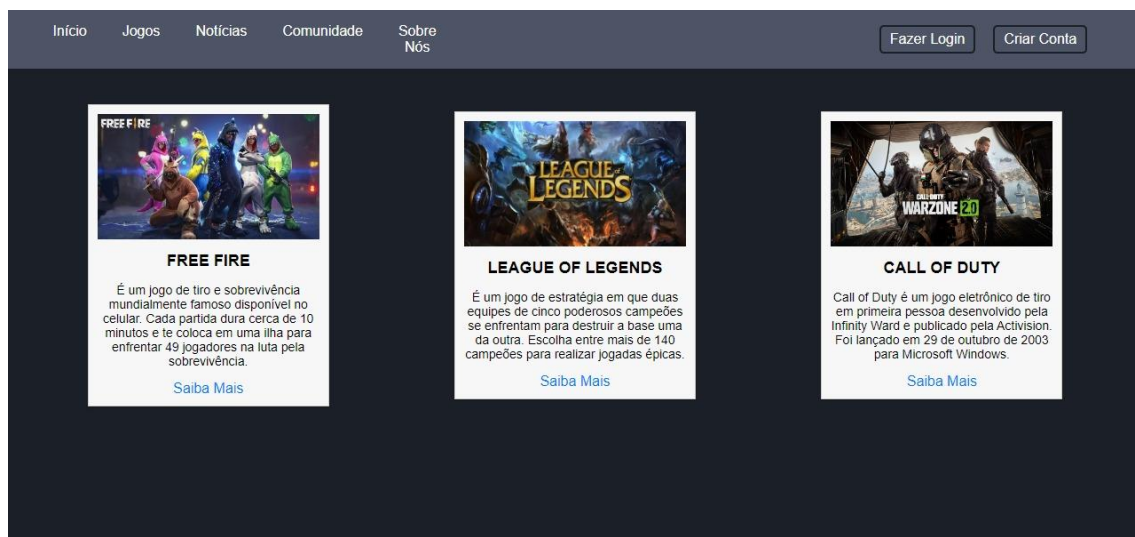


Figura 1.

## 2. Login:

Na tela de login (Figura 2) colocamos alguns elementos, são eles:

- 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 em uma tela posterior
- 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 4º heurística de Nielsen: Consistência e Padrão

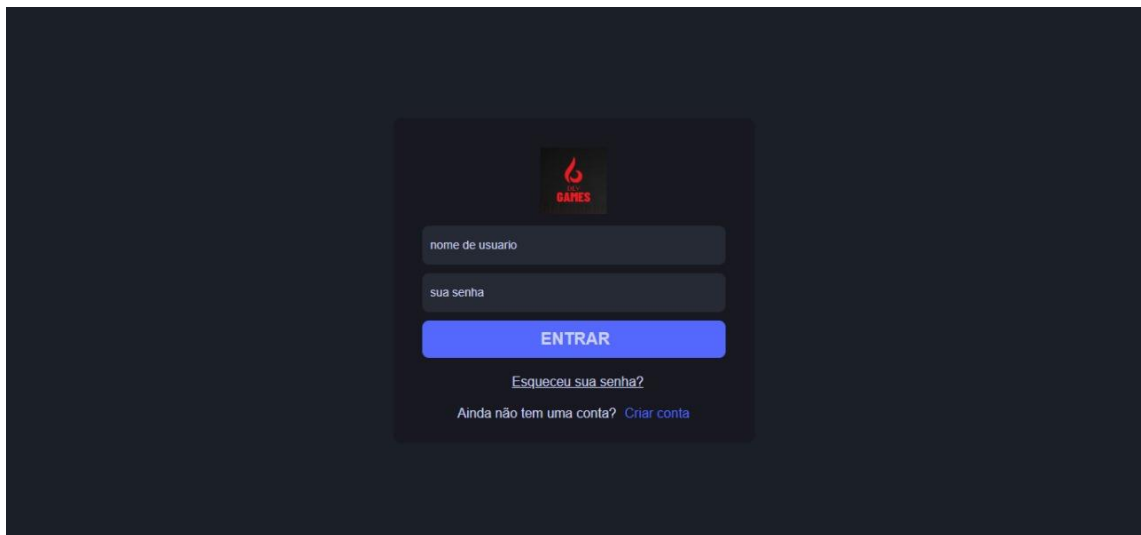


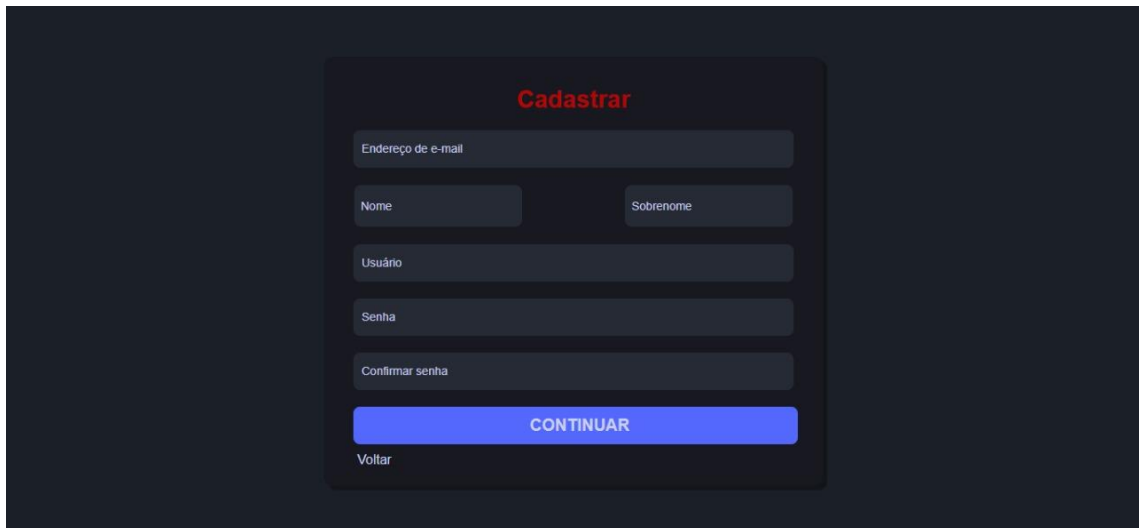
Figura 2.

### 3.Tela de 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 (figura 4).



A imagem mostra uma interface de usuário para o cadastro de um novo usuário. O formulário é centralizado e possui o título "Cadastrar" em vermelho. Os campos de entrada são: "Endereço de e-mail", "Nome" e "Sobrenome" (divididos), "Usuário", "Senha" e "Confirmar senha". Abaixo dos campos, há um botão azul "CONTINUAR" e um link "Voltar" em menor tamanho.

Figura 3.

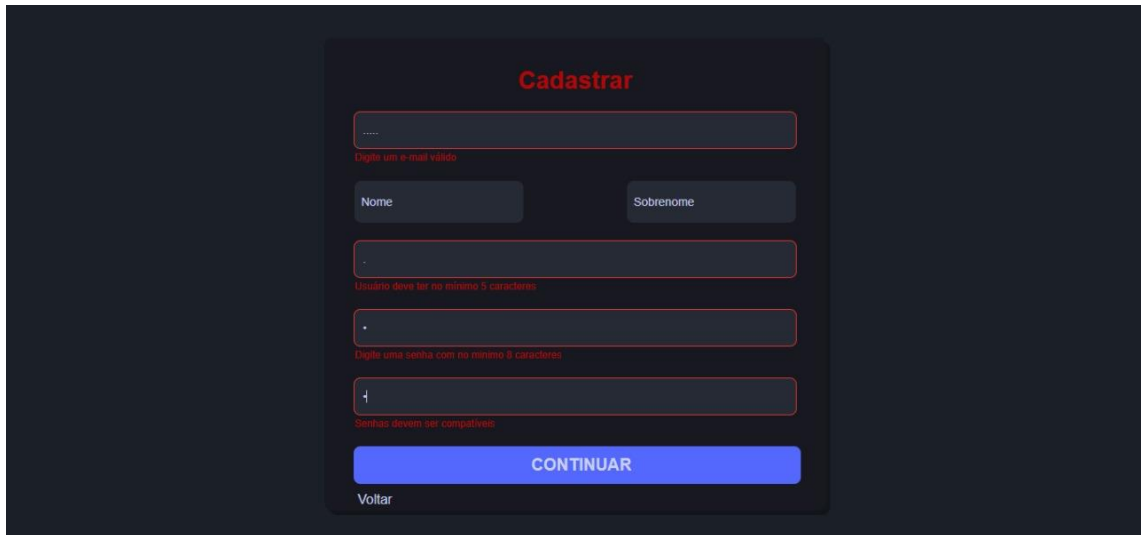
A registration form titled "Cadastrar" in red text. It features a dark background with light gray input fields. The form includes a single-line email input field with the placeholder "Digite um e-mail válido". Below it are two input fields for "Nome" and "Sobrenome". This is followed by a single-line username input field with the placeholder "Usuário deve ter no mínimo 5 caracteres". Next is a password input field with the placeholder "Digite uma senha com no mínimo 8 caracteres". Below the password field is a second password input field with the placeholder "Senhas devem ser compatíveis". At the bottom of the form is a blue button labeled "CONTINUAR" and a link labeled "Voltar" in small text.

Figura 4.

#### 4. Recuperação de Senha:

Nessa tela seguimos o mesmo padrão da tela de login e de cadastro, o intuito dessa tela é possibilitar que o usuário redefina sua senha através de uma confirmação por e-mail. Essa tela possui alguns elementos:

- Campo: E-mail
- Botão: Enviar E-mail
- Opção para criar conta

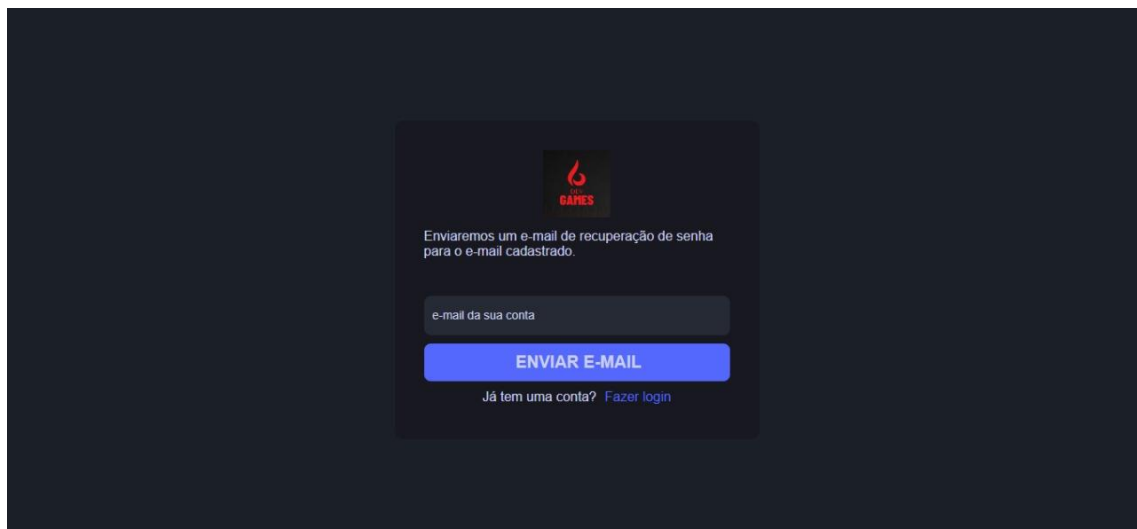
A password recovery form titled "Recuperação de Senha" in red text. It features a dark background with light gray input fields. At the top is a logo for "RE GAMES" consisting of a red flame icon and the text "RE GAMES". Below the logo is a message: "Enviamos um e-mail de recuperação de senha para o e-mail cadastrado." This is followed by a single-line email input field with the placeholder "e-mail da sua conta". Below the email field is a blue button labeled "ENVIAR E-MAIL". At the bottom of the form is a link labeled "Já tem uma conta? Fazer login" in small text.

Figura 5.

## Wireframe e Figma:

### Explicações:

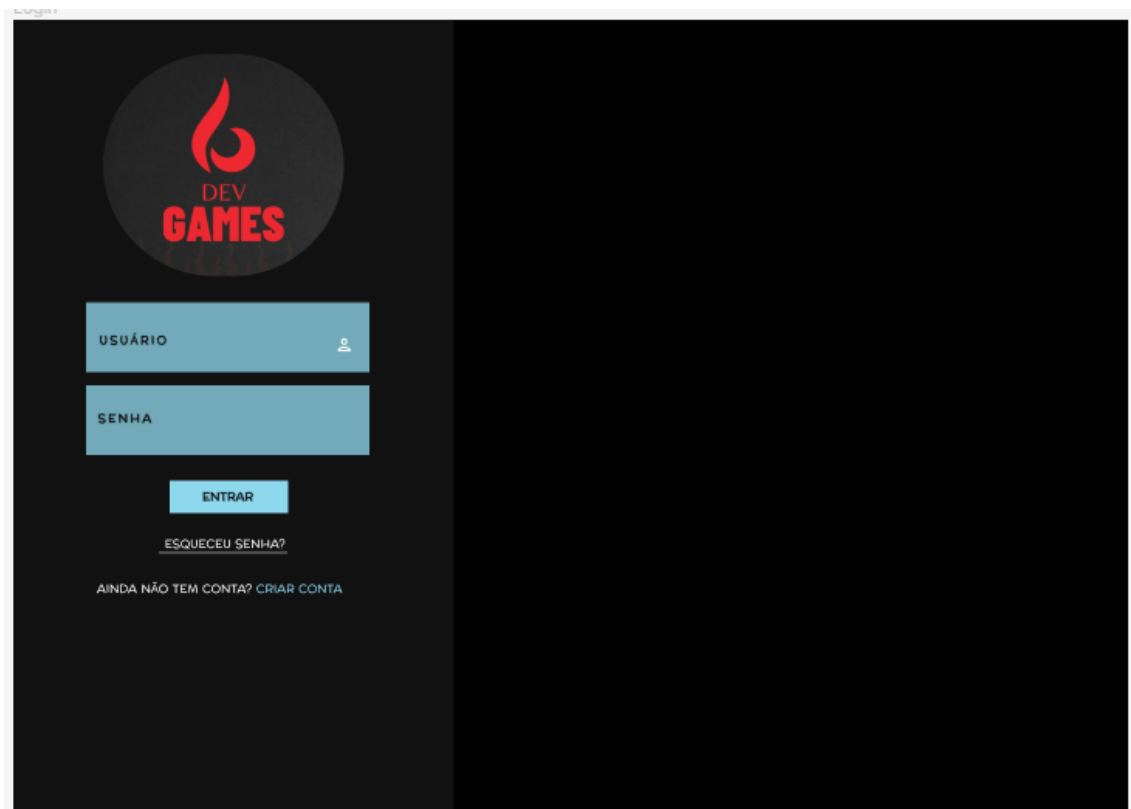
Utilizando o Figma, uma plataforma de design baseada em nuvem, podemos criar uma ilustração em tempo real que representa como o site ficaria tanto em telas de computador quanto em dispositivos móveis. Esta ferramenta permite a visualização instantânea de informações detalhadas sobre o site, jogos e processos 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.

### Parte 1.

A tela de login ela complementa o a logo do site “Dev Games”.

Incluindo a barra de usuário, senha e entra, com informações sobre esqueceu senha ou se ainda não tem uma conta crie uma com a cor azul 8ED8ED.

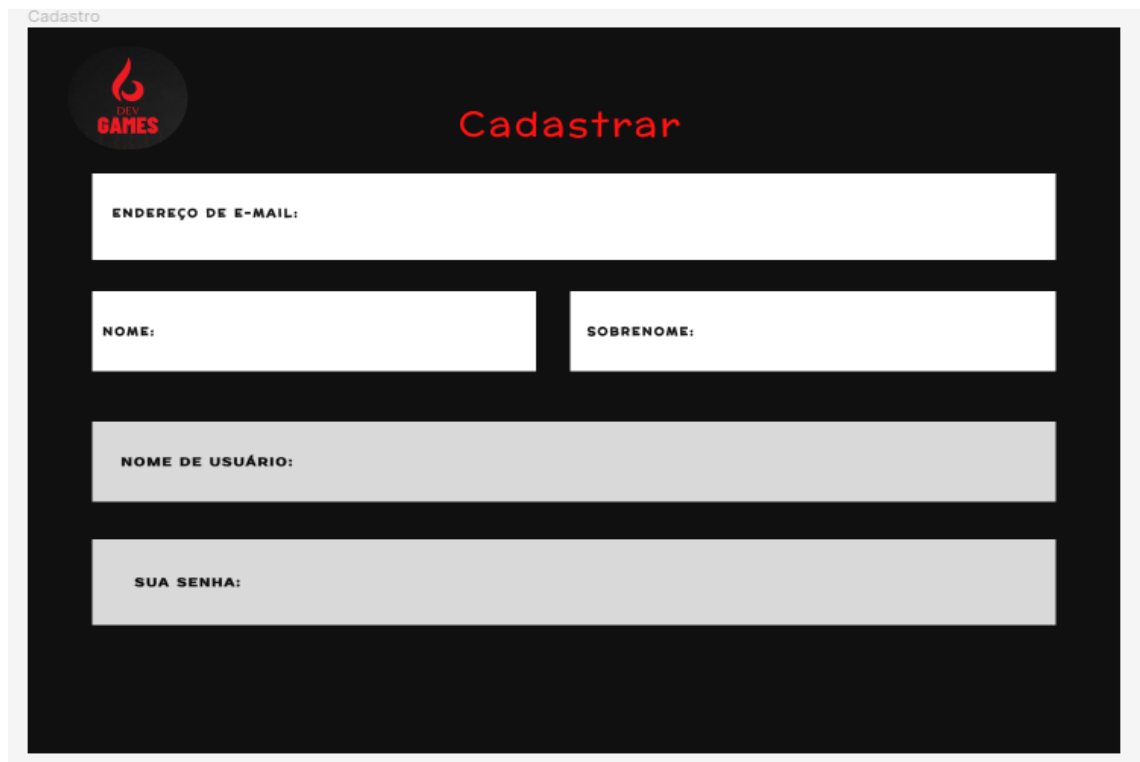
Com a tela totalmente preta no fundo, uma barra na horizontal com a cor branca com o código FFFFFFFF 6%.



## Parte 2.

A segunda tela inclui 4 barras, sendo uma de endereço de e-mail, nome, sobrenome, nome de usuário que vai ser exibido do jogador e senha.

A barras são totalmente brancas com uma legenda de cadastro vermelha e a logo na lateral esquerda “Dev Games”.



The image shows a registration form titled "Cadastrar" in red text. In the top left corner, there is a logo for "DEV GAMES" featuring a red flame icon. The form consists of several white input fields on a dark background. The first field is for "ENDEREÇO DE E-MAIL:". Below it are two fields for "NOME:" and "SOBRENOME:". Then there is a single wide field for "NOME DE USUÁRIO:". The final field is for "SUA SENHA:". All labels are in red uppercase letters.

### Parte 3.

Para recuperação de conta, seguindo as seguintes etapas simples. Inserindo o e-mail cadastrado na plataforma e, em seguida, ele(a) receberá um código de verificação de conta. Este código é a chave para



acessar o processo de recuperação. Ao inserir o código, você será direcionado para um caminho seguro que permitirá a restauração rápida e eficaz da sua conta. Este procedimento garante a segurança do seu perfil, proporcionando uma solução rápida e confiável para recuperar o acesso à sua conta. Tendo uma opção se já tem conta/Fazer login.

Recuperação



ENVIAREMOS UM E-MAIL DE RECUPERAÇÃO DE SENHA PARA O E-MAIL CADASTRADO.

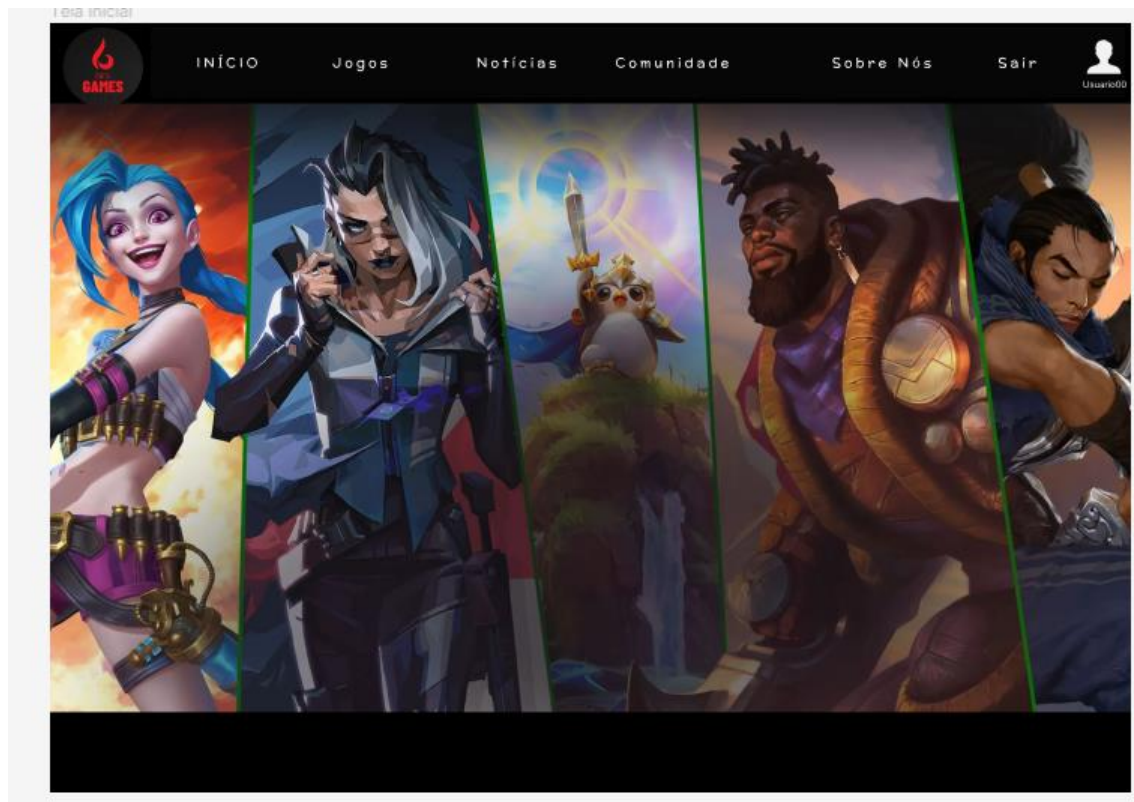
E-MAIL DA SUA CONTA:

[JÁ TEM UMA CONTA? FAZER LOGIN](#)

#### Parte 4.

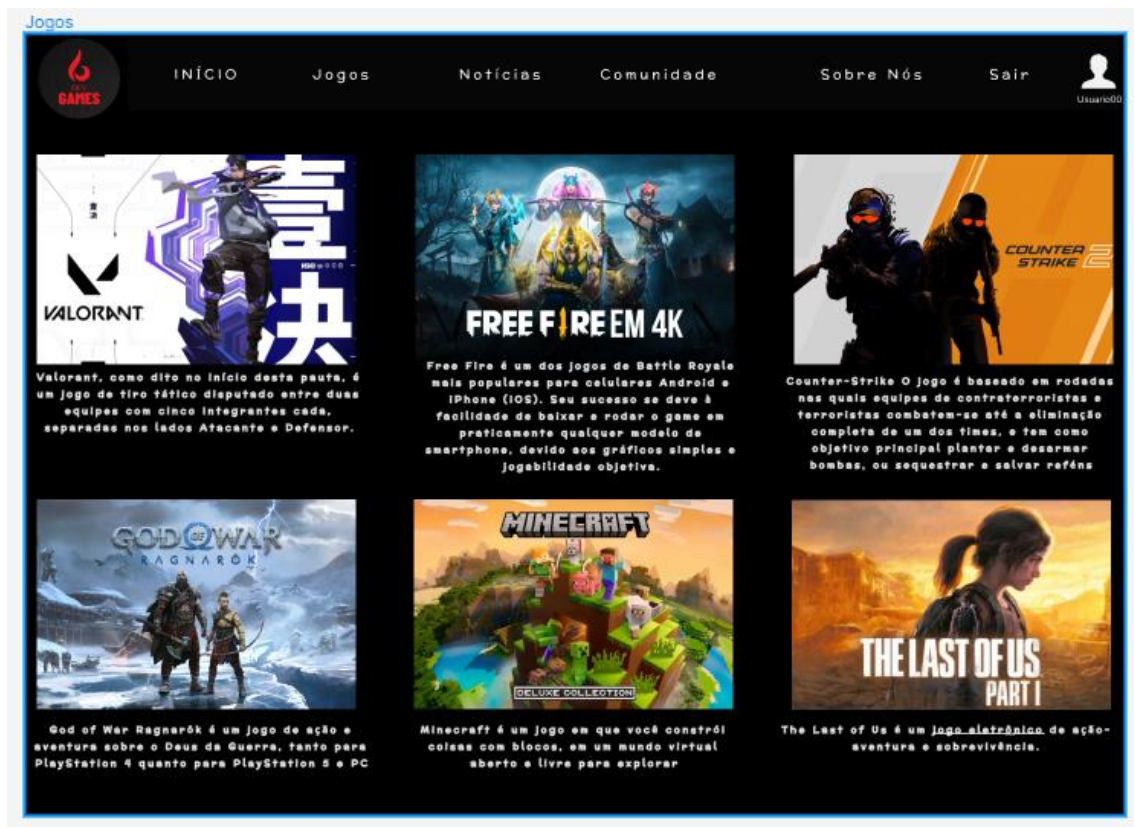
A tela de usuário logado na plataforma da Dev Games apresenta uma logo ilustrativa e uma capa de jogo. Os botões principais, como 'Início', 'Jogos', 'Notícias', 'Comunidade', 'Sobre Nós' e 'Sair', oferecem navegação fácil.

O nome do usuário é exibido à direita, com opções adicionais para personalização. Essa abordagem visa proporcionar uma experiência imersiva, funcional e adaptável às preferências individuais do usuário podendo alterar senha ou e-mail.



## Parte 5.

Na tela de usuário logado da Dev Games, a logo marcante é acompanhada por botões intuitivos: "Início" para uma visão personalizada, "Jogos" exibindo seis títulos detalhados, "Notícias" para atualizações, "Comunidade" para interação, "Sobre Nós" oferecendo insights sobre a empresa, e "Sair" para encerrar a sessão. Cada jogo na seção "Jogos" apresenta informações essenciais. Abordando informações para jogadores.



## Parte 6.

Na tela inicial do site Dev Games, o usuário é recebido por opções claras: "Início", "Jogos", "Notícias", "Comunidade", "Fazer Login" e "Criar Conta". Esses botões direcionam o usuário para informações específicas ou ações, destacando a facilidade de navegação. Ao optar por "Fazer Login" ou "Criar Conta", o usuário é conduzido a uma experiência simples e intuitiva, permitindo acesso rápido às funcionalidades da plataforma.

A capa do campeonato ilustra a participação ativa dos jogadores, incentivando-os a explorar e se envolver em competições emocionantes.



## Mobile:

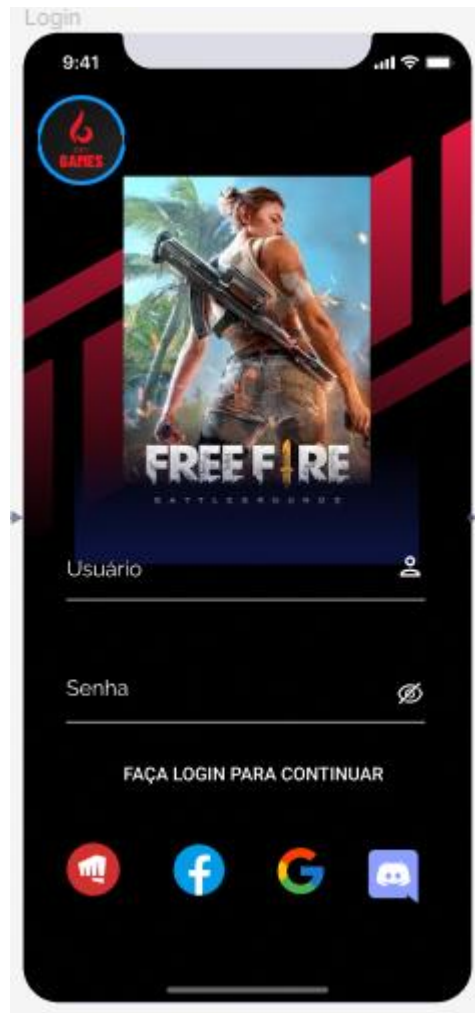
### Parte 1.

Ilustrando a tela de celular exibindo somente a logo Dev Games com o horário, e acessos do celular.



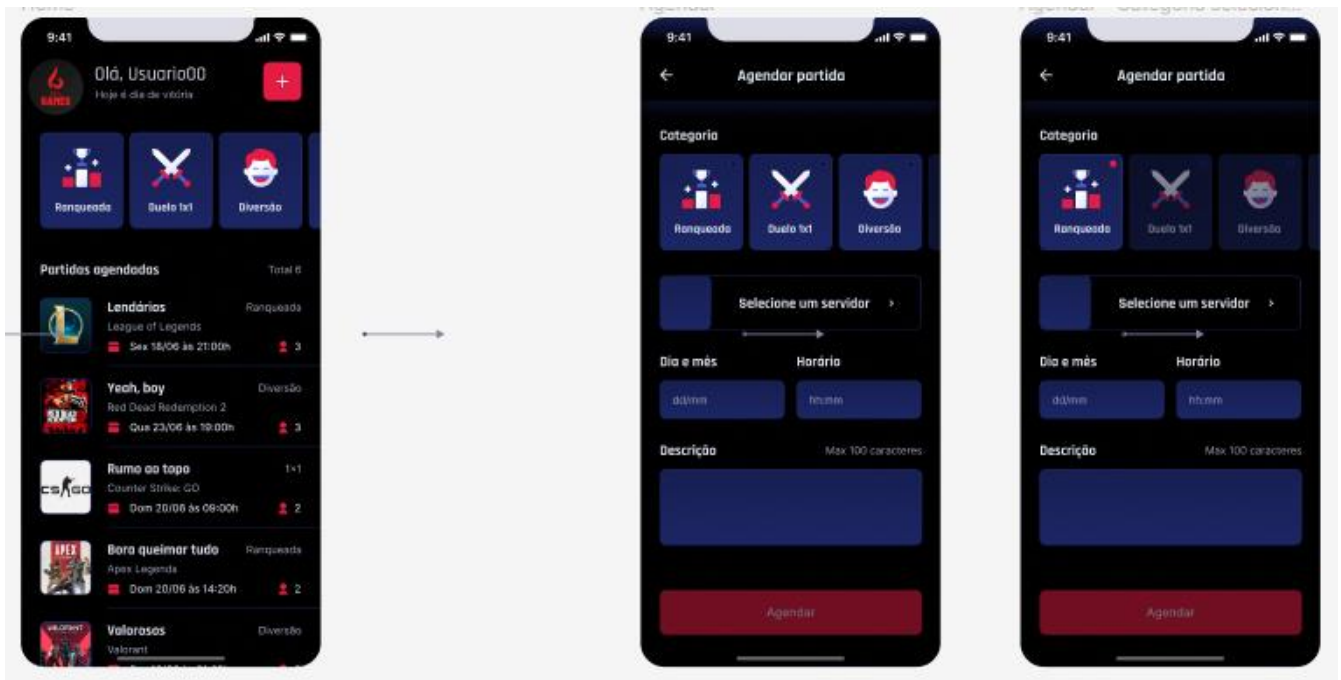
## Parte 2.

Ilustrando um jogo de tiro e sobrevivência, exibindo a logo Dev games, podendo ter a acesso a sua conta ou podendo se conectar com as seguintes plataformas, “Riot, Discord, Google, Facebook”.



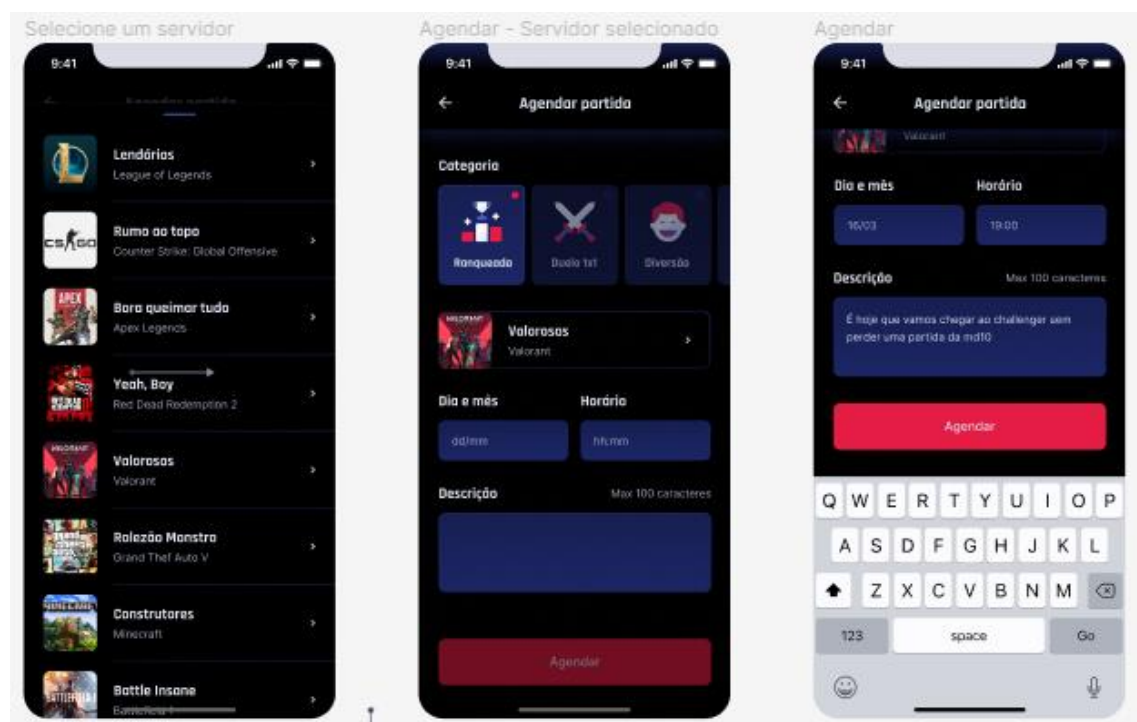
### Parte 3.

Exibindo 3 tipos de telas fornecendo ao jogador vários tipos de jogos para acessar, podendo acessar o modo ranqueada, duelo, diversão. Escolhendo o agendamento e a categoria do servidor de acesso, data/mês e horário com uma descrição pequena sobre ele.



### Parte 4.

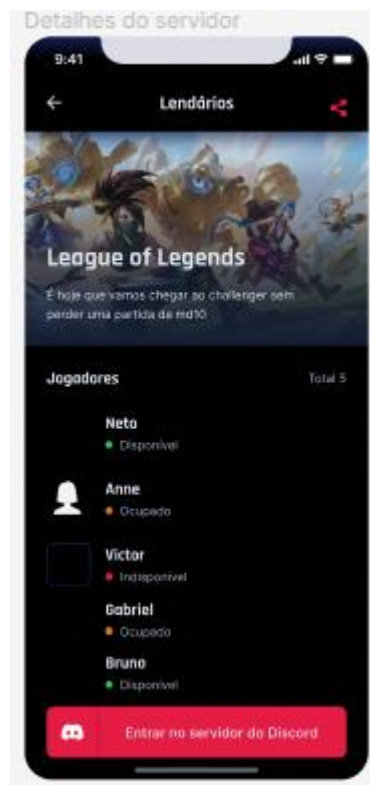
Ilustrando 3 tipos de telas com os jogos adicionados na plataforma mobile, podendo duelar, jogo solo ou online, podendo agendar em qual plataforma o usuário poderá jogar e fazer uma pequena descrição sobre do que ele é capaz.





## Parte 5.

Tendo uma pequena ilustração da logo da League of Legends, o jogador poderá compartilhar seu acesso em alguns sites. Mostrando amigos online e off-line adicionados podendo se direcionar a plataforma discord de comunicação.

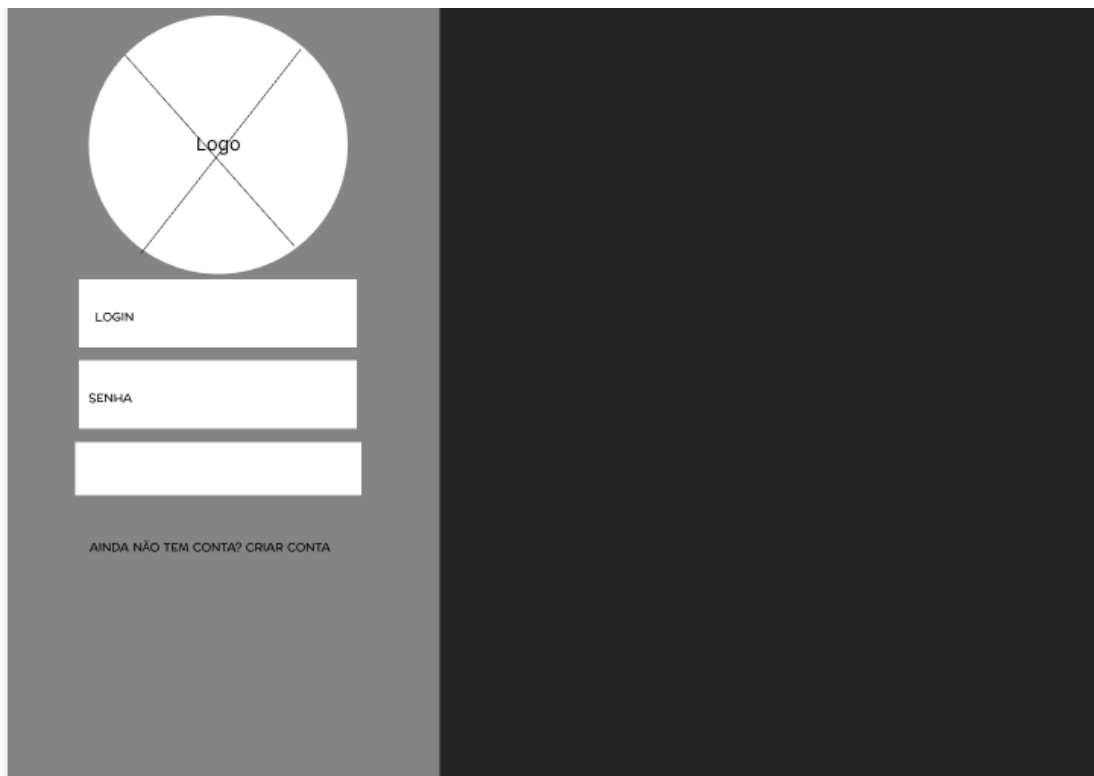




Wireframes foi usado para as representações visuais simplificadas para o site pro projeto de usabilidade de jogos, podendo ter um esboçar e estrutura básica de uma interface de usuário ou produto digital, como sites ou aplicativos. Destacando elementos na página visual e layout de conteúdo e funcionalidades 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.

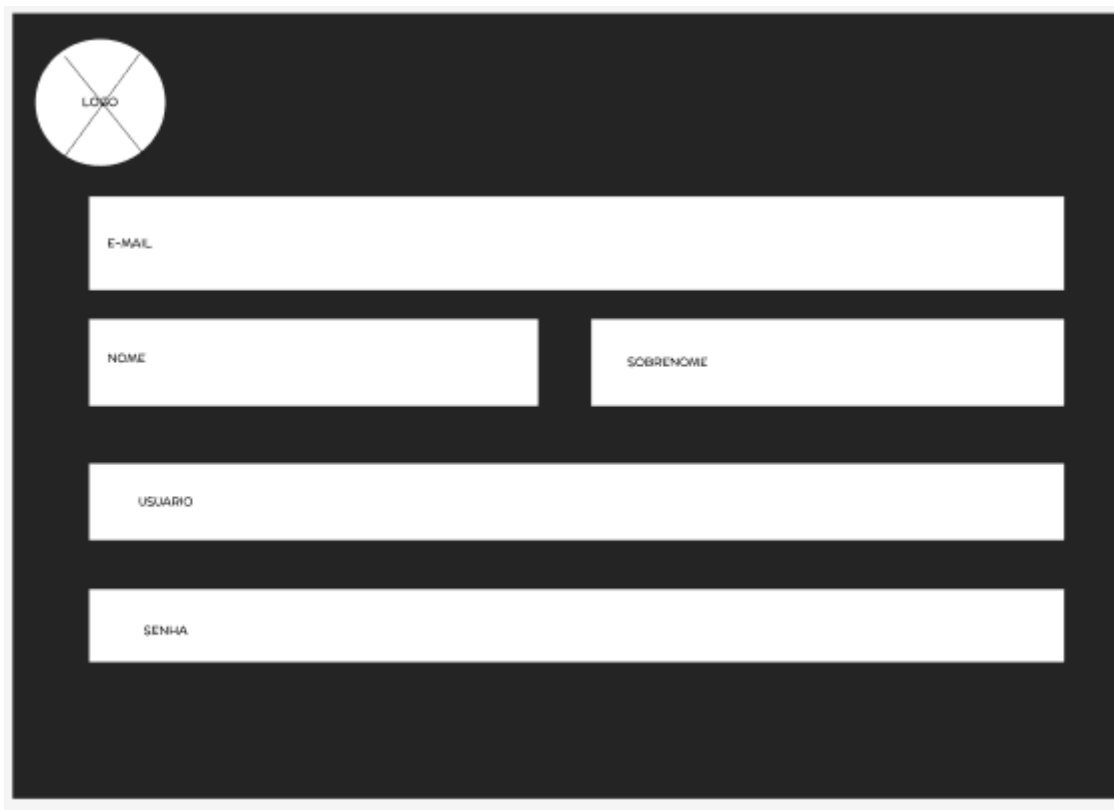
## Parte 1.

Tendo um esboço de como ficaria a logo na parte ilustrativa do site, a barra de usuário e senha. Podendo fazer algumas alterações de como ficaria.



## Parte 2.

Tela ilustrada de como ficaria a parte de cadastro do site dev games, com as informações e-mail, nome, sobrenome, usuário, senha e logo na parte esquerda do site.



The image shows a wireframe of a registration form layout on a dark background. In the top-left corner, there is a circular placeholder for a logo, indicated by a circle with an 'X' and the text 'LOGO' inside. Below the logo, there are five input fields for user information, all with white backgrounds and dark borders. The first field is a single line labeled 'E-MAIL'. The second and third fields are side-by-side, labeled 'NOME' and 'SOBRENOME' respectively. The fourth field is a single line labeled 'USUARIO'. The fifth field is a single line labeled 'SENHA'.

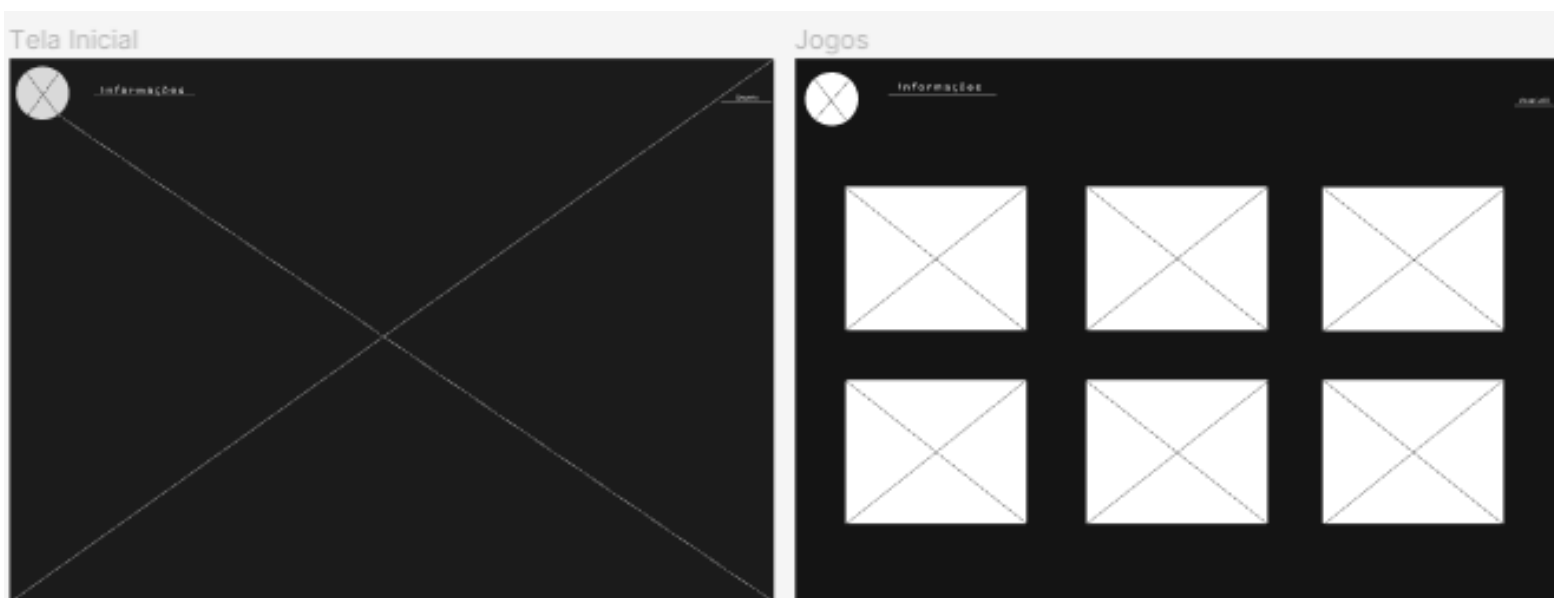
### Parte 3.

Ilustrando a tela de recuperação de conta, com uma pequena mensagem breve, uma barra para colocar o e-mail, e a logo exibida. Com uma mensagem simples se o usuário tem conta ou não.

The wireframe illustrates a password recovery interface. It features a dark gray background with a light gray header bar at the top containing the word "Recuperação". Centered at the top is a circular logo placeholder with a white border and a diagonal cross, labeled "LOGO". Below the logo is a short, centered line of text labeled "MENSAGEM". Underneath this is a wide, white rectangular input field for an email address. At the bottom of the screen, centered, is a link that reads "AINDA NÃO TEM CONTA? CRIAR CONTA", underlined.

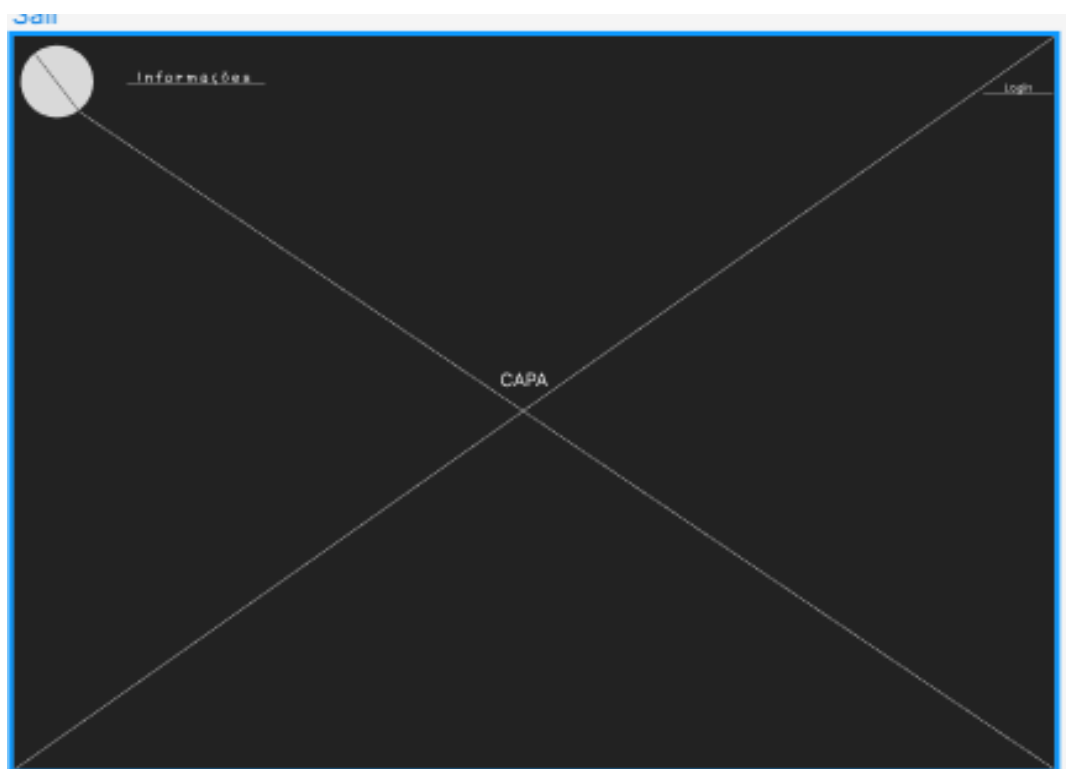
## Parte 4.

Dando seguimento com duas telas, uma tela com a inicial, exibindo a capa do jogo do site e o usuário logado, a segunda tela exibindo diversos jogos para que o usuário possa escolher e obter informações.



## Parte 5.

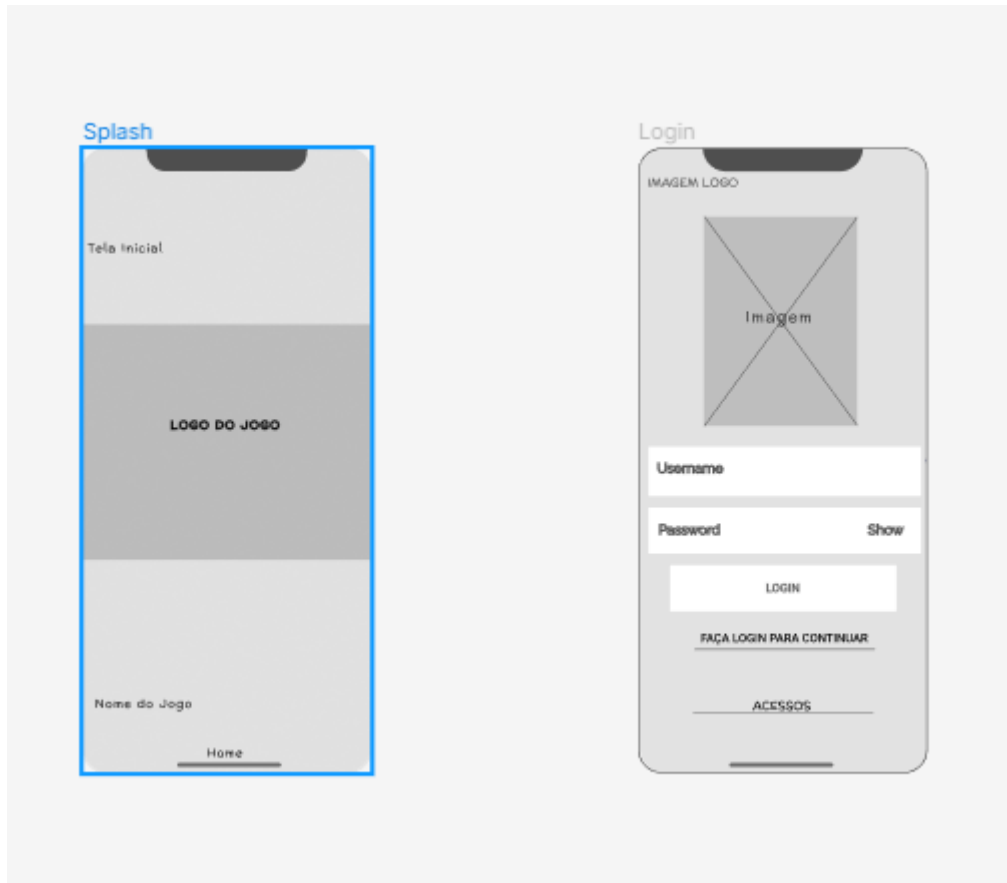
Tela final onde o usuário deveria logar na conta ou criar uma conta para obter informações sobre o jogo. Tela podendo obter uma capa de jogo ou campeonato.



## Parte 1 Mobile.

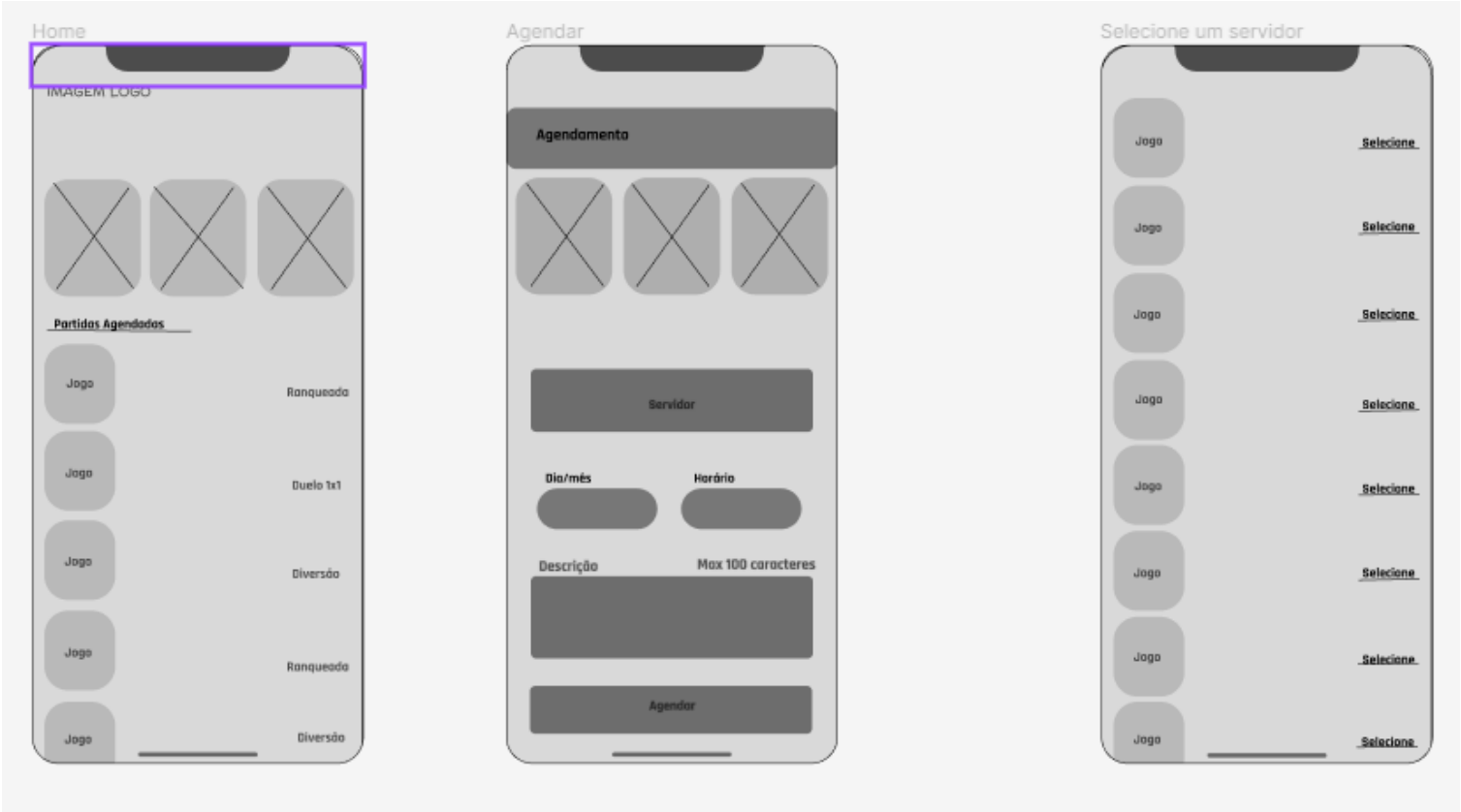
Ilustrando dois tipos de telas uma sendo a tela Splash exibindo a logo.

Segunda tela exibindo o login do usuário e senha, uma pequena imagem breve de jogo, com uns pequenos acessos a serem inseridos na plataforma.



Parte 2.

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



### Parte 3.

Sendo exibida uma tela agendamento de partida, horário, dia e mês, tendo uma pequena descrição para o jogador informar sobre ele podendo teclar as teclas do próprio celular.

The image shows a mobile app interface for scheduling a match. The screen is titled "Agendamento" at the top. Below the title is a dark header bar with the word "Agendamento" in white. The main content area is light gray and contains two input fields for "Dia/mês" and "Horário". Below these is a text area for "Descrição" with a label "Max 100 caracteres". At the bottom of the main area is a dark button labeled "Agendar". The bottom of the screen is a dark gray area with a large "X" and the word "Teclas".

Parte 4.

Exibindo uma ilustração de confirmação da tela de agendamento onde o jogador poderá afirmar sim ou não para verificar se estar correto. A segunda tela exibi uma imagem de jogo breve, tendo informações de usuários online ou off-line, podendo ter acessos as plataformas “breves” inserida.

