



UnB

Universidade de Brasília
Instituto de Artes
Departamento de Desenho Industrial

Guia de Games: Aplicativo para avaliação de jogos eletrônicos

Cléber Bastos

Brasília – DF
2015

Cléber Bastos

**Guia de Games:
Aplicativo para avaliação de jogos eletrônicos**

Relatório apresentado ao Departamento de Desenho Industrial da Universidade de Brasília – UnB como requisito parcial para aprovação na Diplomação em Programação Visual, orientado pelo professor Tiago Barros.

Brasília – DF
2015

Agradeço à minha família, pelo incentivo que me ajudou a chegar até aqui.

Aos amigos que participaram e contribuíram no teste.

Ao professor Tiago Barros, por ter me orientado e ajudado durante todo o projeto.

Aos professores da banca, Evandro Perotto e Virgínia Tiradentes, pela contribuição e seus conselhos.

À minha namorada, pela confiança e apoio sempre.

Resumo

O objetivo do presente trabalho é o desenvolvimento de um aplicativo para *Android* voltado para o público *gamer*, cuja função consiste em facilitar a atividade de escolha de novos *games* por meio de avaliações feitas por outros usuários. O aplicativo, Guia de Games, tem como objetivo fornecer o acesso rápido à informações de *games* do interesse do usuário, o aplicativo também oferece funções de avaliação, comentário e criação de listas.

O trabalho envolve desde a conceituação do projeto como um sistema de avaliação de *games*, a etapa de revisão teórica, os processos de pesquisa, até o desenvolvimento de uma interface gráfica amigável e adequada ao ambiente *Android*.

Palavras-chave: Aplicativo, *Android*, Jogos Eletrônicos, Design de Interação.

Lista de Figuras

Figura 1. Método utilizado no desenvolvimento do projeto	11
Figura 2. <i>Tennis for Two</i> de William Higinbotham	14
Figura 3. <i>Odyssey</i> da <i>Magnavox</i>	15
Figura 4. Versão atual do site Rate My Professors	16
Figura 5. Categorização por plataformas do GameFAQs	19
Figura 6. Categorização por gênero do GameFAQs	19
Figura 7. Categorização por plataforma e por gênero do Metacritic.....	20
Figura 8. Categorização do site IGN	21
Figura 9. GTA 5	23
Figura 10. Uncharted 3	24
Figura 11. Forza Horizon Motorsport 2	24
Figura 12. FIFA 15	25
Figura 13. XCOM – Enemy Within	26
Figura 14. Ultra Street Fighter IV	26
Figura 15. Dragon Age Inquisition	27
Figura 16. Surgeon Simulator 2014	28
Figura 17. Halo 4	28
Figura 18. Sistema de avaliação do IMDb	29
Figura 19. Sistema de avaliação no aplicativo do IMDb	30
Figura 20. Sistema de avaliação do Metacritic	30
Figura 21. Sistema de avaliação do IGN	31
Figura 22. Painel de perfil do usuário	33
Figura 23. Painel sobre diversão	34
Figura 24. Painel de produtos	35
Figura 25. Símbolos desenvolvidos para representar cada gênero	37
Figura 26. Anotações feitas no modelo de arquitetura da informação	40
Figura 27. Modelo final da arquitetura	41
Figura 28. Primeiros wireframes desenvolvidos	42
Figura 29. Segunda versão dos Wireframes	43

Figura 30. Tela dos games	44
Figura 31. Estudos iniciais da identidade visual	45
Figura 32. Segundo estudo da identidade visual	46
Figura 33. Mãos segurando o controle	47
Figura 34. Grid utilizado para a confecção da marca	48
Figura 35. Exemplo de uso da família tipográfica Ubuntu	48
Figura 36. Sistemas de cores da cor utilizada	49
Figura 37. Versão final da identidade visual	49
Figura 38. Aplicativo Calendário utilizando o Material Design	50
Figura 39. Protótipo utilizado no teste	52
Figura 40. Tela de Log In	53
Figura 41. Tela Inicial	54
Figura 42. Tela de perfil e Tela de Listas	55
Figura 43. Tela de perfil de outro usuário	56
Figura 44. Telas de Listas	57
Figura 45. Tela do Game	58
Figura 46. Comentários	59
Figura 47. Telas de Vídeos e Imagens	59
Figura 48. Tela de busca	60

Lista de Tabelas

Tabela 1. Categorização por plataformas	36
Tabela 2. Categorização por gênero	36

Sumário

1. Introdução	9
2. Metodologia	11
3. Levantamento e análise de dados	12
4. Análise de outros sistemas	18
5. Requisitos	32
6. Estilo	33
7. Geração de alternativas	36
8. Escolha da plataforma <i>Android</i>	50
9. Teste com possíveis usuários	51
10. Produto final	53
11. Conclusão	61
12. Referências	62

1. Introdução

1.1 Contextualização

Em 2014, a Associação de *Software* e Entretenimento (*ESA*, sigla em inglês), publicou um estudo mostrando que a indústria dos games cresce quatro vezes mais que a economia dos Estados Unidos¹. No mesmo ano, a *Newzoo*, empresa de consultoria e pesquisa de mercado focada na indústria de jogos, apontou o Brasil como o segundo país com o maior número de *gamers* (4,8 milhões), perdendo apenas para a China que possui 173,4 milhões de jogadores².

Com a variedade enorme de *games* disponíveis no mercado, o consumidor se encontra em uma situação complicada, a grande questão é: como saber se vale a pena mesmo comprar certo título sem ao menos testá-lo antes?

A forma mais fácil de descobrir a qualidade de um *game* é perguntar aos amigos que já tenham jogado. É esta prática que o sistema proposto pretende aperfeiçoar, pois além de saber a opinião dos seus próprios amigos, também poderá ver a dos amigos deles e assim por diante, formando uma grande rede de opiniões.

Assim, o usuário saberá diretamente do público-alvo a qualidade do título que ele procura informações, ou seja, de pessoas que têm os mesmos gostos e interesses que ele. Desta forma o usuário deixa de ser apenas um leitor e passa a ser também um formador de opinião.

¹ <http://economia.terra.com.br/industria-de-games-cresce-4-vezes-mais-que-economia-dos->

² <http://www.proxima.com.br/home/mobile/2014/01/31/Pesquisa--metade-dos-gamers-brasileiros-jogam-pelo-smartphone.html>; acessado em 5/4/2015

1.2 Objetivos

Geral:

Desenvolver um sistema em que o usuário possa avaliar, acessar informações e compartilhar opiniões sobre os jogos eletrônicos das diversas plataformas existentes.

Específicos:

- Produzir uma interface que facilite a interação do usuário e a sua experiência com o sistema;
- Atender ao público com respeito as funções esperadas do sistema;
- Desenvolver um protótipo para teste de usabilidade da interface.

2. Metodologia

O método adotado foi sendo definido ao longo do desenvolvimento deste projeto. Iniciou-se com uma pesquisa teórica com o objetivo de definir conceitos importantes para o projeto. Primeiramente foi feita uma pesquisa relacionada a definição tanto de jogos e jogos eletrônicos para compreender o que são e quais tipos de jogos estariam disponíveis para avaliações dos usuários dentro sistema proposto. Também foi realizada uma pesquisa com o intuito de entender como funcionam esses sites e de encontrar possíveis similares.

A partir daí duas etapas foram desenvolvidas paralelamente: a pesquisa de similares e a geração de alternativas. A pesquisa de similares trouxe insumos de referencia para a criação de propostas. Na geração de alternativas foram desenvolvidos os wireframes, fluxo de navegação, identidade visual e o layout do protótipo que foi testado posteriormente com possíveis usuários. Após os testes foram feitos ajustes finais no fluxo de navegação e layout para assim chegar no produto final. Este processo está representado na Figura 1.

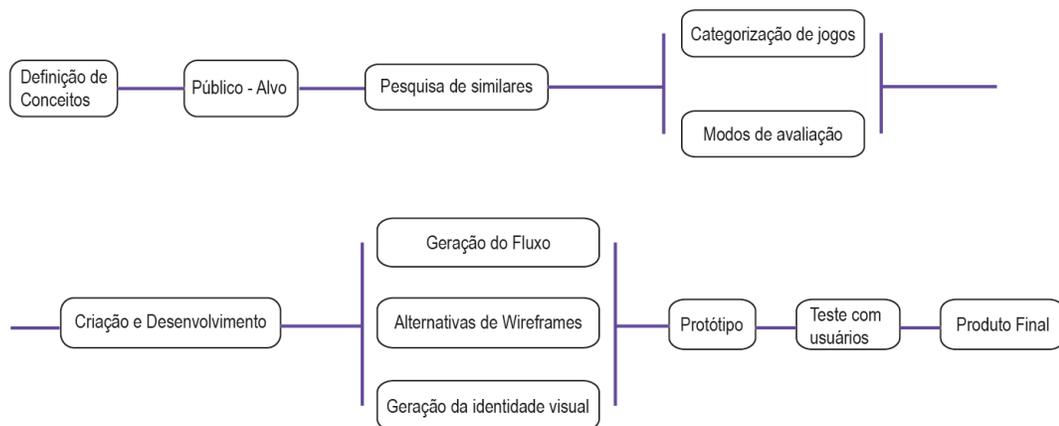


Figura 1. Método utilizado no desenvolvimento do projeto

3. Levantamento e Análise de Dados

A etapa de levantamento e análise de dados busca, por meio de pesquisas bibliográficas e conteúdos on-line sobre os principais conceitos do projeto, dar embasamento para o seu desenvolvimento e definir requisitos conceituais para sua criação

3.1 O que é o Jogo?

Como este projeto trata da avaliação de jogos, é necessário definir primeiramente o significado de jogo, visando especificar quais categorias de produtos são objeto de avaliação desse sistema. Um jogo, é uma forma de jogar ou brincar com objetivos e estrutura.

Jesse Schell (1970) define o jogo como “uma atividade de resolução de problemas encarada de forma lúdica”, ele também aponta algumas qualidades-chave que devem conter em jogo:

- Atividade voluntária
- Objetivos
- Conflitos
- Vitória ou Derrota
- Regras
- Interativo
- Valor interno próprio
- Sistema formal e fechado

O jogo deve ser uma atividade voluntária. O jogador deve querer vivenciar a experiência de jogar, é um exercício de controle voluntário do sistema. Um sistema não voluntário não é um jogo.

Um jogo deve possuir objetivos e conflitos. As ações dos jogadores em um jogo são direcionadas para atingir o objetivo. Na maioria dos jogos, o objetivo é obter

pontuação maior que os outros jogadores. Mas os objetivos também pode consistir em aprisionar a peça de um oponente (xadrez) ou chegar em um ponto antes que os outros jogadores (uma corrida) ou alinhar peças em um padrão particular (jogo da velha).

O objetivo de um jogo deve ser claramente definido e as ações dos jogadores devem ser sempre na tentativa de alcançá-lo. Durante a sua jornada para alcançar seus objetivos o jogador irá passar por obstáculos e conflitos que resultarão em sua vitória ou derrota dentro do jogo. Ou seja um jogo é uma estrutura interativa que exige que os jogadores se esforcem para atingir uma meta.

O jogo é interativo, ou seja, isso torna possível que diferentes ações dos jogadores retornem diferentes resultados no jogo. Se não há algum tipo de interação entre o(s) jogador(es) e o jogo, este não pode ser chamado de jogo. É preciso haver uma comunicação recíproca entre o jogador e o jogo, provocando assim mudanças tanto em um quanto no outro. Esta interatividade entre jogador e jogo também é responsável pela imersão, onde o jogador passa a atribuir valores emocionais ao jogo, tornando-o mais importante e significativo. A imersão acontece quando jogadores encontram jogos que sejam envolventes, ou seja, eles fazem os jogadores se sentirem "imersos mentalmente". Quando estamos mentalmente ambientados no jogo, temos pensamentos, sentimentos e valores diferentes de quando estamos mentalmente fora do jogo. Tecnicamente, essa qualidade deveria estar presente em todos os jogos, mas apenas os bons jogos a possuem.

O jogo tem um valor interno próprio. Isso significa que eles são feitos de elementos inter-relacionados que trabalham em conjunto em um sistema definido, que contém regras e funcionam para criar uma experiência completa para o jogador. Além disso, esse sistema é fechado, isto significa que existem limites para ele.

Sendo assim, conclui-se que um jogo deve ser divertido e composto por uma série de ações e decisões, limitado por regras e pelo universo do jogo, que resultam em uma condição final. As regras e o universo do jogo existem para proporcionar uma estrutura e um contexto para ações de um jogador. As regras também existem para criar situações interessantes, com o objetivo de desafiar e se contrapor ao

jogador. A riqueza do contexto, o desafio, a emoção e a diversão do jogador, e não simplesmente a obtenção da condição final, é que determinam o sucesso do jogo.

3.2 Jogos Eletrônicos ou *Games*

Um jogo eletrônico ou *game* é um jogo no qual o jogador interage com imagens enviadas a um dispositivo que as exibe, geralmente uma televisão ou um monitor. Os sistemas eletrônicos usados para jogar este tipo de jogo são conhecidos como plataformas, as plataformas podem ser desde computadores, aparelhos de vídeo game, até mesmo dispositivos móveis como celulares e *tablets*.

Os primeiros *games* foram desenvolvidos como resultado de pesquisas na área de inteligência artificial. A criação dos primeiros jogos eletrônicos limitou-se a testes e demonstrações de teorias relacionadas a áreas como a interação humano-computador, a aprendizagem adaptativa e estratégia militar.

Um *game* que se destaca nesse período inicial é *Tennis for Two* (1958), criado pelo físico norte-americano William Higinbotham para entreter os convidados no dia da visita anual realizada pelo Laboratório Nacional de Brookhaven. Este programa simulava uma partida de tênis exibida na tela de um osciloscópio. Um ponto piscando representava a bola e os jogadores controlavam seu movimento por cima de uma linha vertical que representava a rede. Não havia na imagem a representação dos jogadores, apenas da bola e da quadra de tênis, numa vista lateral (Figura 2).

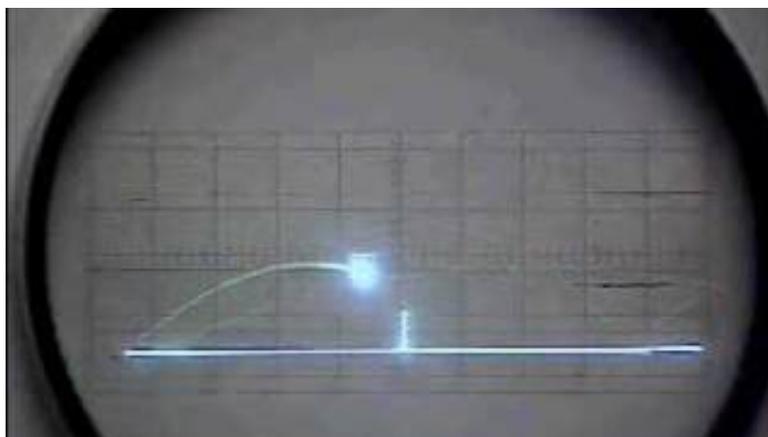


Figura 2: *Tennis for Two* de William Higinbotham

Quanto aos consoles, o primeiro a ser criado foi o *Odyssey* (Figura 3), em 1974, produzido pela *Magnavox*. Não houve muita aceitação no mercado, por ser monocromático e não ter som. Junto com o console vinham 12 folhas de acetato que eram afixadas no televisor. Assim, o jogo exigia a fixação das folhas de acetato com as linhas de demarcação de campos de futebol ou de vôlei na tela do televisor para jogar, uma vez que o programa não era capaz de desenhar as linhas de demarcação de cada tipo de *game*.



Figura 3: *Odyssey* da *Magnavox*

Compreender a definição de jogos e entender a diferença entre jogos e jogos eletrônicos (*games*) foi essencial nesse primeiro momento do projeto, pois assim foi possível definir que apenas os jogos eletrônicos estarão presentes para avaliação no sistema, excluindo-se assim outros tipos de jogos como por exemplo: jogos de tabuleiro, cartas entre outros.

3.3 *Sites* de Avaliação

O objetivo principal do projeto proposto é a avaliação de *games*, por isso mostrou-se necessário buscar uma definição desse tipo de sistema. *Sites* de avaliação são concebidos para que usuários votem ou avaliem algum tipo de

produto. Os primeiros *sites* de avaliação foram desenvolvidos para a avaliação de pessoas, eram conhecidos como “*rate-me sites*”, estes sites eram organizados em torno de atributos físicos como aparências, partes do corpo, voz, personalidade entre outros. Mais tarde surgiram sites dedicados à avaliação de capacidades profissionais, como por exemplo de professores, advogados, médicos.

Os primeiros sites de avaliações começaram em 1999, com *RateMyFace.com* criado por Michael Hussey e *TeacherRatings.com* criado por John Swapceinski e mais tarde re-lançado juntamente com Hussey como *RateMyProfessors* (Figura 4). Os usuários deste tipo de site avaliam itens através de uma nota numa escala de 0 a 10, ou com respostas de “sim ou não”, essa avaliação geralmente é feita de forma rápida e sem grande deliberação.

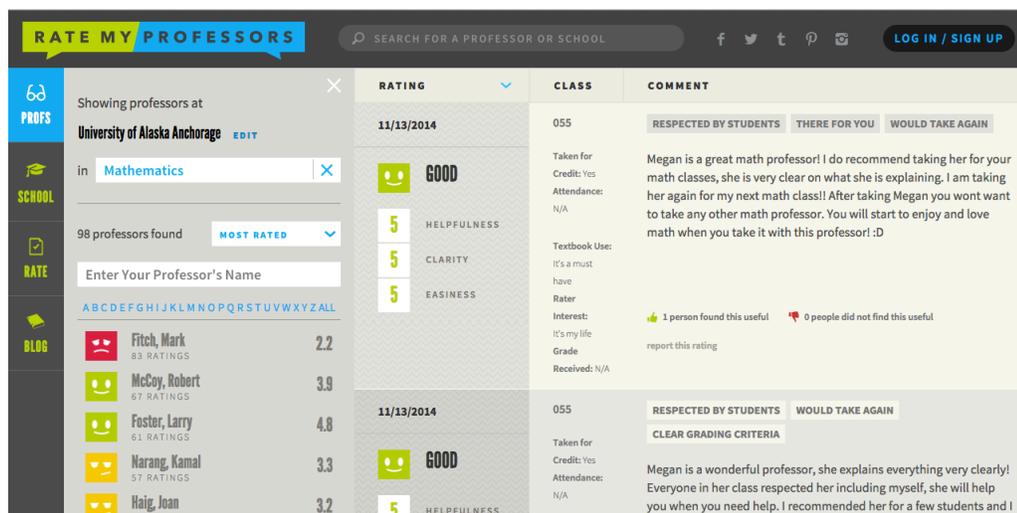


Figura 4: Versão atual do site *Rate My Professors*.

Normalmente, o *site* dá um *feedback* instantâneo em termos de contagem da nota do item, ou a porcentagem de outros usuários que concordam com a avaliação. Muitas vezes oferecem estatísticas agregadas ou listas de “melhores” e “piores”. A maioria permite que os usuários enviem sua imagem, amostras ou outros conteúdos relevantes para que outros avaliem.

Os *sites* de avaliação geralmente oferecem alguns recursos de serviços de rede social e comunidades on-line, tais como fóruns de discussão de mensagens e mensagens privadas. Muitas redes sociais e outros *sites* também incluem recursos

de avaliação. Por exemplo, a *Netflix* que possui recursos opcionais de avaliação para que usuários avaliem os filmes oferecidos pelo serviço.

Atualmente, *sites* voltados para o entretenimento são os maiores usuário do recurso de avaliação. *Sites* como *Metacritic.com* reúnem avaliações e críticas de música, games e filmes e também convidam os usuários a atribuírem a sua própria avaliação. Os principais *sites* de avaliações de itens de entretenimento são: *IMDb*, *Metacritic* e *IGN*.

4. Análise de outros sistemas

A análise de similares tem como objetivo coletar informações de produtos semelhantes com a intenção de analisá-los e identificar pontos positivos e negativos, as funções que cada produto se propõe a cumprir, e também suas qualidades que podem vir a ser incorporadas no projeto, bem como pontos que devem ser evitados ao longo do desenvolvimento.

Foram delimitados dois aspectos que deveriam ser avaliados nestes produtos similares: a categorização dos *games*, a forma de avaliação dos jogos por estes *sites*.

4.1. Categorização de *games* em *sites* de avaliação

A categorização consiste em organizar objetos de um universo em grupos ou categorias, com um propósito específico. É um mecanismo fundamental para a razão e a comunicação humana, estabelecendo bases para muitos dos mais importantes processos mentais, tais como a percepção, a representação, a linguagem, a lógica e aprendizagem.

A categorização, portanto, é essencial para o bom funcionamento de um sistema, pois além de organizar todo o conteúdo, auxilia também na navegação do usuário e facilita a busca por conteúdo.

A categorização de jogos é importante porque cria uma identidade entre jogos semelhantes, facilita o estudo das peculiaridades de cada classe e ajuda a reconhecer a originalidade de jogos que introduzem novas classes ou novos conceitos em uma classe.

A análise das categorias dos jogos foi realizada com o objetivo de entender melhor como os jogos são tradicionalmente categorizados e organizados em sites especializados em *games* e entretenimento em geral.

Com base em busca realizada no *Google* por sites com conteúdo relacionado à *games*, e na experiência pessoal do autor do projeto com este tipo de página,

foram selecionados os três sites mais populares para a análise. Os escolhidos foram: *GameFAQs*, *Metacritic* e *IGN*.

4.1.1 *GameFAQs*

*GameFAQs*³ é um *website* especializado em conteúdo relacionado a *games*, guias, imagens, *FAQs* (compilação de perguntas frequentes acerca de determinado tema), códigos, análises, entre muitas outras informações.

O *site* apresenta uma navegação em dois passos, os *games* são separados primeiramente por plataforma, e apresentados por ordem alfabética (Figura 5).



Figura 5. Categorização por plataformas do *GameFAQs*

Após a escolha de uma das plataformas, temos dois tipos de categorização diferentes: por ordem alfabética e por gêneros (Figura 6).



Figura 6. Categorização por gênero do *GameFAQs*

³ <http://www.gamefaqs.com>. Acesso em 23/4/2015

4.1.2 Metacritic

*Metacritic*⁴ é um *website* americano que reúne críticas de álbuns musicais, *games*, filmes, programas de televisão, DVDs e livros.

Ele apresenta uma categorização similar ao *GameFAQs*, ou seja, navegação é dividida em dois passos, primeiramente categoriza as plataformas, dispostos na seguinte ordem: *PS4* e *Xbox One* (consoles da oitava geração), *PS3* e *Xbox 360* (consoles da sétima geração), *PC* (computador), *Wii U* (oitava geração), *3DS* e *PS Vita* (Portáteis), *iPhone/iPad* (*Mobiles*).

Após a escolha de um dos consoles é apresentado a classificação por gêneros (Figura 7).

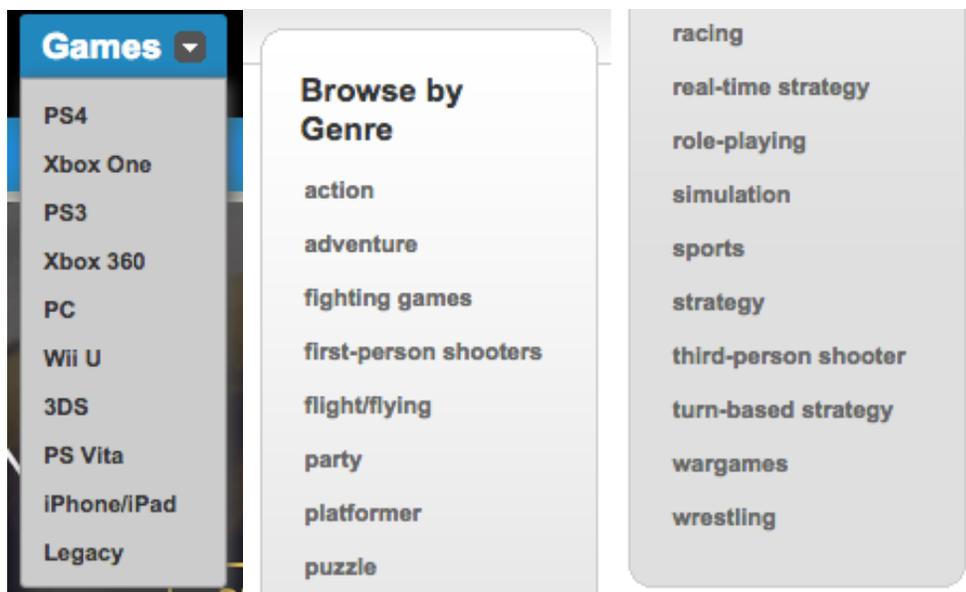


Figura 7. Categorização por plataforma(a esquerda) e por gênero(a direita) do *Metacritic*

⁴ <http://www.metacritic.com>. Acesso em 23/4/2015

4.1.3 IGN

*IGN*⁵ é um portal de entretenimento que tem como foco principal os *games*, possui conteúdos das mais diversas plataformas. O site também aborda temas de outras formas de entretenimento como o cinema, quadrinhos, música entre outros. O portal é um dos 300 mais visitados no mundo⁶.

O *site* da *IGN* apresenta uma categorização apenas por consoles, seguindo a ordem: *PS4*, *Xbox One*, *Wii U* (consoles da oitava geração), *PS3* e *Xbox 360* (consoles da sétima geração), *PC* (computador), *3DS* e *PS Vita* (Portáteis) e *Mobile* como pode ser visto na Figura 8.

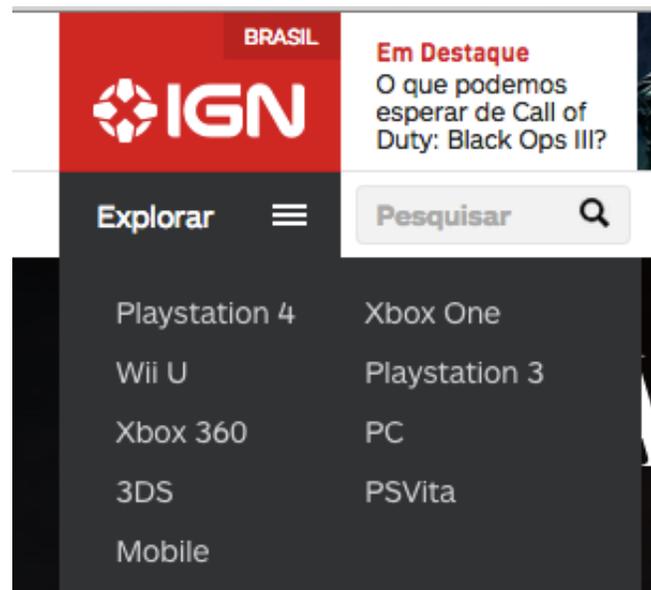


Figura 8. Categorização do *site* IGN

⁵ <http://br.ign.com>. Acesso em 23/4/2015

⁶ <http://www.alexa.com/siteinfo/ign.com>; acesso em 9/6/2015

Após a análise, notou-se que devido a grande quantidade de jogos presente no mercado, foi necessário criar uma classificação categórica para eles. Essas categorias são conhecidas como gênero e descrevem a experiência que o jogador terá ao jogá-lo. Existe uma gama enorme de gêneros para os jogos eletrônicos, cada qual com seus subgêneros e até jogos cujo o gênero são fusões de dois ou mais gêneros distintos.

4.2 Características dos Gêneros

Para categorizar os *games* dentro de cada gênero é importante ressaltar algumas características que definem esses jogos, a divisão dos gêneros é baseada na mecânica do *game*, que não deve ser confundido com jogabilidade. A mecânica do *game* é uma forma de tradução do termo *gameplay*, que abrange os objetivos, desafios, procedimentos, recursos, regras e limites do *game*.

4.2.1 Ação

Sua característica principal é exigir habilidade do jogador com os controles e comandos além de envolver ações de curta duração e atividades de causa-e-efeito. A estratégia não é o foco, e sim a resposta rápida aos movimentos e acontecimentos durante o *game*.



Figura 9. GTA 5.

4.2.2 Aventura

Games deste gênero não exigem grande habilidade com os controles e envolvem ações bem pensadas, diálogos extensos e o uso de itens apropriados a cada situação. Podem incluir quebra-cabeças e outras atividades lúdicas e de

raciocínio, este tipo de *game* também estimula a exploração exaustiva de cada cena, às vezes de maneira exagerada.



Figura 10. *Uncharted 3*

4.2.3 Corrida

Pretendem simular competições que envolvem corridas de veículos como por exemplo carros e motos. Estes jogos podem retratar corridas profissionais como *Formula 1*, mas em sua grande maioria abordam o tema das corridas de rua.



Figura 11. *Forza Horizon Motorsport 2*

4.2.4 Esportes

Pretendem simular partidas ou competições de algum tipo de esporte, como futebol, basquete, baseball entre outros. Envolvem mapeamento e possivelmente simplificação das regras do esporte para a lógica do jogo no computador ou consoles.



Figura 12. FIFA 15

4.2.5 Estratégia

Nos jogos desse gênero, cada jogador controla uma base, constituída de várias instalações e estruturas, e um exército de unidades de guerra. Vence o jogo aquele que demonstrar sua supremacia, através do desenvolvimento de sua base ou da destruição das bases dos outros jogadores.

As unidades são produzidas nas estruturas, e há inúmeros tipos de unidades com diferentes características de movimento e combate. A construção de estruturas e produção de unidades requerem a extração de recursos de matéria-prima.

O jogador não controla as unidades diretamente, mas dispara comandos que elas executam de forma autônoma, como atacar. Este gênero também foi muito popular desde a metade dos anos 90.



Figura 13. XCOM – *Enemy Within*

4.2.6 Luta

São jogos em que os personagens se enfrentam em combates. É um sistema de jogo em que os personagens lutam um contra um, num sistema de rounds, com direito a utilização de golpes especiais. Hoje em dia, muitas empresas produzem jogos baseados nesse sistema.



Figura 14. *Ultra Street Fighter IV*

4.2.7 RPG

Jogos desse gênero têm como característica o desenvolvimento gradativo dos personagens, eles avançam em níveis através da aquisição de experiência, executando ações como combater ou resolver problemas. Geralmente envolvem uma linha de história principal, com problemas que permitem múltiplas soluções, além de vários objetivos secundários opcionais. O diálogo com outros personagens é importante para o enriquecimento da história e para ajudar a resolver alguns problemas.



Figura 15. *Dragon Age Inquisition*

4.2.8 Simulação

Pretendem simular de maneira realística operações em equipamentos técnicos ou veículos complexos, este gênero é dominado pelos simuladores de voo. Atualmente vários jogos desse gênero estão sendo lançados, com o objetivo de simular as experiências das mais diversas profissões como médicos, cozinheiros entre outros.



Figura 16. *Surgeon Simulator 2014*

4.2.9 Shooter

O jogador controla personagens que utilizam armas e violência para atingir seus objetivos, é considerado o “gênero da moda” desde o meio da década de 90, porém vem enfrentando grave crise de conteúdo, pois são acusados de ser sempre mais do mesmo.



Figura 17. *Halo 4*

4.3. Modos de Avaliação

Segundo o dicionário de língua portuguesa Michaelis , o termo Avaliar: “ 1. Calcular ou determinar o valor, o preço ou o merecimento de...”. Portanto, avaliar algo é mostrar o prestígio, a qualidade ou a relevância do objeto ou produto que esta sendo avaliado. Uma avaliação pode ser tanto positiva ou negativa. A avaliação é a ação mais importante dentro do sistema deste projeto, pois o objetivo principal do usuário ao utilizar o sistema é avaliar os jogos, por isso é importante que essa etapa seja muito bem desenvolvida, e para que isso ocorra entendeu-se que era necessário analisar este processo em alguns sistemas similares para entender seu funcionamento e também como eles são representados visualmente.

Assim como na análise da categorização dos jogos, foram selecionados três sites para análise dessa etapa. Foram adotados os mesmos critérios para a escolha dos sites. Os escolhidos foram: *IMDb*, *Metacritic* e *IGN*.

4.3.1 *International Movie Database*

O *International Movie Database* (IMDb)⁷ é um banco de dados online com informações relacionadas a filmes, programas de TV, e *games*. Os usuários também são convidados a avaliar qualquer filme em uma escala de 1 a 10, e os totais são convertidos em uma classificação média ponderada que é exibido ao lado de cada título. O sistema de avaliação do IMDb é simples e intuitivo, para avaliar o usuário deve clicar com o *mouse* em cima do número de estrelas que deseja, se deseja dar uma nota 9 por exemplo, ele deve clicar na nona estrela da barra (Figura 18).

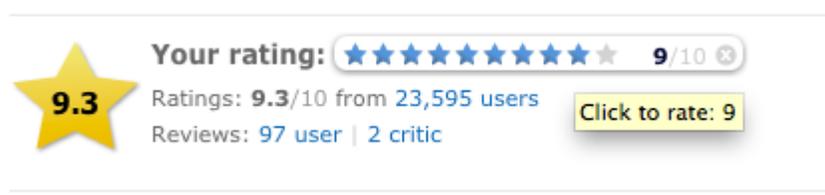


Figura 18. Sistema de avaliação do IMDb

⁷ <http://www.imdb.com>. Acesso em 23/4/2015

No aplicativo o sistema é igual, porém após escolher o número de estrelas, o usuário deve clicar em salvar, para que assim a sua nota seja computada.

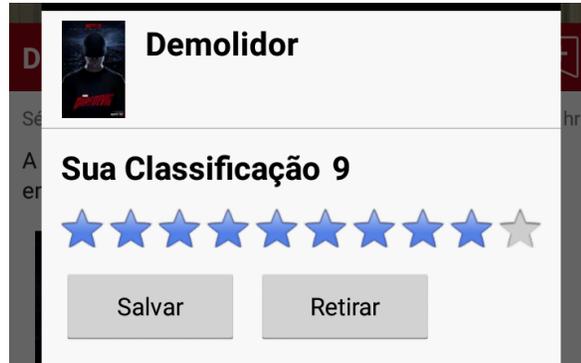


Figura 19. Sistema de avaliação no aplicativo do IMDb.

4.3.2 Metacritic

O *Metacritic* usa um método de avaliação similar ao do IMDb, porém usa-se uma escala de 0 a 10, ou seja a barra de avaliação é dividida em 11. Outro ponto interessante é a utilização de um código de cores de verde, amarelo e vermelho para resumir a recomendação, dando uma ideia do apelo geral do produto entre os colaboradores e o público. As cores são usadas da seguinte maneira: vermelho para notas de 0 a 4, amarelo para as notas 5 e 6 e verde para 7 a 10. Estas cores também são usadas na exposição das médias das notas (Figura 20). O *Metacritic* não possui uma versão mobile, e por isso não foi analisada.



Figura 20. Sistema de avaliação do *Metacritic*

4.3.3 IGN

O *IGN* possui um sistema de avaliação em *slide*, quando a barra é movida para a direita a nota aumenta, quando é arrastada para a esquerda ela diminui. O sistema de avaliação da *IGN* utiliza uma escala de 0.1 a 10, ou seja, assim o usuário pode atribuir notas quebradas como pode ser visto na Figura 21.

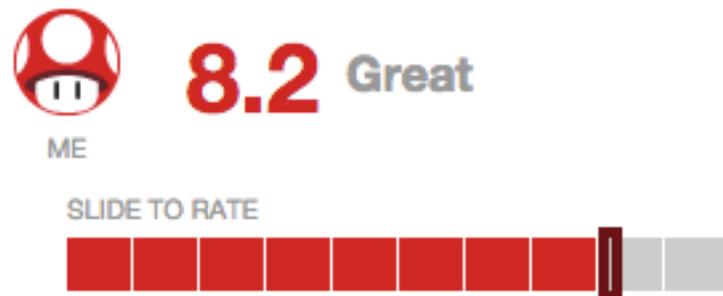


Figura 21. Sistema de avaliação do *IGN*

No aplicativo da *IGN* não é possível ao usuário dar notas aos jogos, também não é possível ver as notas atribuídas por outros usuários, apenas a avaliação da própria equipe da *IGN*.

A análise dos sistemas de avaliação serviu de inspiração para desenvolver um sistema de avaliação ideal a ser utilizado no aplicativo. O processo de desenvolvimento do sistema de avaliação será relatado durante a geração.

5. Requisitos

Durante todo o percurso de pesquisa e revisão bibliográfica, foram gerados requisitos a serem contemplados pelo projeto. Eles foram utilizados como uma forma de orientação no momento de geração de alternativa, como critérios de avaliação da viabilidade da mesma e adaptação ao contexto do projeto.

- Categorização própria do aplicativo para os *games*;
- Sistema de avaliação;
- Navegação fácil e rápida;
- Interface;
- Sistema de identidade visual;
- Símbolos e ícones;

Esses requisitos permeiam toda a etapa de pesquisa bibliográfica, procurando abranger de forma geral os conceitos e contextos abordados, servindo como base para uma orientação da fase de geração de alternativas.

6. Estilo

Para auxiliar o processo de determinação dos elementos estéticos do sistema, principalmente para o desenvolvimento de sua identidade visual, foram confeccionados três painéis de estilo. O primeiro painel a ser produzido foi o painel que traça o perfil do usuário (Figura 22). Foram selecionadas algumas imagens que passavam a idéia de como seria esse usuário, as imagens deste painel mostram principalmente os gostos pessoais dele, como os filmes e programas de tv que provavelmente assista, os tipos de tecnologia com as quais convive, os jogos que gosta entre outras coisas.



Figura 22. Painel de perfil do usuário

A partir da análise deste painel foi possível identificar alguns conceitos chaves:

- Amizade
- Tecnologia
- Entretenimento
- Diversão

Essas palavras ajudaram a definir a linguagem que deveria ser seguida no decorrer do projeto. Sendo assim, observou-se a necessidade de representar visualmente o conceito dessas ideias, mais especificamente o de “diversão” e para isso foi confeccionado mais um painel com imagens (Figura 23).



Figura 23. Painel sobre diversão

Na confecção do painel conceitual de diversão foram selecionadas imagens que representassem pessoas se divertindo e também atividades e objetos que transmitissem essa sensação. Nesse painel nota-se que as imagens são bastante claras, bem iluminadas e com cores saturadas, é perceptível também a leveza e tranquilidade transmitida por essas imagens, além da própria diversão.

Por fim, foi feito um painel com produtos correspondentes (Figura 24) em alguns dos aspectos com as características encontradas nos painéis anteriores. A principal característica desse painel é a simplicidade, os traços são orgânicos e leves, cores saturadas e preferencialmente primárias, as tipografias são sem serifa e com traços regulares para uma melhor legibilidade. Nota-se também que em todas as imagens os produtos estão centralizados, isso faz com que a atenção seja voltada para o produto.



Figura 24. Painel de produtos

7. Geração de alternativas

7.1 Categorização

A análise das categorias serviu de inspiração para criar essas categorias nas quais os jogos serão separados no sistema. Foi definido que o sistema adotaria a navegação por duas partes, pois assim facilitaria a busca e também a navegação do usuário.

Quanto a categorização por plataforma, foram escolhidas as principais plataformas da geração atual e passada, que são as mais utilizadas na atualidade. As plataformas mais antigas não foram incluídas nessa categorização pois muito dificilmente o usuário encontrará *games* destinados à elas para venda. Assim, temos um total de dez plataformas presentes no sistema (ver Tabela 1).

Categorização por Plataforma									
<i>PS4</i>	<i>X One</i>	<i>Wii U</i>	<i>PS3</i>	<i>X 360</i>	<i>Wii</i>	<i>3DS</i>	<i>PS VITA</i>	<i>PC</i>	<i>Mobile</i>

Tabela 1. Categorização por plataformas

Para evitar uma classificação categórica redundante e extensa, optou-se por um baixo número de gêneros distintos, mas que atendam as necessidades do projeto (ver Tabela 2).

Categorização por Gênero								
<i>Ação</i>	<i>Aventura</i>	<i>Corrida</i>	<i>Esportes</i>	<i>Estratégia</i>	<i>Luta</i>	<i>RPG</i>	<i>Simulação</i>	<i>Shooter</i>

Tabela 2. Categorização por gênero

Todos os *games* presentes no sistema serão classificados seguindo a categorização apresentada. Não será possível ao usuário adicionar ou excluir categorias, nem mudar a categorização de um *game*.

7.2 Sistema de avaliação e visualização das notas

Com base no resultado da análise dos similares, foi estabelecido que a avaliação dos jogos será feita pelo usuário por meio de atribuição de um valor numérico entre 0 a 10, sendo que 0 é a pior nota e 10 a melhor. A atribuição da nota será feita através de um *slider*, onde o usuário o arrastará até atingir a nota que deseja, pois acredita-se que essa forma seja a mais adequada por simular um dos movimentos mais utilizado por usuários durante o uso de *smartphones*.

Para auxiliar na avaliação de um *game* além da média geral de avaliação de todos os usuários, também será exibida na página das notas, a nota atribuída pelos amigos desse usuário e as notas dos especialistas no gênero do *game* em questão. Os especialistas também são usuários do sistema, para se tornar um especialista é necessário receber um convite. Para receber o convite e se tornar um especialista o usuário deve ter uma boa reputação no fórum e avaliações positivas em seus comentários em no mínimo 10 jogos diferente por gênero. Se um usuário tem muitos comentários com avaliação positiva em *games* do gênero RPG por exemplo, ele receberá um convite (que ele pode aceitar ou não) para se tornar um especialista nesse gênero, e assim seus comentários serão exibidos antes do comentário de um usuário normal, e suas avaliações serão contabilizadas também como nota de especialista em todos os jogos do gênero de sua especialidade.

Após se tornar um especialista ao lado da foto do usuário será exibida um símbolo correspondente ao gênero de sua especialidade, para isso foi desenvolvido uma série de símbolos para cada gênero (Figura 25).



Figura 25. Símbolos desenvolvidos para representar cada gênero

7.3. Arquitetura de Informação

A arquitetura de Informação se refere à organização estrutural e de conteúdo de uma aplicação ou website, bem como o design dos sistemas de navegação e busca. O objetivo principal desta etapa era traçar os caminhos mais importantes e definir a relação de cada página e como elas se relacionam entre si.

A arquitetura de informação auxilia na organização e identifica elementos que possam ser estudados e corrigidos antes do desenvolvimento final, facilitando sua alteração. Os dados desta etapa serão estruturados e organizados para a geração de alternativa de *wireframes*.

Essa arquitetura deve conter uma estrutura bem definida, distinguindo claramente as áreas principais e secundárias, organizando as informações de acordo com a sua importância e hierarquia. Além disso, essa organização do conteúdo deve facilitar a navegação e as decisões do usuário através de uma estrutura coerente e adequada.

Se bem construída, a arquitetura de informação contribui para que o usuário acesse as informações mais importantes de uma forma objetiva e com maior agilidade. Permite também que o usuário saiba onde ele está durante a navegação dentro do sistema e pode evitar que ele abandone a navegação antes de encontrar o que procurava, seja por encontrar um conteúdo mal organizado ou por não conseguir encontrar o que procurava dentro de um tempo aceitável.

Com essas definições em mente, foi iniciado o processo de criação da arquitetura, primeiro foram definidas quais seriam as páginas principais para a navegação do usuário dentro do sistema:

- Página Inicial;
- Meu Perfil;
- Perfil de outro usuário;
- Página do jogo.

Decididas as páginas, foram estabelecidas quais funções que cada uma delas teria, ou seja, a atividade que o usuário poderá realizar em cada página:

- Página Inicial
 - Pesquisar;
 - Indicados para você;
 - Melhores da Semana;
 - Lançamentos;
 - Avaliados por amigos;

- Meu Perfil
 - Minha atividade;
 - Minhas Listas;
 - Meus amigos;

- Perfil de Outro Usuário
 - Adicionar;
 - Listas;
 - Atividades;

- Página do jogo
 - Similares;
 - Comentários;
 - Avaliar;
 - Imagens;
 - Vídeos;
 - Adicionar à Lista;
 - Compartilhar;

Algumas funções já estavam bem definidas, outras foram surgindo ao longo do processo e dependendo de sua aplicabilidade foram incluídas ou não na arquitetura final do projeto.

A partir daí foram traçados os caminhos que ligam essas páginas, buscando sempre uma navegação fluida, na qual o usuário possa ir e vir sem maiores problemas.

No decorrer do planejamento da arquitetura, anotações eram feitas à medida que novos problemas surgiam (Figura 26).

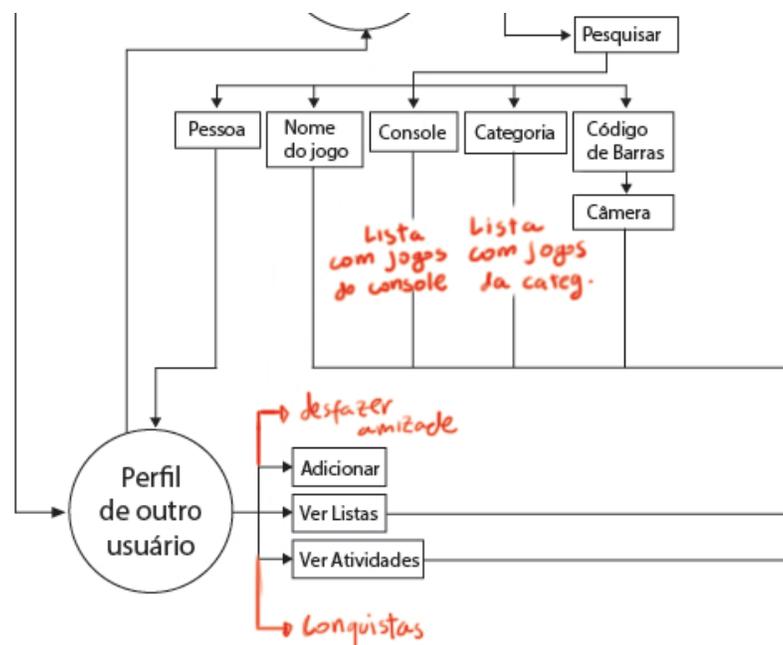


Figura 26. Anotações feitas no modelo de arquitetura da informação

Após todo o processo, chegou-se ao modelo final da arquitetura de informação (Figura 27), e teve início o desenvolvimento dos wireframes.

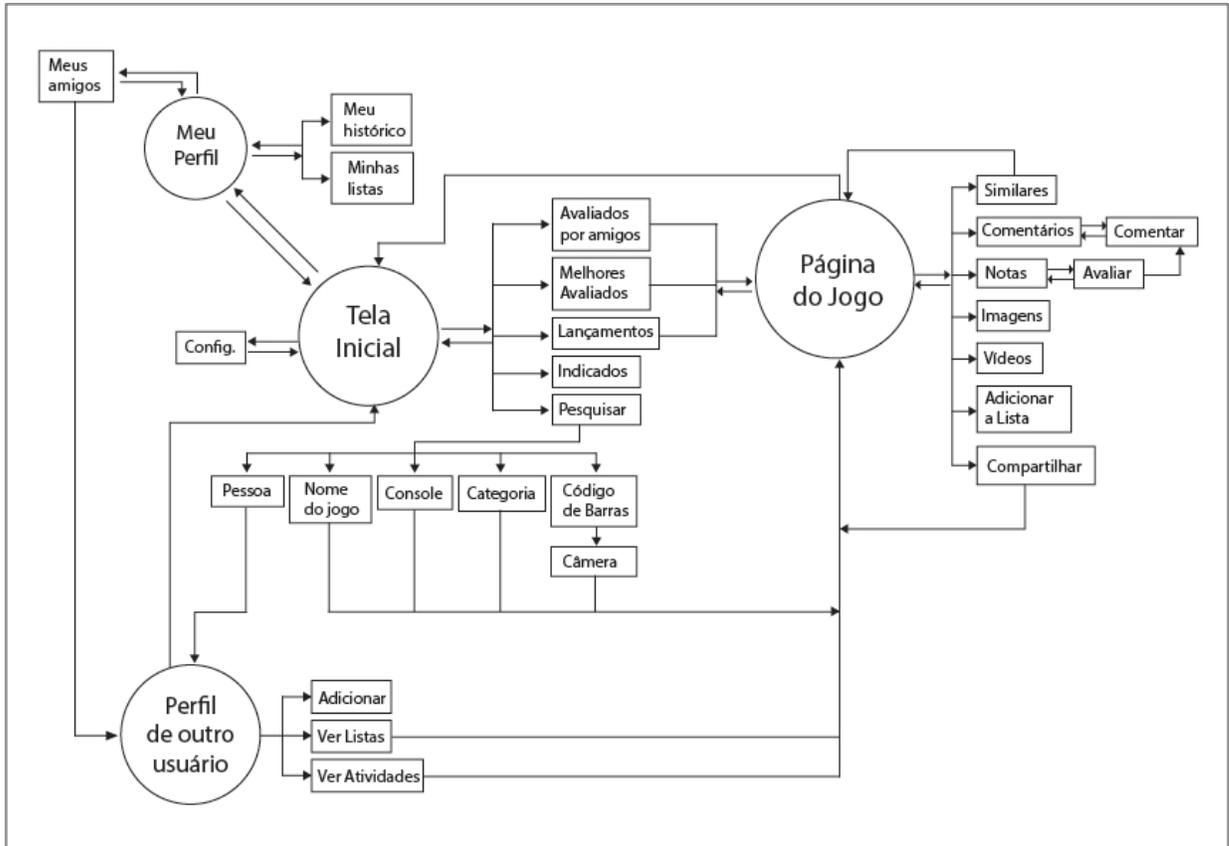


Figura 27. Modelo final da arquitetura

Com a arquitetura de informação finalizada, garante-se que todo o conteúdo disponibilizado no sistema poderá ser acessado com facilidade e o usuário não ficará perdido na imensidão de informações sem aproveitar tudo que o sistema tem a oferecer a ele.

Essa etapa do projeto se mostrou uma das mais importantes, pois ela forneceu uma visão ampla de todo o sistema, e trouxe a tona vários pequenos problemas que poderiam vir a dificultar o desenvolvimento posteriormente, e que foram corrigidos na fase inicial do projeto.

7.4. Wireframes

Um *wireframe* é um guia visual básico utilizado para sugerir a estrutura de um site ou aplicativo móvel. O *wireframe* pode ser entendido como um desenho básico da interface, este desenho é muito simples, uma espécie de rascunho, e informa apenas o que for estritamente necessário.

O objetivo do wireframe é auxiliar no entendimento dos requisitos que foram recolhidos inicialmente com relação as funções e objetos que um sistema deverá conter. A elaboração de wireframes permite o desenvolvimento do leiaute para que se possa manter a consistência do design através do projeto.

Cada “tela” foi criada com a medida de 60 x 100 mm, que é aproximadamente o mesmo tamanho de tela do smartphone Motorola Moto G XT1033, dessa forma, os elementos presentes estariam próximos do tamanho real.

Os primeiros *wireframes* (Figura 28) foram desenvolvidos de forma livre e antes mesmo da confecção da arquitetura de informação.

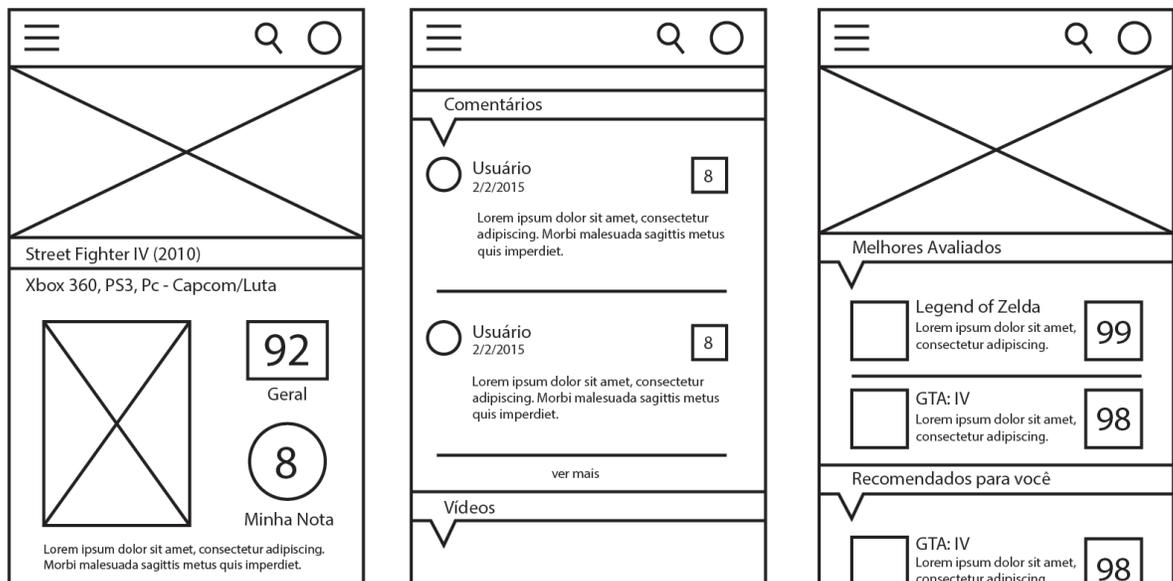


Figura 28. Primeiros *wireframes* desenvolvidos

Na tela principal já notava-se a presença de um espaço para imagens dos lançamentos e também as categorias “Indicados” e “Melhores Notas”, nessas

categorias os *games* eram apresentados com uma pequena imagem do lado esquerdo, nome e descrição no centro e nota à direita.

Na página do *game* há um espaço para as informações básicas do *game*, logo abaixo há um espaço para a capa do jogo e ao lado a nota geral e a nota do usuário. Depois era apresentada a sessão de comentários, onde poderia se ver apenas dois comentários, para ver mais era necessário entrar no *link* “mais comentários”. Na sequência estariam as áreas para vídeos e fotos seguindo a mesma apresentação da sessão de comentários. Por fim, no final da página eram apresentados três *games* similares.

É interessante notar que nesses primeiros estudos de *wireframe* já podia ser vista a barra superior presente em todas as telas com os ícones de menu de configurações, busca e perfil.

A segunda versão dos *wireframes* (Figura 29) foi desenvolvida após a definição da arquitetura de informação, por isso possui mais telas que as versões anteriores.



Figura 29. Segunda versão dos Wireframes

No wireframe da tela inicial (à esquerda) percebe-se que foi mantida a barra superior e o espaço para as imagens dos lançamentos. As categorias “Indicados” e

“Melhores Notas” foram redesenhadas para mostrarem apenas a capa de cada *game* e seu nome.

A página de perfil (no centro) apresenta um espaço para a foto do usuário e nome, logo abaixo separado por menus estão a atividade do usuário, sua lista de amigos e sua lista de *games*.

Na tela de listas (direita) nota-se a presença de *links* para editar e criar listas além das próprias listas. Acessando uma das listas se tem acesso a seu conteúdo. Nessa tela o estão listados os *games* com a sua foto a esquerda e uma breve descrição e nome a direita.

A página do *game* (Figura 30) sofreu poucas alterações comparada à sua versão anterior, o conteúdo se manteve o mesmo, houve apenas alteração na disposição de cada elemento tentando buscar maior harmonia visualmente.

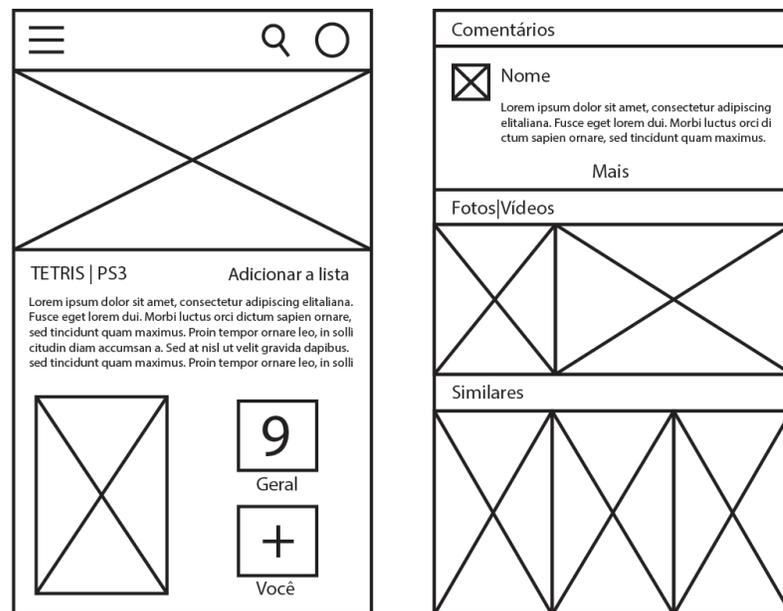


Figura 30. Tela dos *games*.

Características do *wireframe* desenvolvido: foram utilizadas informações das etapas anteriores e a organização dos ícones e *links* onde ficariam expostos para a alternativa final da interface.

7.5 Identidade Visual

Para o desenvolvimento do produto final, foi necessário a geração de uma marca onde ele possa ser identificado e que atenda ao público de forma agradável. A Identidade visual é o conjunto de elementos formais que representa visualmente, e de forma sistematizada, um nome, ideia, produto, empresa, instituição ou serviço. Esse conjunto de elementos costuma ter como base o logotipo, um símbolo visual que se complementa nos códigos de cores, nas tipografias, nos grafismos, em personagens, nas personalidades e outros componentes que reforçam o conceito a ser comunicado através dessa imagem.

As primeiras tentativas de desenvolvimento da identidade visual foram focadas no desenvolvimento de grafismos baseados nas palavras-chaves: *games* e avaliação. Foram desenvolvidos vários ícones seguindo essa linha de pensamento (Figura 31).

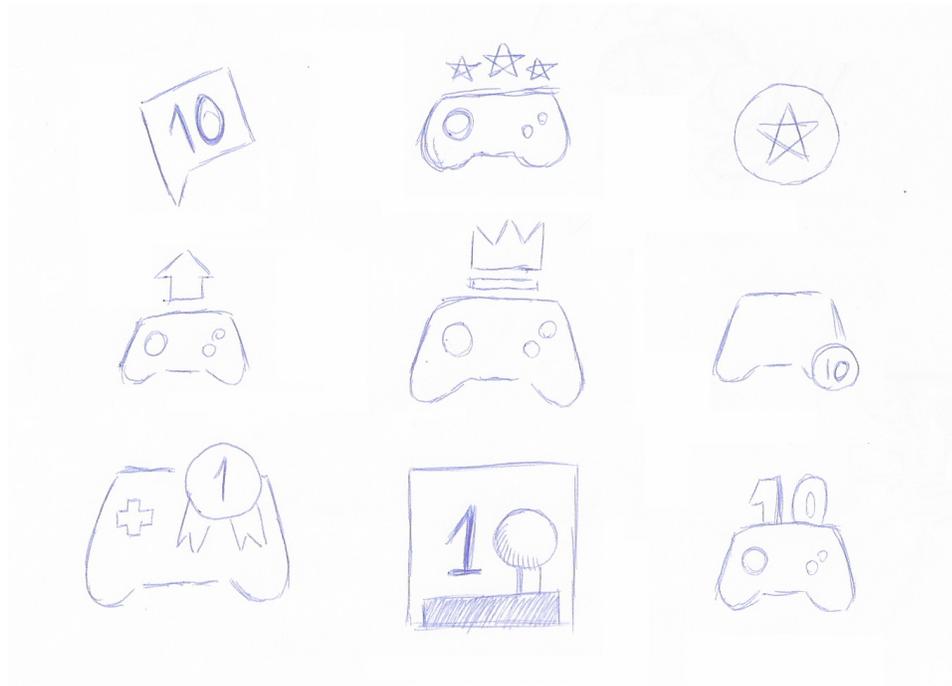


Figura 31. Estudos iniciais da identidade visual

Nesse primeiro momento, foi muito explorado o desenho do controle para representar os *games* e também de números, estrelas e coroas para representar a

avaliação. Essa abordagem para identidade visual foi logo descartada por ser muito literal e superficial.

Para desenvolver novas alternativas foi adotado uma nova abordagem: foi decidido que a identidade deveria representar conceitos que definissem o produto, para isso foi criada uma pequena lista com os conceitos que a identidade deveria passar:

- Diversão;
- Amigos;
- Debates;
- Amor aos *Games*

A partir disso foram desenvolvidas as alternativas presentes na Figura 32.

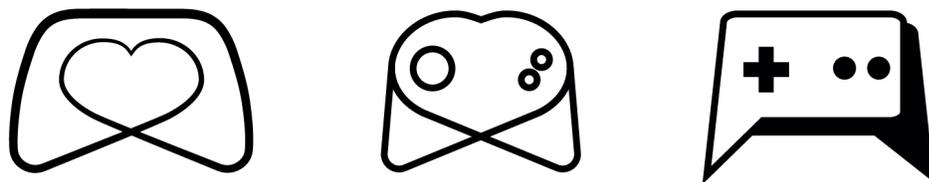


Figura 32. Segundo estudo da identidade visual

Nota-se novamente a presença do controle para representar os *games*, porém dessa vez de uma forma não tão literal como nos primeiros estudos. Outro ícone presente nessa etapa, nas duas primeiras propostas, é o coração para representar o amor aos *games*. A terceira proposta seguiu uma abordagem diferente, ela foi focada no debate. Nessa proposta nota-se que o desenho do controle é formado por dois balões de dialogo similar aos usados nas histórias em quadrinhos.

Esse tipo de abordagem para a criação da identidade visual se mostrou mais satisfatória que a primeira, porém notou-se que essas alternativas possuíam conceitos mais próximos de ilustração do que identidade visual.

Na terceira tentativa de geração da identidade visual, sentiu-se a falta de um nome para o projeto. Para solucionar esse problema foi feito um *brainstorm* que

gerou a seguinte lista de nomes possíveis:

- *Rate Games;*
- *Games 4 You;*
- *I Love Games;*
- *Gamer's Guide*
- *Guia de Games;*
- *Avalie seus Jogos;*

O nome definido para o projeto foi Guia de *Games*, pois é um nome que retrata bem o objetivo do produto em desenvolvimento.

Após a definição do nome, foi iniciado novamente o processo de criação da identidade visual. Mantendo a ideia de representação do controle, mas dessa vez de uma forma mais abstrata, foi feita uma pequena pesquisa por imagens de controles na *internet*. Nessa pesquisa foi encontrada a imagem representada na Figura 33, nessa imagem percebe-se que quando as mãos são posicionadas no controle lembram o desenho da letra “G”, que são as letras iniciais do nome Guia de *Games*.



Figura 33. Mãos segurando o controle

Dessa forma foi iniciado novamente o desenvolvimento da identidade visual seguindo as novas demandas definidas. Decidiu-se por desenhar a letra “G” de uma forma estilizada que além de remeter as formas da mão humana, também formasse um controle no espaço em branco (Figura 34). Para a confecção do logotipo foi desenvolvido um *grid* para auxiliar o desenho.

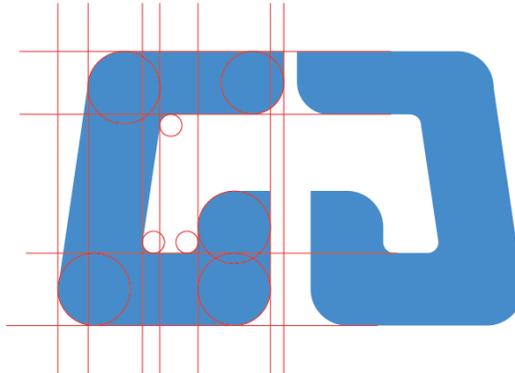


Figura 34: *Grid* utilizado para a confecção da marca

A tipografia utilizada na marca foi a família Ubuntu (Figura 35). Essa família foi desenvolvida por Dalton Maag para ser usada como fonte oficial do sistema operacional de computadores Ubuntu. Essa família apresenta um desenho com traços orgânicos e harmônicos, é uma fonte tipo bastão, ou seja, não possui serifas. Por apresentar essas características mostrou-se favorável a sua utilização na identidade visual.

**Grumpy wizards make
toxic brew for the evil
Queen and Jack.**

Figura 35. Exemplo de uso da família tipográfica Ubuntu.

A cor utilizada na identidade visual foi escolhida para se diferenciar das demais marcas relacionadas a *games*, que utilizam em sua grande maioria cores quentes como o laranja e o vermelho.

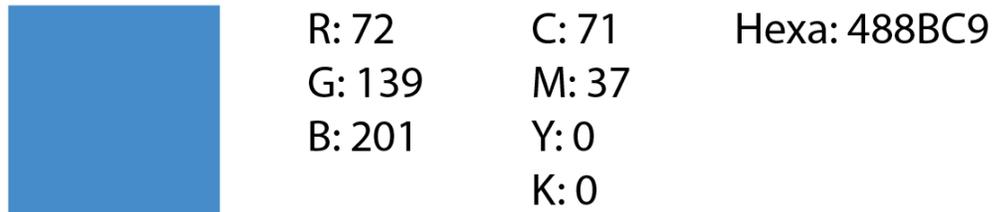


Figura 36. Sistemas de cores da cor utilizada

Versão final da identidade visual com a marca e a tipografia (Figura 37).



Figura 37. Versão final da identidade visual

8. Escolha da plataforma *Android*

Apesar de ter entrado no mercado pouco depois do *iOS*, o *Android* já é o sistema operacional mais utilizado em portáteis. Em 2014 já existiam mais de 1 bilhão de aparelhos ativos com o sistema operacional da *Google* contra 800 milhões de usuários ativos do *iOS*.

Por ser o sistema mais difundido, o *Android* também é o que mais atrai desenvolvedores. A loja de aplicativos *Google Play Store* conta com 1,3 milhões de opções para os usuários.

Além disso, no final de 2014 a *Google* liberou o *Material Design*, sua nova interface que padronizou e unificou os aspectos visuais e funcionas dos produtos da *Google* em dispositivos de diferentes tipos. O *Material Design* estabeleceu padrões de ícones, cores, animações, tipografia e hierarquias simplificadas.

Esse design arrojado e simples do *Material Design* foi o fator principal para escolha do *Android* como plataforma para desenvolvimento do projeto em primeiro momento, essa escolha porém não exclui uma futura versão do projeto para outras plataformas como *iOS* ou o *Windows Phone*.

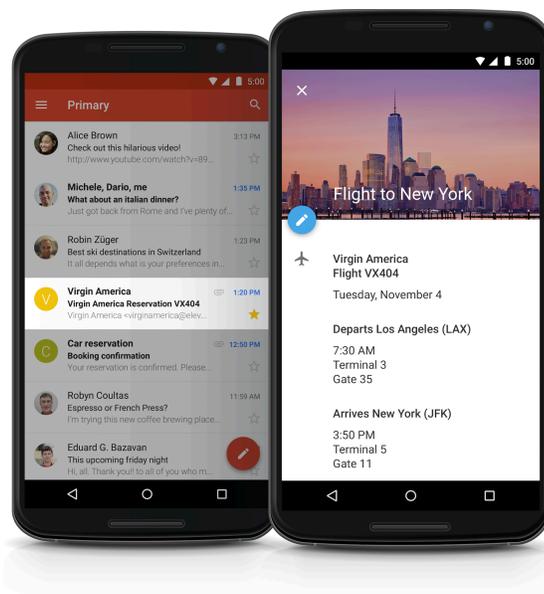


Figura 38. Aplicativo Calendário utilizando o *Material Design*

9. Teste com possíveis usuários

Foi realizado um pequeno teste com possíveis usuários com o objetivo de coletar informações, observar a experiência dos usuários com o sistema e testar o seu funcionamento. Para a realização do teste foi desenvolvido um protótipo funcional (Figura 39) do sistema para o sistema *Android*.

Para a sessão de testes foram recrutadas cinco pessoas de ambos os sexos, na faixa etária de 20 a 26 anos. Todas elas já eram usuários experientes do sistema *Android* tendo no mínimo um ano ou mais de experiência com este sistema operacional. Todos os usuários já haviam tido contato de alguma forma com *games* anteriormente em diversas plataformas.

Todos os usuários tiveram que completar algumas tarefas consideradas importantes, a primeira delas foi entrar na página de algum *game*, nenhum dos participantes mostrou dificuldade alguma na realização dessa tarefa. A segunda tarefa a ser executada foi avaliar o *game*, também não houve problemas quanto a execução desta tarefa, porém alguns usuários se mostraram confusos pelo fato de não conseguirem dar uma nota maior do que a apresentada na tela. Fez-se necessário então explicar que isso não seria possível pois se tratava apenas de um protótipo e nem todas as funções realmente funcionavam.

A tarefa seguinte foi acessar a página para adicionar um comentário e também foi completada sem maiores problemas pelos usuários.

As três últimas tarefas que os usuários deveriam completar foram: acessar o perfil de usuário, acessar as listas e adicionar um *game* as suas listas. As duas primeiras tarefas foram realizadas sem problema algum, porém na última tarefa todos os usuários mostraram dificuldade, sendo que três desistiram de completá-la após algumas tentativas frustradas e outros dois tentaram novamente e completaram a tarefa. O problema encontrado pelos usuários que não conseguiram completar a tarefa foi a falta de um caminho na tela “minhas listas” para adicionar um *game* a uma lista, a única maneira de se adicionar um *game* às listas no protótipo era entrar na página do *game* e pressionar o botão “adicionar à lista”. Para solucionar esse problema foi adicionado um botão novo na tela “minhas listas” para adicionar um

game a partir dessa tela, na tela do game também foi realizado o aumento da fonte e do botão para adicionar o game em questão a lista.

O processo de testes mostrou também que os usuários não tiveram dificuldade quanto ao reconhecimento dos ícones utilizados devido a sua experiência prévia com o sistema operacional utilizado para o desenvolvimento do projeto e do teste, também não mostraram dificuldades quanto ao reconhecimento de cada página e sua navegação, o que mostra que os wireframes e o fluxo de navegação se mostraram eficientes.

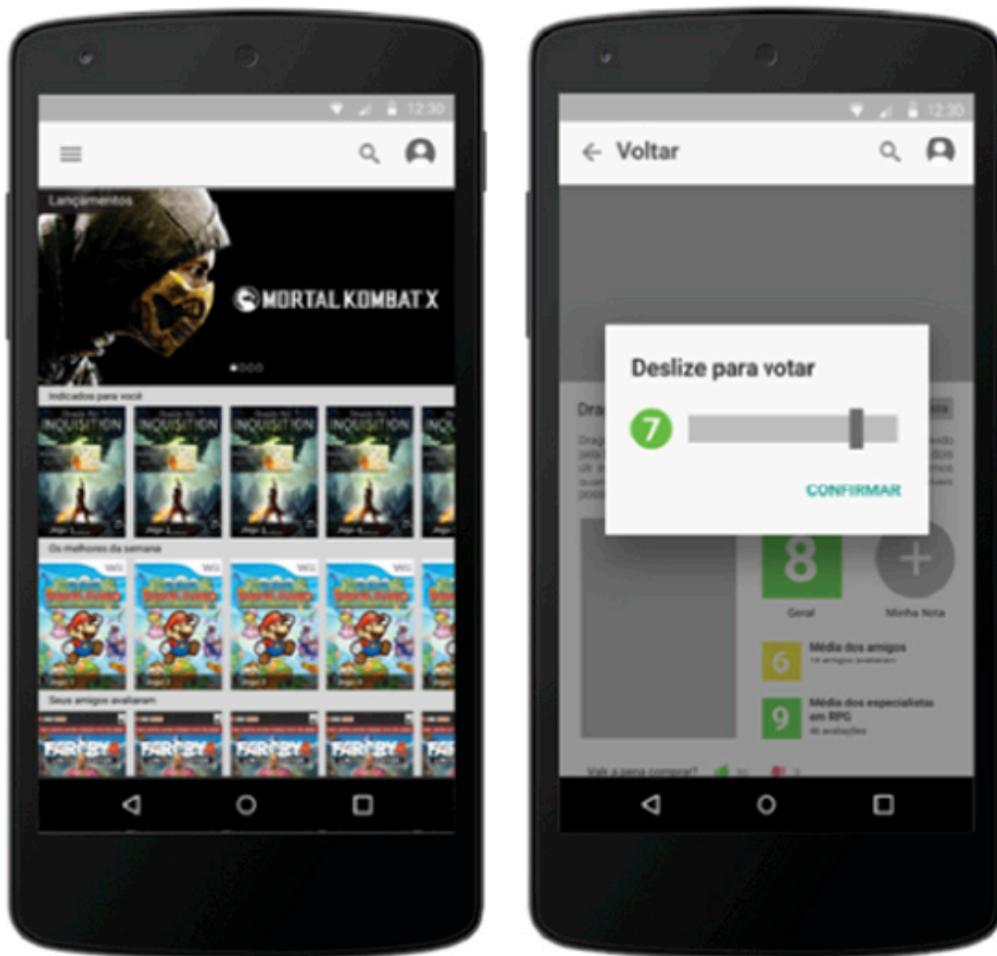


Figura 39. Protótipo utilizado no teste

10. Produto Final

Com a conclusão das etapas anteriores, deu-se início o desenvolvimento e a construção das telas e elementos utilizados na interface final. A produção das telas foi dividida em cinco telas: Tela de *Log in* e inicial, telas de perfil, tela de listas, tela do *game* e tela de busca.

10.1 Tela de *Log in* e Tela Inicial

A tela de *Log In* (Figura 40) é onde o usuário pode se registrar e entrar no sistema. Para simplificar, esse processo também pode ser feito através de contas do *Facebook* ou dos serviços da *Google*.

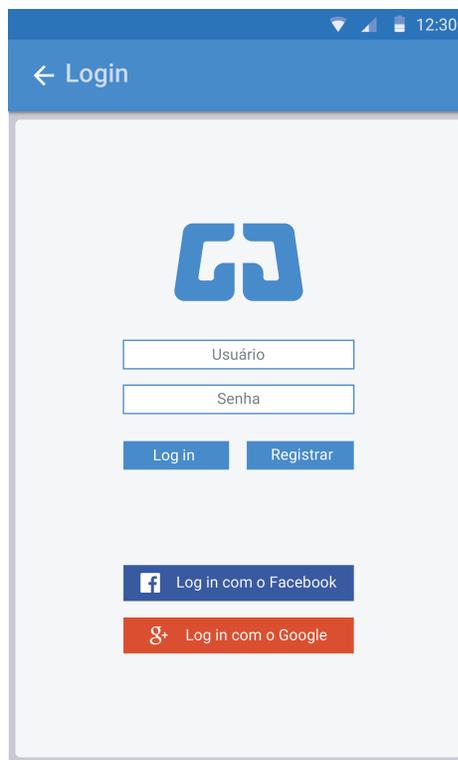


Figura 40. Tela de *Log In*

Na tela inicial (Figura 41), há uma área com maior destaque para os lançamentos, nesta área o usuário pode ver em *slides* os principais lançamentos do mês, além disso existem outras três áreas de mesmo tamanho destinadas para:

- “Indicados para você”: o usuário pode ver jogos indicados especialmente para ele, os jogos apresentados nesta área, são similares aos que o usuário avaliou com notas altas ou adicionou as sua listas;
- “Melhores da semana”: onde o sistema apresenta os jogos que receberam as melhores avaliações durante a semana;
- “Seus amigos avaliaram”: mostra os jogos avaliados pela sua lista de amigos. O sistema mostra nesta seção apenas jogos bem avaliados pelos seus amigos.

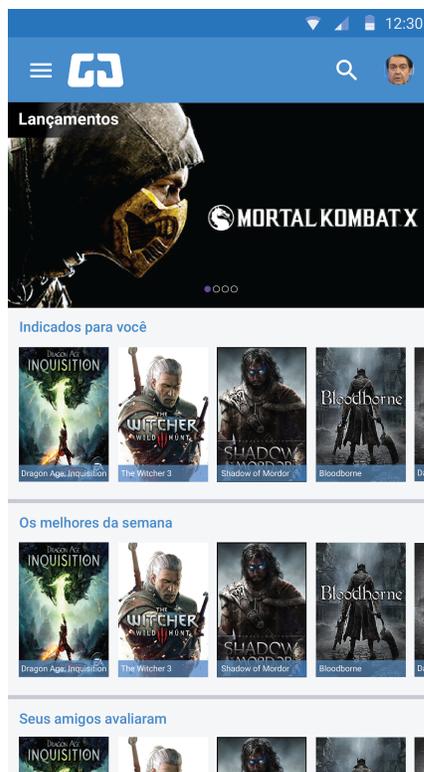


Figura 41. Tela Inicial

Há também uma barra superior que estará presente em todas as telas, com exceção da tela “Meu Perfil”. Nessa barra, o usuário tem acesso à busca, ao seu perfil e às configurações do aplicativo.

10.2 Telas de Perfil

As telas de perfil (“meu perfil” e “perfil de outro usuário”) têm o mesmo design e as mudanças são apenas de conteúdo. Nas duas telas pode-se ver a foto de perfil do usuário bem como uma capa de fundo, que é adicionada pelo próprio usuário para customizar a sua página, essa função porém não é obrigatória.

Na tela “meu perfil” (figura 42) o usuário terá acesso aos seus amigos, à sua atividade e também às suas listas. Nesta página o usuário pode ver também informações de quantos jogos avaliou e quantos comentários já fez. Nesta tela, a barra com acesso ao perfil e configurações não está presente, ela é substituída por uma barra apenas com atalho para busca.

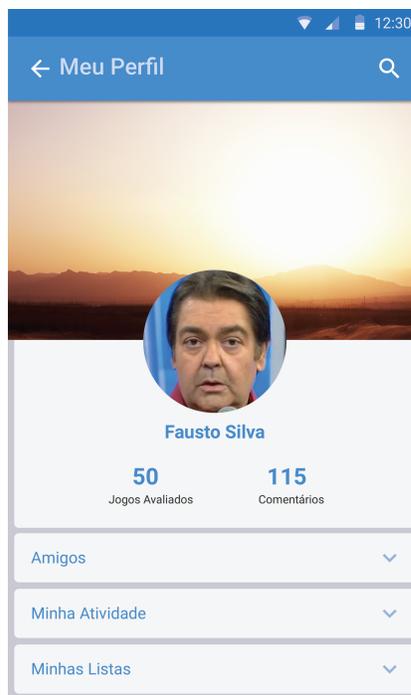


Figura 42. Tela de perfil e Tela de Listas

Já na tela “perfil de outro usuário” (figura 43) há a opção de enviar solicitação de amizade, que depois de aceita, é substituída pela informação de que esse usuário já é seu amigo, também pode-se ter acesso à lista de amigos desta pessoa, suas listas e suas atividades.

Nesta pagina também estão presentes as informações de quantos jogos a pessoa avaliou e o numero de comentários que já fez.

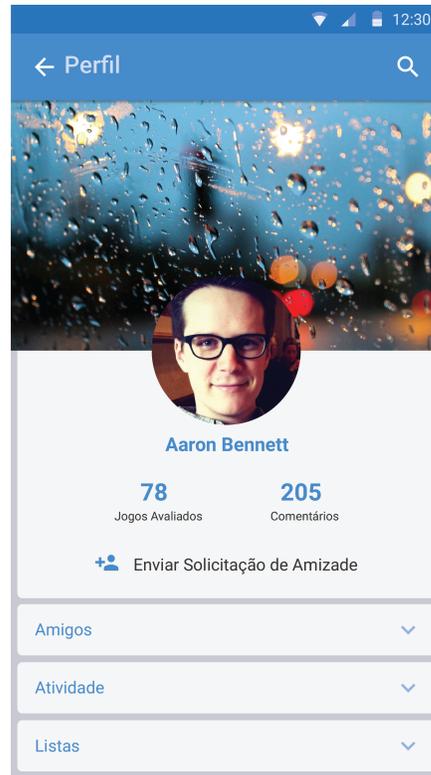


Figura 43. Tela de perfil de outro usuário

10.3 Tela de Listas

Nesta tela de listas (Figura 44) é onde o usuário tem controle das listas que criou, ou que foram criadas em conjunto com outros usuários, e dos elementos dentro delas.

O usuário pode navegar por elas e adicionar novos games ou criar novas listas clicando no símbolo de “mais” que fica flutuando na tela à frente dos outros elementos.

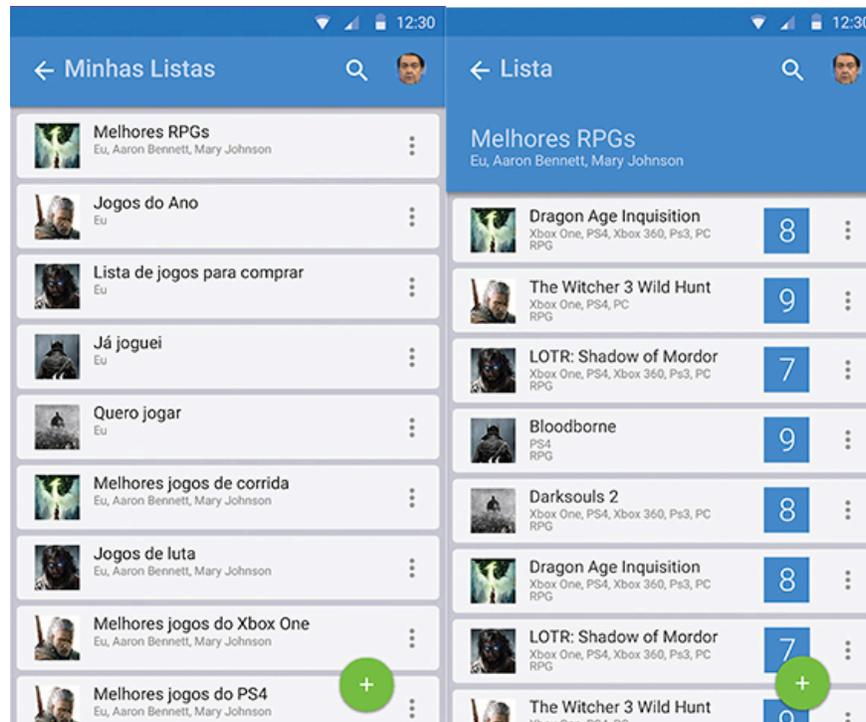


Figura 44. Telas de Listas

10.4 Tela do Game

A tela do *game* (figura 45) é onde estão contidas todas as informações de cada jogo presente no sistema. O usuário terá acesso a um slide com três fotos oficiais do jogo, também terá acesso à sua capa oficial. Informações básicas do jogo como nome, ano de lançamento, plataforma, gênero e uma breve descrição estão

presentes nesta tela. Uma seleção com três jogos similares são apresentadas ao final da página.

O usuário também terá acesso a nota geral de avaliação do jogo, a média das notas de seus amigos para esse jogo e também a média das notas dos especialistas do gênero do jogo.

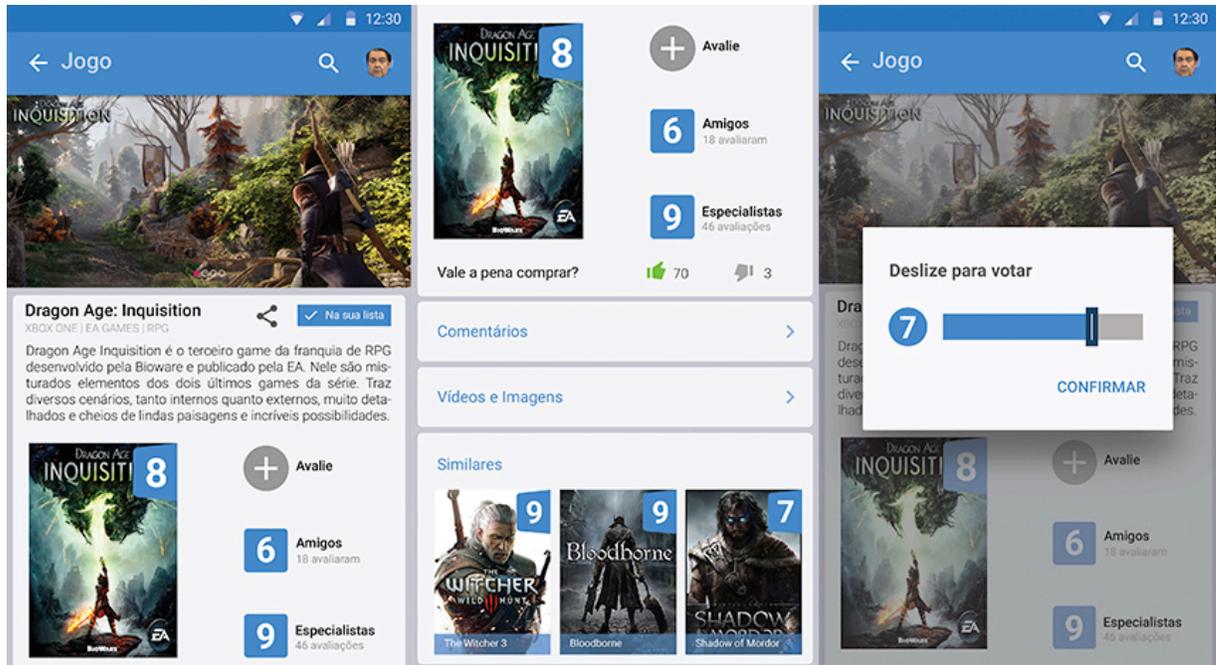


Figura 45. Tela do *Game*

Na área de comentários (Figura 46) o usuário poderá ler e também escrever sobre o jogo em questão. Aqui também é possível avaliar cada comentário como positivo ou negativo, também se pode denunciar comentários considerados ofensivos. Ao lado de cada comentário pode-se ver o nome e a foto de quem comentou e também a nota que ele atribuiu ao *game*. Os comentários dos especialistas aparecem no topo da página. Já os outros comentários vêm em seguida, de acordo com o número de avaliações positivas ou negativas que recebeu.

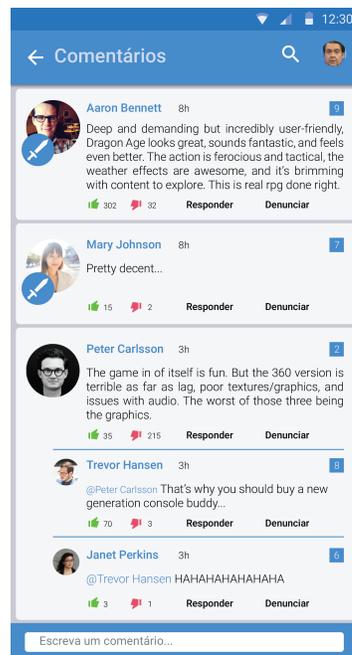


Figura 46. Comentários

Na área de vídeos e imagens (Figura 47) o usuário tem acesso a fotos e vídeos oficiais de cada *game*, não é possível ao usuário enviar fotos ou vídeos para o sistema.

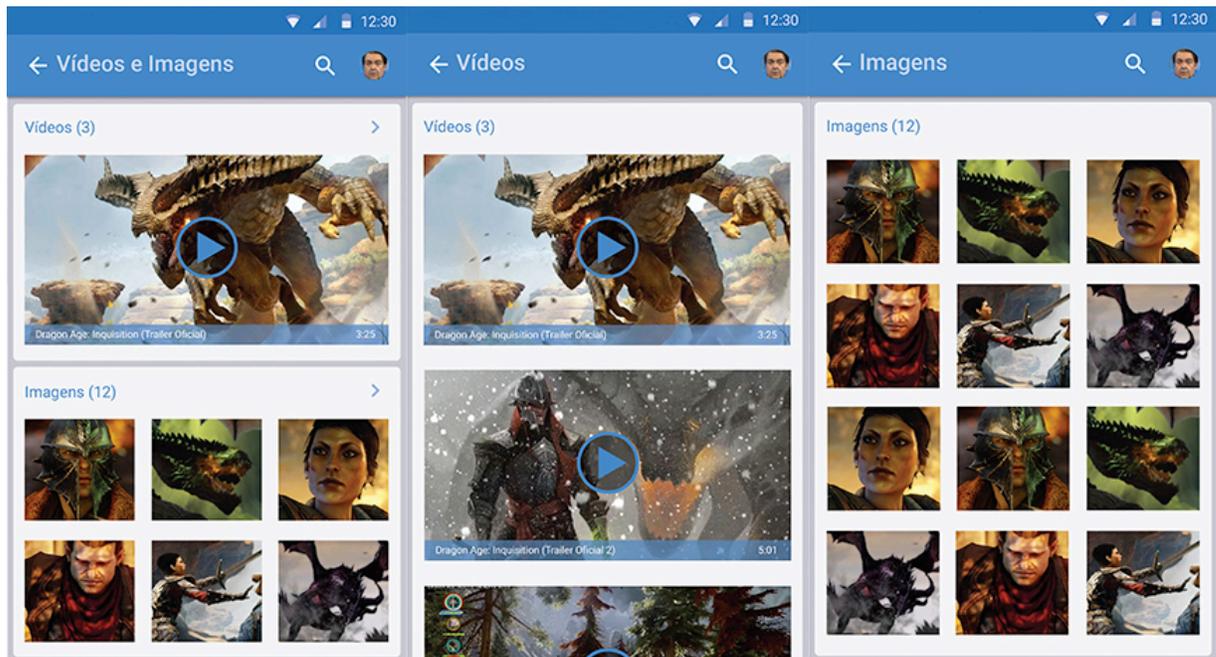


Figura 47. Telas de Vídeos e Imagens

10.5 Tela de Busca

A área de pesquisa (Figura 48) fica visível toda vez que o usuário toca no ícone de busca. Nela o usuário pode pesquisar por nome do jogo, plataforma, gênero e também pelo nome de outro usuário. Outra forma de pesquisa possível é por código de barras do *game*, clicando no ícone da câmera presente na área de pesquisa, o usuário pode tirar uma foto do código de barras contida na caixa do *game*, assim o sistema interpreta esse código e leva o usuário até a página do *game* em questão.

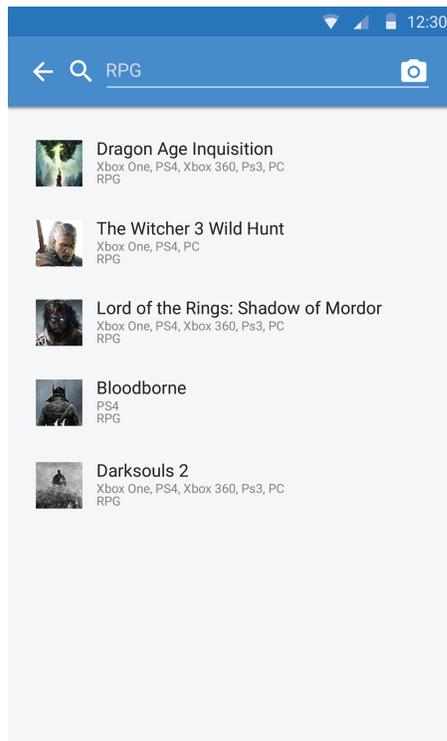


Figura 48. Tela de busca

11. Conclusão

Ao final do projeto, concluiu-se que o resultado obtido foi satisfatório, apesar das limitações de tempo e dificuldades técnicas encontradas durante o processo de desenvolvimento.

Considera-se que foi possível desenvolver um aplicativo que cumpre o seu objetivo principal de ajudar o usuário a conhecer e assim comprar bons jogos eletrônicos por meio da avaliação de seus amigos e outros usuários.

Acredita-se também que o aplicativo apresenta uma interface que facilita a interação dos usuários com o sistema, como pode ser notado nos testes realizados com os possíveis usuários.

Como próximos passos pretende-se atribuir novas funções que não foram possíveis durante o período de tempo designado ao desenvolvimento deste projeto, além de levar o sistema para outros ambientes, criando uma versão para a *web* e também para outros sistemas operacionais de aparelhos móveis, abrangendo assim uma parcela muito maior do público alvo.

12. Referências

SCHELL, Jess. Art of Game Design: A Book of Lenses. Burlington: Morgan Kaufmann, 2008.

SCHUYTEMA, Paul. Design de games: uma abordagem prática. São Paulo: Cengage Learning, 2008.

MARONEY, Kevin. My Entire Waking Life. 2001.

<<http://www.thegamesjournal.com/articles/MyEntireWakingLife.shtml>>

GameFAQS

<<http://www.gamefaqs.com>>

IMdB

<<http://www.imdb.com>>

Metacritic

<<http://www.metacritic.com>>

IGN

<<http://br.ign.com>>