CROWN OF ASHES

Documentação de Usabilidade, Interface e UX
Projeto Integrador — protótipo de jogo RPG dark fantasy no navegador

Escopo: análise de público, contexto, jornada, mapa de navegação, wireframes, protótipo e justificativas visuais. Documento elaborado com base nas funcionalidades existentes no projeto. Perfis e cenários são hipóteses de design, não resultados de testes com participantes.

01 — Análise do perfil do usuário

Público de referência: pessoas interessadas em RPG, fantasia medieval e experiências rápidas de navegador. Dois perfis de projeto: jogador iniciante, que busca instruções diretas e feedback, e explorador de RPG, que valoriza ambientação, descobertas e escolhas. Necessidades comuns: leitura confortável, botões claros, mapa compreensível e acompanhamento de progresso.

02 — Contexto e ambiente de usabilidade

Uso individual em desktop ou celular, com mouse, teclado ou toque, em sessões curtas e eventualmente interrompidas. Requisitos de interface: responsividade, contraste adequado, controles visíveis, informação objetiva e retorno após ações. O progresso do atlas é salvo localmente no navegador quando o armazenamento está disponível.

03 — Jornada de usabilidade (User Flow)

Fluxo do site: acessar página → conhecer a proposta → escolher explorar mapa ou jogar prévia → interagir → receber feedback → continuar ou reiniciar.

Fluxo do mapa: abrir atlas → mover/zoom ou buscar → escolher marcador → visualizar diálogo → executar ação → registrar no diário/inventário.

Fluxo do minijogo: informar apelido → escolher guerreiro, arcanista ou errante → enfrentar encontros → acompanhar vida/ações → ver desfecho → reiniciar.

04 — Mapa de navegação

CROWN OF ASHES — PÁGINA ÚNICA
Início | História | Universo
Mapa (26 locais, busca, filtros, diário e inventário)
Equipe | Jogar (apelido, classe, combate, final)
Projeto UX (análise, jornada, wireframes e documentação)

05 — Wireframes do protótipo

Os wireframes esquemáticos estão disponíveis visualmente na seção “Projeto UX” do site e mostram: (a) início com logo, menu, apresentação e chamada para jogar; (b) atlas com barra de busca, filtros, marcadores, zoom e diário; (c) prévia jogável com apelido, classes, combate e resultado. São representações estruturais, não arquivos nativos do Figma.

06 — Protótipo final navegável

O site inclui navegação por âncoras, atlas interativo de 26 locais, zoom, pesquisa, filtros, diálogos de personagens e prévia jogável com escolha de classe e combate. Link de entrega: inserir o endereço público da hospedagem após publicar o site. Figma: adicionar link específico somente se houver protótipo criado nessa plataforma.

07 — Soluções visuais, análise e conclusões

Cores: tons escuros para ambientação dark fantasy; dourado para ações e elementos de destaque; vermelho como acento narrativo. Tipografia: títulos com identidade medieval e corpo de texto mais legível. Hierarquia: títulos, chamadas, cartões e botões em níveis visuais distintos. Interação: feedback em contadores, diálogos, inventário e resultados do combate.

Conclusão: o projeto demonstra a união entre narrativa e interface navegável. Melhorias futuras: testes de usabilidade com participantes, verificação sistemática de acessibilidade, avaliação de contraste e testes em múltiplos navegadores/dispositivos.

Roteiro sugerido de avaliação

Solicitar a participantes que: 1) encontrem a seção de jogar; 2) escolham uma classe; 3) localizem a Vila das Brasas no atlas; 4) abram um marcador; 5) encontrem o diário; 6) retornem ao início. Registrar tempo, dificuldades, erros e comentários. Este roteiro é uma proposta; nenhum teste foi declarado como realizado.

Material de apoio ao trabalho acadêmico. Personalize com instituição, turma, integrantes, professor(a), data e link publicado antes da entrega.