



UNIVERSIDADE FEDERAL RURAL DO SEMI-ÁRIDO
PRÓ-REITORIA DE GRADUAÇÃO
DEPARTAMENTO DE ENGENHARIAS E TECNOLOGIA
CURSO INTERDISCIPLINAR EM TECNOLOGIA DA INFORMAÇÃO

Anabel Marinho Soares

Desenvolvendo a interface mobile do Vulpes XP: um aplicativo para avaliação de jogos
digitais

PAU DOS FERROS - RN

2025

Anabel Marinho Soares

Desenvolvendo a interface mobile do Vulpes XP: um aplicativo para avaliação de jogos digitais

Monografia apresentada à Universidade Federal Rural do Semi-Árido como requisito para obtenção do título de Bacharel em Tecnologia da Informação.

Orientador: Reudismam Rolim de Sousa, Prof. Dr.

PAU DOS FERROS - RN

2025

© Todos os direitos estão reservados a Universidade Federal Rural do Semi-Árido. O conteúdo desta obra é de inteira responsabilidade do (a) autor (a), sendo o mesmo, passível de sanções administrativas ou penais, caso sejam infringidas as leis que regulamentam a Propriedade Intelectual, respectivamente, Patentes: Lei nº 9.279/1996 e Direitos Autorais: Lei nº 9.610/1998. O conteúdo desta obra tomar-se-á de domínio público após a data de defesa e homologação da sua respectiva ata. A mesma poderá servir de base literária para novas pesquisas, desde que a obra e seu (a) respectivo (a) autor (a) sejam devidamente citados e mencionados os seus créditos bibliográficos.

S676d Soares, Anabel Marinho.

Desenvolvendo a interface do Vulpes XP: um aplicativo para avaliação de jogos digitais / Anabel Marinho Soares. - 2025.
46 f. : il.

Orientador: Reudismam Rolim de Sousa.
Monografia (graduação) - Universidade Federal Rural do Semi-árido, Curso de Tecnologia da Informação, 2025.

1. Jogos digitais. 2. Avaliação. 3. Usuário. 4. Interface. 5. Aplicativo. I. Sousa, Reudismam Rolim de, orient. II. Título.

Ficha catalográfica elaborada por sistema gerador automático em conformidade com AACR2 e os dados fornecidos pelo(a) autor(a).

Biblioteca Campus Pau dos Ferros
Bibliotecária: Erlanda Maria Lopes da Silva
CRB: 15/966

O serviço de Geração Automática de Ficha Catalográfica para Trabalhos de Conclusão de Curso (TCC's) foi desenvolvido pelo Instituto de Ciências Matemáticas e de Computação da Universidade de São Paulo (USP) e gentilmente cedido para o Sistema de Bibliotecas da Universidade Federal Rural do Semi-Árido (SISBI-UFERSA), sendo customizado pela Superintendência de Tecnologia da Informação e Comunicação (SUTIC) sob orientação dos bibliotecários da instituição para ser adaptado às necessidades dos alunos dos Cursos de Graduação e Programas de Pós-Graduação da Universidade.

Anabel Marinho Soares

Desenvolvendo a interface mobile do Vulpes XP: um aplicativo para avaliação de jogos digitais

Monografia apresentada à Universidade Federal Rural do Semi-Árido como requisito para obtenção do título de Bacharel em Tecnologia da Informação.

Defendida em: 01/08/2025.

BANCA EXAMINADORA

Reudismam Rolim de Sousa, Prof. Dr - (UFERSA)
Presidente

João Batista de Souza Neto, Prof. Dr. - (UFERSA)
Membro Examinador

José Ferdinandy Silva Chagas, Prof. Me. - (UFERSA)
Membro Examinador

*Dedico este trabalho aos meus pais, por
sempre me apoiarem.*

AGRADECIMENTOS

Gostaria de agradecer primeiramente aos meus pais Ivone e Agenildo, que são as pessoas mais importantes na minha vida, graças a eles eu nunca parei de estudar e vou continuar estudando pelo futuro que me espera. Também quero agradecer ao meu melhor amigo Nicolas Emanuel que esteve na jornada desse curso comigo desde o começo, pelo seu companheirismo e também pelo grande incentivo, dos vários projetos que fizemos juntos e vamos continuar fazendo futuramente. Agradeço também ao meu orientador, Prof. Dr. Reudismam Rolim, pela sua orientação, paciência e sabedoria, o que me ajudou muito no desenvolvimento deste trabalho. Quero agradecer também a banca examinadora pela presença e por dedicar seu tempo à avaliação do meu trabalho. Sou grata especialmente também ao meu gato de estimação Duduzinho, ele que sempre esteve comigo enquanto eu fazia cada parte do meu projeto, tornando meu dia muito mais feliz.

RESUMO

Nos últimos anos, os jogos digitais estão cada vez mais inseridos na vida das pessoas como forma de entretenimento, o que faz surgir uma diversidade de gêneros e estilos de jogos, desafiando os consumidores na hora de fazer escolhas. A ausência de avaliações concretas feita pelos jogadores pode trazer problemas como gastos desnecessários, fadiga decisória e tempo perdido. Nesse sentido, este trabalho propõe o desenvolvimento de uma interface *mobile* para um aplicativo de avaliar jogos digitais, com o objetivo de integrar a comunidade *gamer* através de uma interface atraente e interativa, permitindo o engajamento dos usuários por meio da criação de listas personalizadas, fazer avaliações detalhadas, permitindo visualizar as avaliações dos demais usuários, entre outras funcionalidades. Durante a construção desse projeto, foram utilizadas ferramentas e tecnologias modernas essenciais para desenvolvimento: Figma na prototipação das telas, React Native, com Typescript, como framework de desenvolvimento, o aplicativo Expo Go e o *software* Android Studio, para visualização da interface e testes em outros dispositivos móveis e Expo Router para o gerenciamento de rotas entre telas. Através de uma metodologia iterativa e incremental, foi possível que a interface fosse desenvolvida de maneira flexível e organizada, evitando problemas técnicos no código-fonte e design de interface.

Palavras-chave: jogos digitais; avaliação; usuário; interface; aplicativo.

ABSTRACT

In recent times, digital games have become increasingly present in people's lives as a form of entertainment, leading to a wide variety of game genres and styles that challenge consumers when making choices. The lack of concrete evaluations by players can lead to issues such as unnecessary expenses, decision fatigue, and wasted time. In this context, this work proposes the development of a mobile interface for a digital game review application. The goal is to give a voice to the gaming community through an attractive and interactive interface, enabling user engagement through personalized lists, detailed reviews, access to other users' evaluations, among other features. During the construction of this project, modern and essential tools and technologies were used: Figma for screen prototyping, React Native with TypeScript as the development framework, the Expo Go app and Android Studio software for interface visualization and testing on other mobile devices, and Expo Router for route management between screens. Through an iterative and incremental methodology, it was possible to develop the interface in a flexible and organized way, avoiding technical issues in the source code and interface design.

Keywords: digital games; review; user; interface; application.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1	–	Interface do Guia Games.....	20
Figura 2	–	Interface do Letterboxd.....	21
Figura 3	–	Interface da Steam.....	22
Figura 4	–	Interface do IGN Brasil.....	22
Figura 5	–	Trecho do código da lista simulada de jogos.....	27
Figura 6	–	Trecho do código com utilização do Expo Router.....	27
Figura 7	–	Diagrama de classes.....	28
Figura 8	–	Logotipo do Vulpes XP.....	33
Figura 9	–	Paleta de cores e Tipografia do Vulpes XP.....	33
Figura 10	–	Tela de Abertura.....	34
Figura 11	–	Tela de Boas Vindas.....	35
Figura 12	–	Tela de Cadastro, Tela de Login e Tela de Recuperação de Senha.....	36
Figura 13	–	Tela Home.....	37
Figura 14	–	Tela de Pesquisa.....	37
Figura 15	–	Tela de Listas.....	38
Figura 16	–	Tela de Perfil.....	39
Figura 17	–	Tela Conquistas e Modal Conquistas.....	40
Figura 18	–	Tela de Notificação.....	40
Figura 19	–	Tela do Jogo.....	41
Figura 20	–	Tela de Jogadores do Jogo, Tela de Reviews do Jogo e Tela de Listas do Jogo...	42
Figura 21	–	Tela de Fazer Review e Detalhes da Review.....	43
Figura 22	–	Tela Erro.....	43
Figura 23	–	Interface da aplicação no Android Studio.....	44

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	12
1.1	Justificativa	13
1.2	Objetivos	14
1.2.1	Objetivo geral	14
1.2.2	Objetivos específicos	14
1.3	Organização	15
2	REFERENCIAL TEÓRICO	16
2.1	Desenvolvimento mobile	16
2.1.1	Front-end	16
2.2	Tecnologias utilizadas	16
2.2.1	React e React Native	16
2.2.2	Typescript	16
2.2.3	Expo e Expo Go	17
2.2.4	Expo router	17
2.2.5	Android Studio	17
2.3	Design de interface	17
2.3.1	Figma	17
2.3.2	Interface de usuário (UI) e experiência de usuário (UX)	18
2.4	Cultura dos jogos	18
2.4.1	Games (jogos digitais)	18
2.4.2	Gamificação	18
2.4.3	Comunidade gamer	18
3	TRABALHOS RELACIONADOS	20
3.1	Produções acadêmicas	20
3.1.1	Aplicativo para avaliação de jogos eletrônicos	20
3.2	Aplicativos e sistemas semelhantes	21
3.2.1	Letterboxd	21
3.2.2	Steam	21
3.2.2	IGN Brasil	22

3.3	Comparação com trabalhos relacionados	23
4	METODOLOGIA	24
4.1	Aplicação da metodologia incremental e iterativa	24
4.2	Implementação do código da interface	25
4.3	Diagrama de classes	27
5	PROPOSTA DE SOLUÇÃO	30
5.1	Requisitos	30
5.1.1	Requisitos funcionais	30
5.1.2	Requisitos não funcionais	32
5.2	Identidade visual	32
5.2.1	Logotipo	32
5.2.2	Paleta de cores e tipografia	32
5.3	Implementação da solução de proposta	34
5.3.1	Tela de abertura e tela de boas vindas	34
5.3.2	Telas de cadastro, login e recuperação de senha	35
5.3.3	Tela home	36
5.3.4	Tela pesquisa	37
5.3.5	Tela listas	38
5.3.6	Telas perfil e tela conquistas	38
5.3.7	Tela notificação	40
5.3.8	Tela jogo	41
5.3.9	Tela de jogadores do jogo, tela reviews do jogo e tela listas do jogo	41
5.3.1.0	Tela de fazer review e tela de detalhes da review	42
5.3.1.1	Tela de erro	43
5.3.1.2	Testes em tempo real	44
6	CONSIDERAÇÕES FINAIS	45
	REFERÊNCIAS	46

1 INTRODUÇÃO

Na contemporaneidade, os jogos digitais têm alcançado um número alto de jogadores pelo mundo todo, com cerca de 3,27 bilhões de jogadores globais, em que a maioria utiliza dispositivos móveis (Elliott, 2025). Em virtude do avanço tecnológico contínuo das últimas décadas, foi possível o desenvolvimento de múltiplas plataformas de jogos, desde ambientes *mobile*, PCs e até consoles de videogame, como o PlayStation e Nintendo, por exemplo. Esse é um mercado que só tende a crescer a cada ano, se adaptando às novas tendências e atualizações de hardware (Carbone, 2025; Buijsman, 2025).

Nesse cenário, o Brasil também é de grande destaque, tendo alcançado a 10ª posição na lista de maior mercado consumidor de *games* do mundo, sendo esse o maior da América Latina (Yamakami, 2024). De certo, os jogos podem ser significativos no cotidiano dos brasileiros, pois estes oferecem entretenimento nas horas vagas. Segundo a plataforma de dados Pesquisa Gamer Brasil (Entenda..., 2025), 82,8% dos brasileiros consomem jogos digitais; no entanto, apesar dos números crescentes de jogadores no Brasil a cada dia, ainda podem existir certas dificuldades para consumo dessa forma de entretenimento pelos jogadores. Inúmeros catálogos estão expostos todos os dias em diferentes plataformas e a cada ano são lançados novos jogos, possibilitando mais opções, causando um impacto significativo na escolha dos usuários. A inovação dos jogos também afetou os gastos dos jogadores, pois a inflação e os preços sendo convertidos do real para o dólar encarece o produto (Cardoso, 2025). Nesse sentido, a escolha de um jogo precisa ser mais adequada ainda.

Por esse motivo, entra em contexto a necessidade de uma plataforma para avaliação de jogos digitais. Dado que a tecnologia de desenvolvimento pode proporcionar experiências únicas e personalizadas, pode ser importante para a comunidade *gamer* acessar uma plataforma exclusiva para jogos, permitindo avaliações detalhadas. O conjunto de opiniões dos usuários forma uma comunidade única e especializada, agregando valor à plataforma e proporcionando recomendações autênticas.

Desse modo, o objetivo deste trabalho é desenvolver a interface *mobile* para o app Vulpes XP, que conta com recursos essenciais para visualizar e fazer avaliações. A interface também oferece visuais agradáveis e dinâmicos, pois são elementos essenciais para melhorar a experiência dos usuários, já que agregam mais valor ao aplicativo. Para esta proposta, pretende-se considerar recursos básicos que são disponibilizados na documentação oficial do

React Native para o desenvolvimento de interfaces mobile, pois essas instruções favorecem para construção organizada e consistente de um ambiente visual. Nesse contexto, pressupõe-se que o desenvolvimento *front-end* do Vulpes XP será uma contribuição significativa para os consumidores de jogos digitais, que futuramente pode integrar com um sistema *backend*, dando a possibilidade do app atingir um público maior, buscando promover o engajamento dos jogadores e reduzir a fragmentação de informações.

1.1 Justificativa

O desenvolvimento de uma interface para avaliação de jogos é relevante, já que as avaliações dos usuários são valiosas para agregar valor ao produto, pois elas manifestam a decisão de compra dos jogadores. A análise de cada jogador pode ser um fator determinante na decisão da compra de um jogo, visto que existem vários tipos e gêneros de jogos, podendo demandar esforço aos jogadores na hora de escolher um jogo. Schwartz (2007) destaca que a grande variedade de escolhas pode dificultar na tomada de decisões das pessoas e por consequência na liberdade do ser humano, em que o privilégio vira um fardo. Em paralelo a esse conceito, com muitas opções de jogos ofertados, os consumidores podem chegar à fadiga decisória e acabam se perdendo em meio a tantas escolhas, o que pode causar frustrações e até mesmo culpa (Schwartz, 2007). Inclusive, vale ressaltar que determinados jogos digitais podem exigir muito tempo de tela, o que torna uma avaliação ainda mais necessária para orientar o usuário na tomada de decisões.

Além disso, é importante destacar que atualmente os jogos digitais estão mais caros, principalmente os de console e computador. Os preços altos são consequência de vários fatores, desde impostos até a influência do câmbio, pois a maioria dos jogos eletrônicos são produzidos no exterior. Como resultado disso, é possível um jogo que custa 70 dólares, como *Ghost of Yōtei*, por exemplo, ter seu preço convertido para o real e por consequência acaba sendo cinco vezes mais caro no mercado de jogos brasileiro (Cardoso, 2025; Fiore, 2025).

Diante de tantas situações desfavoráveis, é de suma importância encontrar meios que atenuem esses problemas e auxiliem os jogadores a tomarem decisões mais adequadas. Portanto, este trabalho busca proporcionar um melhor ambiente para explorar e avaliar jogos, no qual os usuários poderão ter uma experiência cativante através de uma interface interativa e com um visual atraente. Considerando esse cenário, foi fundamental partir dos princípios da Engenharia

de Software, em que foi importante seguir processos fundamentais para o desenvolvimento da interface, desde a escolha das tecnologias, metodologia e implementação de boas práticas. Uma interface amigável é essencial para auxiliar os brasileiros a consumirem os jogos digitais de forma mais consciente, em que poderão buscar por respostas mais precisas e organizadas. Essa solução também traz benefícios para os desenvolvedores de jogos, pois, através dos *feedbacks* dos usuários, é possível ter uma base mais sólida de problemas e ajustes que poderão ser resolvidos em atualizações futuras de um jogo específico ou mesmo em um novo jogo em desenvolvimento. Nesse sentido, é esperado que escolhas erradas, tempo perdido e gastos desnecessários possam ser evitados, para que por fim a comunidade *gamer* possa aproveitar o seu tempo livre com os jogos sem dificuldades.

1.2 Objetivos

Adiante são apresentados o objetivo geral e os objetivos específicos que irão estruturar este trabalho.

1.2.1 Objetivo geral

O objetivo geral do trabalho é desenvolver uma interface *mobile* para um aplicativo de avaliação de jogos, fornecendo uma interface amigável e simples de usar, a fim de atender as expectativas, necessidades e satisfação dos usuários. Por meio desse aplicativo, os usuários poderão ter voz através de avaliações detalhadas, sendo possível compartilhar suas experiências e opiniões a respeito dos jogos virtuais.

1.2.2 Objetivos específicos

A fim de atender o objetivo geral, são definidos os seguintes objetivos específicos:

- **Criar um ambiente dinâmico:** A interface do aplicativo proporciona aos usuários a possibilidade de ter voz ao fazer suas avaliações e comentários. Além disso, as pessoas também poderão criar listas personalizadas e favoritar seus jogos preferidos, permitindo que os usuários possam participar ativamente no aplicativo.
- **Desenvolver uma interface intuitiva:** Melhorar a experiência do usuário através de um ambiente prático e amigável, sendo esse de fácil uso e entendimento.

1.3 Organização

O trabalho está organizado da seguinte forma: Além desta introdução, o Capítulo 2 apresenta o referencial teórico, em que são apresentados conceitos tecnológicos e ferramentas utilizadas no decorrer do projeto. Em seguida, o Capítulo 3 apresenta os trabalhos relacionados, em que são abordados trabalhos acadêmicos, aplicativos e sites semelhantes ao projeto abordado neste trabalho. O Capítulo 4 descreve a metodologia adotada. O Capítulo 5 trata-se da proposta de solução, em que são apresentadas as funcionalidades e características principais para a interface do aplicativo Vulpes XP. Por último, o Capítulo 6 expõe as considerações finais, em que são apresentados os resultados alcançados e a conclusão.

2 REFERENCIAL TEÓRICO

Para melhor entendimento deste trabalho, são apresentados conceitos tecnológicos e ferramentas modernas que englobam o desenvolvimento *mobile* e *design* de interface.

2.1 Desenvolvimento *mobile*

O desenvolvimento *mobile* envolve o processo de criação de aplicativos adaptados para dispositivos móveis como celulares e tablets (Carneiro et al., 2024).

2.1.1 Front-end

O *Front-end* corresponde a parte visual de um projeto onde os usuários interagem. Para ter um bom funcionamento, devem ser integrados *designers* UI e UX, sendo essas partes cruciais em satisfazer os usuários por meio da interatividade e aparência (Aquino, 2025).

2.2 Tecnologias utilizadas

2.2.1 React e React Native

O React é uma biblioteca de código aberto do Javascript bastante utilizada no *front-end* para a renderização de interfaces visuais. No React são utilizados componentes, que são blocos de código independentes, que podem ser reutilizados na interface de usuário (UI), o que facilita em ter um projeto bastante estruturado e fácil de entender (Sacramento, 2025).

O React Native é um *framework* que permite os desenvolvedores criarem aplicativos nativos para Android e iOS. Para uso desse *framework*, pode-se usar a ferramenta Expo para facilitar no desenvolvimento dos apps com mais agilidade, Javascript para acessar APIs, como também React para o uso de componentes (Corti, 2024).

2.2.2 Typescript

TypeScript é uma linguagem de programação desenvolvida pela Microsoft em 2012, é uma extensão do Javascript muito utilizada no desenvolvimento web moderno. Por ser uma linguagem fortemente tipada, permite encontrar erros com mais facilidade. Além disso, o TypeScript utiliza conceitos de programação orientada a objetos, sendo possível agrupar códigos

de forma organizada devido ao seu suporte a módulos, em que os desenvolvedores podem dividir os códigos em arquivos separados (O QUE..., 2025).

2.2.3 Expo e Expo Go

O Expo é um *framework* React Native de código aberto, que ajuda os desenvolvedores a criarem aplicativos móveis, fornecendo uma vasta gama de bibliotecas e APIs. Para poder testar um projeto React Native de uma forma mais simples, os desenvolvedores utilizam o app Expo Go, que mostra o resultado do projeto utilizando um QR code gerado através de um comando no terminal do projeto (Corti, 2024).

O Expo Go é um app de ambiente sandbox criado pela Expo. Esse aplicativo é usado por desenvolvedores para visualizar e testar a interface de projetos em tempo real, por meio de um dispositivo *mobile* ou emulador (Corti, 2024; Create..., 2025).

2.2.4 Expo router

O Expo Router é uma biblioteca para React Native e aplicativos web usada para gerenciar a navegação de um projeto através do roteamento, que é baseado em uma estrutura de arquivos. Essa biblioteca oferece facilidade e flexibilidade na criação de rotas ao longo do desenvolvimento de um aplicativo, promovendo eficiência na organização (Clemente, [s.d.]).

2.2.5 Android Studio

O Android Studio é uma IDE (Ambiente de Desenvolvimento Integrado) desenvolvida pela Google para criação de aplicativos *Android*. Esse software oferece diversos recursos para estrutura de projetos, ferramentas de depuração, execução de teste e muitas outras funções que são necessárias para contribuir no aumento de produtividade dos desenvolvedores (Developers, 2025).

2.3 Design de interface

2.3.1 Figma

O Figma é uma plataforma acessível para edição de designs gráficos usado por *designers*, profissionais de *marketing* e desenvolvedores para criar interfaces de usuário, fazer protótipos da interface de projetos, fluxos de navegação e outros tipos de apresentações. Essa ferramenta tem

se tornado bastante popular entre os profissionais, pois além de ser prática e acessível também é capaz de realizar diversas atividades que podem ajudar na rapidez da criação de *designs*, como: *plugins*, gráficos de dados reais, simulação visual do projeto e sua organização de camadas (Lopes, 2025).

2.3.2 Interface de usuário (UI) e experiência de usuário (UX)

A interface de usuário (UI) refere-se à parte visual de um programa, em que seu propósito é garantir uma melhor experiência para os usuários através da usabilidade, que deve ter um *design* agradável e que corresponda às ações dos usuários (Silveira, 2023).

A experiência de usuário (UX) é uma área dinâmica e estratégica que tem como objetivo melhorar a experiência das pessoas que utilizam um produto (sites, aplicativos, serviços e até produtos físicos) através do aperfeiçoamento da parte que os usuários interagem, envolvendo a organização de componentes e navegação (Matos, 2025).

2.4 Cultura dos jogos

2.4.1 Games (jogos digitais)

Os jogos digitais são sistemas dinâmicos que podem surgir de várias formas e por meio de diferentes tipos de plataformas, como jogos para computadores pessoais, consoles e dispositivos portáteis, como celulares. Diferente dos jogos tradicionais, os jogos digitais são estruturados por programas capazes de automatizar sistemas complexos, assim, os jogadores podem avançar o jogo sem a necessidade de uma intervenção direta (Salen; Zimmerman, 2012).

2.4.2 Gamificação

A gamificação refere-se ao uso da dinâmica de jogos em situações do dia a dia, por meio de desafios que dão sentido às ações das pessoas. Esse tipo de abordagem transforma experiências que poderiam ser comuns em oportunidades mais envolventes, engajando os participantes em um desafio (Games..., 2024).

2.4.3 Comunidade gamer

A comunidade gamer refere-se a um grupo de pessoas com interesses comuns, sendo formada por meio de plataformas *online* como redes sociais ou mesmo de forma presencial por

meio de encontros. Esses grupos geram *feedbacks*, que são importantes para o desenvolvimento de um jogo, até mesmo após seu lançamento (Silva, 2021).

3 TRABALHOS RELACIONADOS

Neste capítulo são apresentados os trabalhos relacionados semelhantes a este trabalho, que vão desde trabalhos acadêmicos até plataformas existentes. Também foi elaborada uma tabela comparativa, que permite visualizar de forma simples as funcionalidades presentes em cada trabalho.

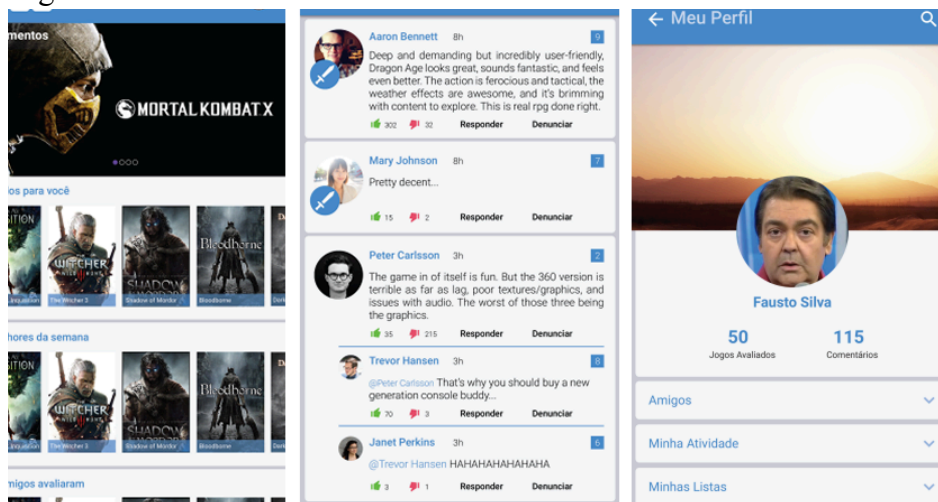
3.1 Produções acadêmicas

Primeiramente, são apresentadas algumas produções acadêmicas relacionadas ao trabalho proposto.

3.1.1 Aplicativo para avaliação de jogos eletrônicos

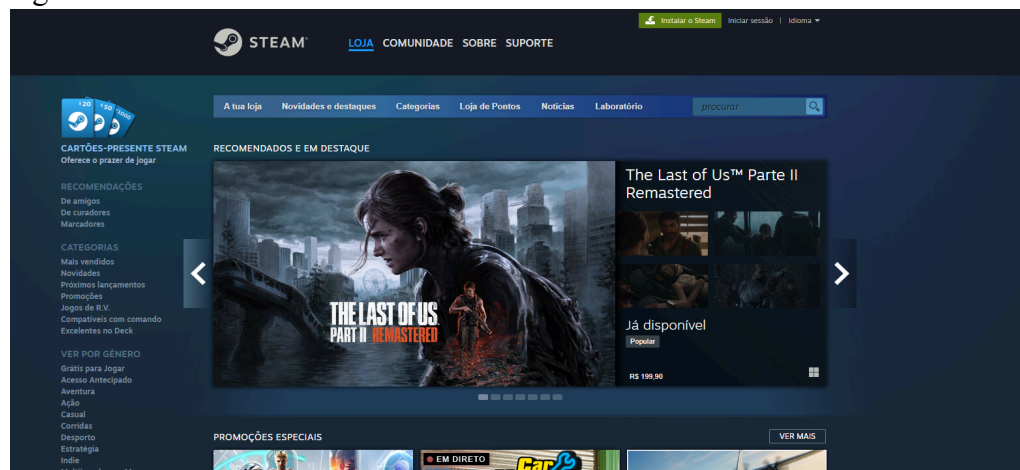
Bastos (2015) desenvolveu um aplicativo para avaliação de jogos eletrônicos, voltado a dispositivos *Android*. A proposta, denominada *Guia de Games*, busca promover uma interface agradável que oriente os jogadores a conhecerem novos tipos de jogos através da disponibilidade de informações geradas por outros usuários (Figura 1). Além das avaliações, esse sistema permite a criação de listas e acesso a mídias de cada jogo, o que contribui para a experiência do público-alvo. Portanto, o projeto promove o compartilhamento de experiências entre os usuários, servindo como base fundamental na construção de interatividade para comunidade *gamer* (Bastos, 2015).

Figura 1 – Interface do Guia Games



Fonte: Bastos (2015)

Figura 3 – Interface da Steam

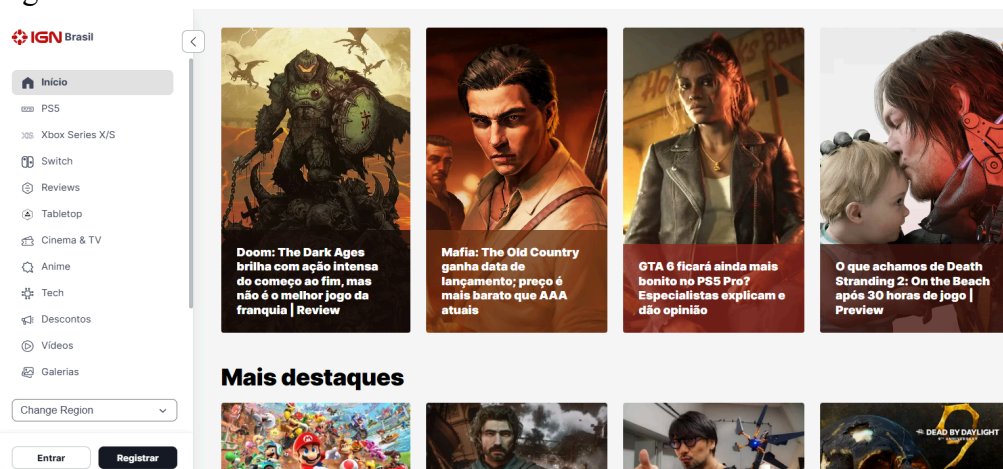


Fonte: STEAM (2025)

3.2.2 IGN Brasil

O IGN (Imagine Games Network) Brasil é um site brasileiro baseado na plataforma internacional IGN; nesse site são abordadas notícias, artigos e *reviews* sobre os jogos digitais e cultura *geek*. Apesar de ser voltado principalmente ao mundo *gamer*, a plataforma também discute sobre cinema, tv e tecnologias.

Figura 4 – Interface do IGN Brasil



Fonte: IGN Brasil (2025)

3.3 Comparação com trabalhos relacionados

No Quadro 1 é apresentado um comparativo das propostas, objetivando identificar semelhanças e diferenças entre as funcionalidades dos trabalhos relacionados com o projeto desenvolvido. Essa comparação permite visualizar de forma clara diferenciais competitivos e avaliar a relevância do aplicativo em relação a soluções existentes.

Quadro 1 - Quadro comparativo de trabalhos relacionados quanto aos critérios funcionais

Critério	Vulpes XP	Letterboxd	Steam	IGN Brasil	(Bastos, 2015)
Aplicativo mobile	✓	✓	✓ (limitado)	-	✓
Sistema de avaliação	✓	✓	✓	✓	✓
Sistema de conquistas	✓	-	✓	-	-
Interação entre usuários	✓	✓	✓	✓	✓
Criação de listas	✓	✓	✓	-	✓
Personalização de perfil	✓	✓	✓	✓	✓
Análises profissionais	-	-	-	✓	-

Fonte: Autoria própria (2025)

As comparações evidenciam que a plataforma Vulpes XP oferece uma gama de funcionalidades que suprem as necessidades do consumidor que deseja fazer avaliações de produtos midiáticos, como também aproveitar a satisfação que um sistema gamificado pode oferecer.

4 METODOLOGIA

A metodologia adotada para o desenvolvimento da interface do aplicativo Vulpes XP foi baseada no modelo de Desenvolvimento Iterativo e Incremental, com foco na entrega contínua de pequenas partes funcionais do projeto ao longo do seu ciclo de vida. Para entender as necessidades e experiência dos usuários foram realizadas consultas de fonte bibliográficas a respeito das boas práticas do UX Design, embasado nas abordagens de Silvestri (2019). Também foram realizadas consultas e análises de aplicativos e sites semelhantes a este trabalho, por meio da aplicação da metodologia de *benchmarking*. A técnica de *benchmarking* consiste em comparações internas e externas para a identificação das boas práticas do mercado concorrente, onde é possível alcançar a própria inovação (Albertin; Kohl; Elias, 2015). Essas análises foram importantes para compreender melhor as funcionalidades e elementos visuais, impactando positivamente na usabilidade ao evitar erros comuns.

4.1 Aplicação da metodologia incremental e iterativa

Para que o desenvolvimento da interface *frontend* fosse realizado de forma ágil, foi necessário organizar todas as etapas em pequenos ciclos, com foco em melhorias contínuas no decorrer de cada iteração. Essa metodologia foi adotada para garantir melhor flexibilidade na adaptação de mudanças, evitando problemas técnicos relacionados ao código-fonte e problemas no *design* da interface. Com o intuito de iniciar a implementação do projeto, foram seguidas as seguintes etapas:

- **Levantamento de Requisitos:** A etapa do levantamento de requisitos teve como objetivo identificar as necessidades do público alvo. Para isso foram pensadas funcionalidades que são essenciais em um aplicativo, como a capacidade de poder entrar no aplicativo, utilizando uma conta e assim poder registrar interações ao longo do tempo. A busca por essas funcionalidades teve como referência o aplicativo Letterboxd, por causa da sua estrutura semelhante em relação às avaliações realizadas por usuários.
- **Prototipagem:** Ao ter os requisitos levantados, foi desenvolvido um protótipo de alta fidelidade utilizando a ferramenta de *design* Figma. Essa foi uma etapa de extrema importância, pois evita certas dificuldades que podem atrasar o progresso do projeto. Nesse sentido, o protótipo permitiu visualizar e editar um *design* de estrutura adequado

para a interface, garantindo um melhor entendimento do fluxo de navegação por meio das telas. O protótipo foi construído atendendo princípios de UI/UX *design*, com o propósito de atender requisitos fundamentais para a experiência dos usuários, como a usabilidade do aplicativo. Dessa forma, foi aplicado o equilíbrio entre as cores, textos, espaçamentos e vários outros elementos, visando assegurar uma ótima aparência visual, com elementos coerentes entre si.

- **Desenvolvimento da interface:** Inicialmente, para garantir que o desenvolvimento da interface fosse eficiente e ágil, foi feita a priorização das telas principais, como Cadastro, Login e Home. Essa priorização teve como objetivo facilitar a navegação entre as telas ao se utilizar o Expo Router, que gerencia as rotas entre diferentes partes da interface. Em seguida, componentes como carrossel de jogos, conquistas, listas e entre outros elementos, foram implementados separadamente para melhor organização do código-fonte, pois essa abordagem estabelece praticidade para fazer manutenções e corrigir erros no decorrer do desenvolvimento da interface.

A metodologia aplicada trouxe melhor produtividade e flexibilidade ao longo do processo para a criação de uma interface dinâmica, resultando em uma maneira mais prática para resolver possíveis problemas e ajustes futuros.

4.2 Implementação do código da interface

Para desenvolver a interface do Vulpes XP, foi necessário criar um projeto React Native com Expo, que foram as tecnologias escolhidas. O uso dessas ferramentas permitiu construir componentes separados para melhorar na organização do código. Para criar uma interface de um aplicativo funcional no React Native são utilizados componentes nativos de forma declarativa. Dentre eles, os principais elementos aplicados para produzir as telas do Vulpes XP foram (Learn..., 2025):

- **View:** View é um componente fundamental para a estrutura do código, pois permite alinhar e agrupar outros elementos. Em vista disso, o View funciona semelhante a um container, suportando *layout* com *flexbox*, estilização, tratamentos de toque e controles de acessibilidade.

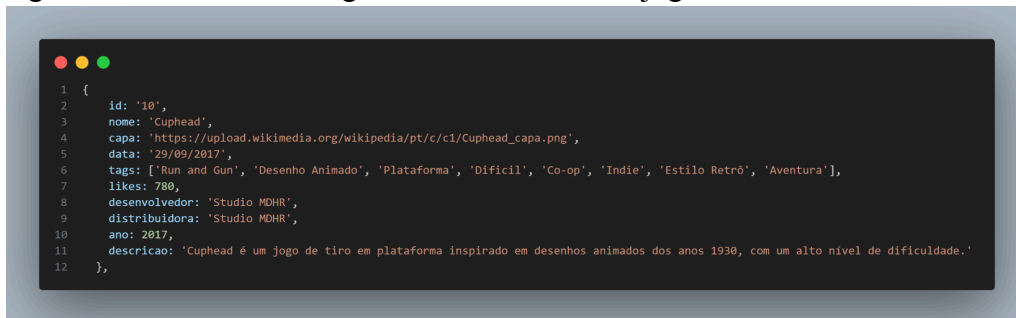
- **ScrollView:** O ScrollView permite visualizar os elementos que não cabem na tela , onde os usuários podem deslizar para ver a exibição de todo o conteúdo.
- **Text:** O Text tem a função de exibir textos na tela, onde suporta estilização, tratamento de toque e aninhamento. Esse componente não utiliza o *layout* de *Flexbox* como a maioria dos outros elementos nativos do React Native, em vez disso utiliza seu próprio *layout* de texto.
- **TextInput:** TextInput tem a funcionalidade de permitir a inserção de textos por meio do teclado em dispositivos móveis. Esse elemento foi utilizado no código para permitir que os usuários pudessem escrever textos em suas avaliações ou realizem login e cadastro ao preencher entradas de texto como senha, nome e e-mail, por exemplo.
- **Image:** Image permite exibir imagens na tela, suportando vários tipos de fontes da imagem, como imagens local, imagens da internet ou imagens do disco local, por exemplo.
- **TouchableOpacity:** TouchableOpacity permite que elementos reajam ao toque, que ao serem pressionados reduzem a opacidade do elemento por determinado tempo.
- **FlatList:** FlatList tem basicamente a função de renderizar listas básicas. Esse elemento foi implantado no código para criação de componentes de carrosséis de jogos e *reviews* dos usuários, no qual contribuiu para a facilidade de desenvolvimento do código.
- **Modal:** O Modal tem a funcionalidade de criar conteúdo em cima da interface atual, sem que haja interação com os elementos subjacente. Esse elemento foi essencial para construção de uma janela com detalhes das conquistas e para exibir tela de fazer review dos usuários.

Além disso, para permitir que a visualização das telas fossem mais flexível, foram usadas listas para simular dados, tais como, listas de usuários cadastrados, jogos para avaliação, *reviews* feitas por usuários, notificações e conquistas adquiridas. A implementação desses dados permitiu testar a posição dos elementos de forma mais dinâmica, o que tornou o desenvolvimento mais controlado e organizado. A Figura 5 mostra um trecho da lista de jogos.

Para controlar o fluxo de navegação entre as telas foi utilizado o Expo Router, que permitiu uma forma mais simples de gerenciar as rotas. Um exemplo do uso dessa ferramenta foi na Figura 6, onde ela foi utilizada para verificar os status de login do usuário. Caso o usuário

esteja logado, ele é direcionado para a tela home, caso contrário, para as telas inicial e de boas vindas.

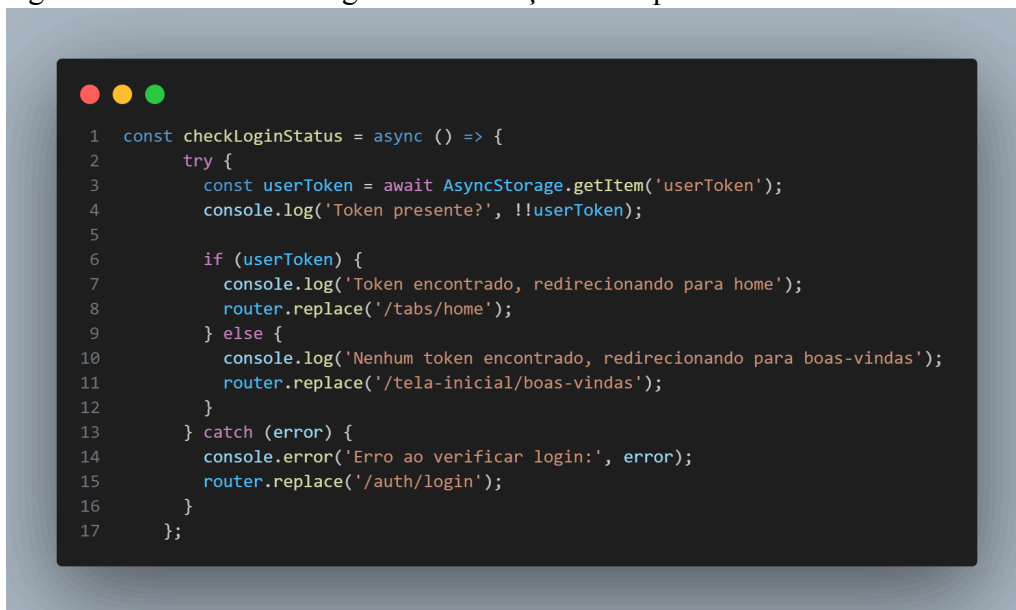
Figura 5 – Trecho do código da lista simulada de jogos



```
1 {
2   id: '10',
3   nome: 'Cuphead',
4   capa: 'https://upload.wikimedia.org/wikipedia/pt/c/c1/Cuphead_capa.png',
5   data: '29/09/2017',
6   tags: ['Run and Gun', 'Desenho Animado', 'Plataforma', 'Difícil', 'Co-op', 'Indie', 'Estilo Retrô', 'Aventura'],
7   likes: 780,
8   desenvolvedor: 'Studio MDHR',
9   distribuidora: 'Studio MDHR',
10  ano: 2017,
11  descricao: 'Cuphead é um jogo de tiro em plataforma inspirado em desenhos animados dos anos 1930, com um alto nível de dificuldade.'
12 },
```

Fonte: Autoria própria (2025)

Figura 6 – Trecho do código com utilização do Expo Router



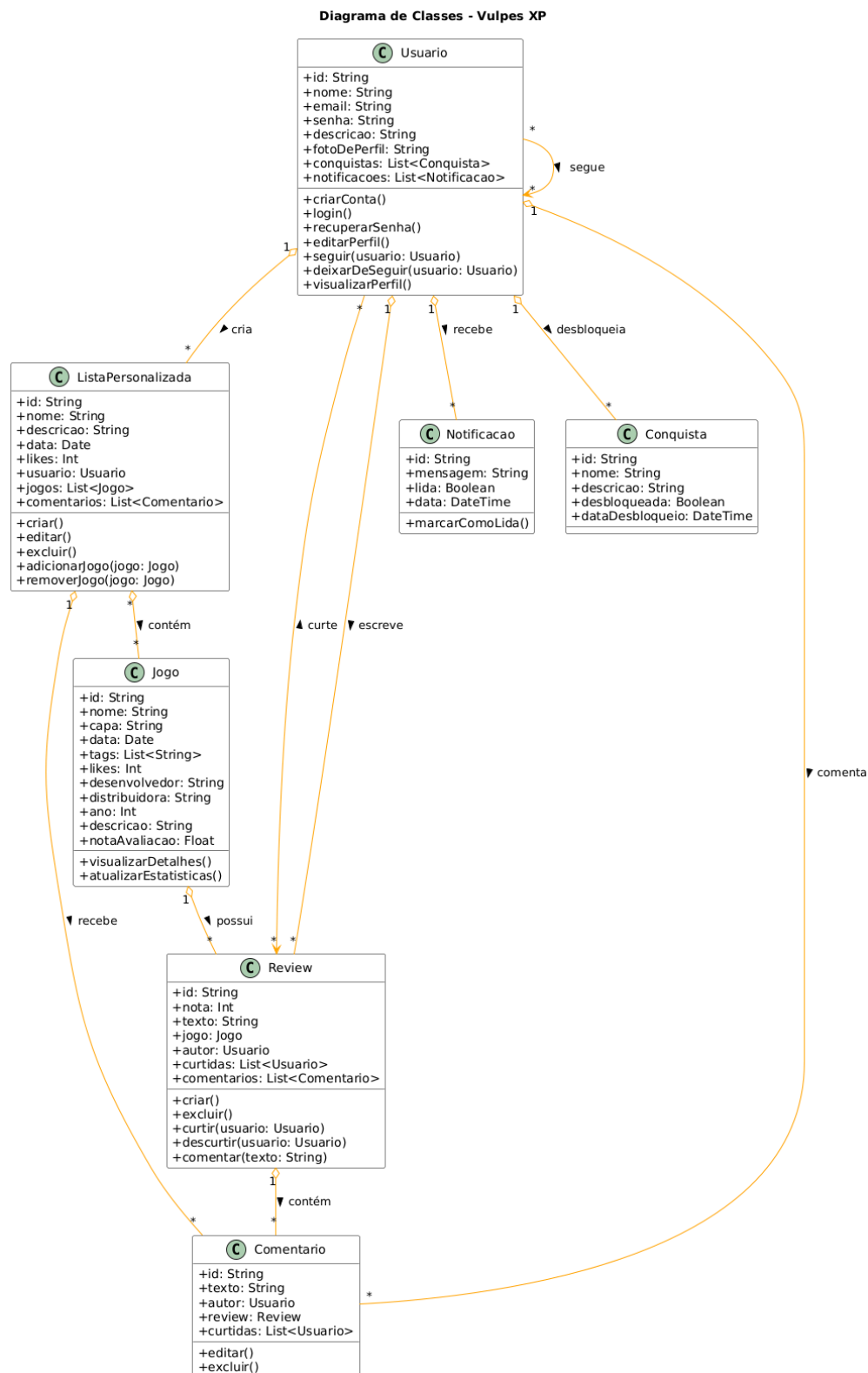
```
1  const checkLoginStatus = async () => {
2    try {
3      const userToken = await AsyncStorage.getItem('userToken');
4      console.log('Token presente?', !!userToken);
5
6      if (userToken) {
7        console.log('Token encontrado, redirecionando para home');
8        router.replace('/tabs/home');
9      } else {
10       console.log('Nenhum token encontrado, redirecionando para boas-vindas');
11       router.replace('/tela-inicial/boas-vindas');
12     }
13   } catch (error) {
14     console.error('Erro ao verificar login:', error);
15     router.replace('/auth/login');
16   }
17 }
```

Fonte: Autoria própria (2025)

4.3 Diagrama de classes

Para melhor entendimento da estrutura do código da interface, foi criado o seguinte diagrama de classes:

Figura 7 – Diagrama de classes



Fonte: Autoria própria (2025)

Esse diagrama permite entender melhor a estrutura de dados do Vulpes XP, onde podem ser visualizados os principais objetos da interface. Apesar do objetivo desta proposta ser focado no desenvolvimento da interface *frontend*, o diagrama serve para auxiliar na lógica de desenvolvimento do código da interface, facilitando na criação de componentes das funcionalidades.

5 PROPOSTA DE SOLUÇÃO

Neste capítulo, são apresentadas todas as telas que compõem o aplicativo Vulpes XP e suas funcionalidades. O objetivo desta proposta é apresentar o resultado do desenvolvimento do projeto, com foco no fluxo de navegação das telas e nos elementos visuais que contribuem para experiência do usuário e na usabilidade do aplicativo. Esta proposta também destaca a identidade visual do aplicativo, enfatizando elementos necessários que agregam valor à interface.

As telas de Jogadores do jogo, Reviews do Jogo e Listas do Jogo (Figura 17) e Tela erro (Figura 19) ainda encontram-se em fase de protótipo devido às restrições de tempo.

5.1 Requisitos

Nesta seção são definidos os requisitos funcionais e não funcionais, que foram uma etapa crucial para o desenvolvimento do protótipo do Vulpes XP.

5.1.2 Requisitos funcionais

- **[RF001]** - Fazer cadastro de usuário: O sistema deve permitir ao usuário criar uma conta no aplicativo fornecendo dados pessoais como nome, e-mail, senha e confirmação da senha criada.
- **[RF002]** - Fazer login: O sistema deve permitir que o usuário que já tenha sido cadastrado possa acessar sua conta por meio da validação dos dados inseridos.
- **[RF003]** - Avaliar jogo: O sistema deve permitir que o usuário faça avaliações detalhadas de um jogo específico, atribuindo uma nota de 1 a 5.
- **[RF004]** - Visualizar avaliações: O sistema deve permitir que o usuário possa visualizar uma lista de avaliações realizadas por outros usuários a respeito de um jogo específico, incluindo a atribuição de nota.
- **[RF005]** - Listar jogos: O sistema deve permitir que o usuário visualize uma lista de jogos disponíveis para avaliação no aplicativo, com base nos resultados obtidos através de uma pesquisa.
- **[RF006]** - Favoritar jogos: O sistema deve permitir que o usuário marque jogos como favoritos. Os jogos marcados são adicionados automaticamente a uma lista de favoritos vinculada ao perfil do usuário.

- **[RF007]** - Criar lista: O sistema deve permitir que o usuário crie listas personalizadas de jogos, podendo adicionar qualquer jogo que estiver disponível no aplicativo.
- **[RF008]** - Adicionar jogo a lista: O sistema deve permitir que o usuário possa adicionar um jogo a uma lista existente.
- **[RF009]** - Remover lista: O sistema deve permitir que o usuário possa excluir listas que foram criadas.
- **[RF010]** - Editar perfil: O sistema deve permitir que o usuário possa alterar seu nome, descrição, foto de perfil e redes sociais.
- **[RF011]** - Visualizar perfil de usuário: O sistema deve permitir permitir que o usuário possa visualizar o perfil de outros membros do aplicativo, incluindo suas avaliações, conquistas e listas criadas.
- **[RF012]** - Seguir usuários: O sistema deve permitir que o usuário siga outras contas cadastradas no aplicativo, possibilitando que o usuário possa acompanhar atividades de outros membros do aplicativo.
- **[RF013]** - Fazer comentário: O sistema deve permitir que o usuário possa comentar nas avaliações de outros usuários, possibilitando a interação entre os membros do aplicativo.
- **[RF014]** - Excluir comentário: O sistema deve permitir que o usuário possa excluir comentários feitos nas avaliações.
- **[RF015]** - Receber conquistas: O sistema deve permitir que o usuário possa receber conquistas através de interações no aplicativo, como o número de avaliações feitas e comentários realizados.
- **[RF016]** - Receber notificações: O sistema deve permitir que o usuário possa receber notificações relacionadas às interações que acontecem na sua conta, como curtidas em listas ou avaliações, comentários de avaliações e novos seguidores.
- **[RF017]** - Solicitar recuperação de senha: O sistema deve permitir que o usuário cadastrado possa solicitar recuperação da senha de acesso. Para isso, o usuário deve preencher um campo com o email da conta cadastrada para receber um código de verificação e assim criar uma nova senha.
- **[RF018]** - Favoritar avaliações: O sistema deve permitir que o usuário possa favoritar as avaliações feitas por outros usuários.

- **[RF019]** - Favoritar listas: O sistema deve permitir que o usuário possa favoritar listas personalizadas por outros usuários.
- **[RF020]** - Filtrar jogos, avaliações e listas: O sistema deve permitir que o usuário filtre jogos, avaliações e listas personalizadas por nome ou *tag* no comando de busca.
- **[RF021]** - Compartilhar avaliação - O sistema deve permitir que o usuário possa compartilhar suas avaliações em outras plataformas, como o *Instagram*, por exemplo.

5.1.2 Requisitos não funcionais

- **[RNF001]** - Interface amigável: O sistema deve apresentar uma interface limpa, organizada, intuitiva e de fácil navegação, permitindo que os usuários utilizem as funcionalidades do aplicativo com facilidade.
- **[RNF002]** - Facilidade de manutenção: O código-fonte da interface deve ser organizado e escrito de forma clara, permitindo uma forma mais fácil e eficiente para alterações futuras, melhorias e atualizações do aplicativo.

5.2 Identidade visual

A identidade visual da interface foi desenvolvida com a finalidade de trazer personalidade própria ao aplicativo, influenciando no fortalecimento de interesse do público atingido. Através da escolha de elementos como cores, logotipo e tipografia foi possível estabelecer maior credibilidade ao projeto, pois essas características favorecem a usabilidade do aplicativo, o que torna a navegação mais agradável.

5.2.1 Logotipo

O logotipo (Figura 8) recebe o nome de “Vulpes XP” e sua imagem é caracterizada por uma raposa laranja com uma estrela na testa. A palavra “Vulpes” vem do latim e significa “raposa”, que é um gênero dado a um conjunto de espécies diferentes de raposas (Hubbard, 2019). A sigla “XP” significa “*Experience Points*”, é um termo comum utilizado nos jogos digitais para se referir às experiências que os jogadores acumulam por meio de interações no decorrer de um jogo. Esse termo foi escolhido para associar de forma imediata o aplicativo ao público *gamer*. Por fim, a estrela na testa da raposa simboliza o sistema de avaliação baseado em notas dadas por estrelas, reforçando a principal funcionalidade do aplicativo.

Figura 8 – Logotipo do Vulpes XP



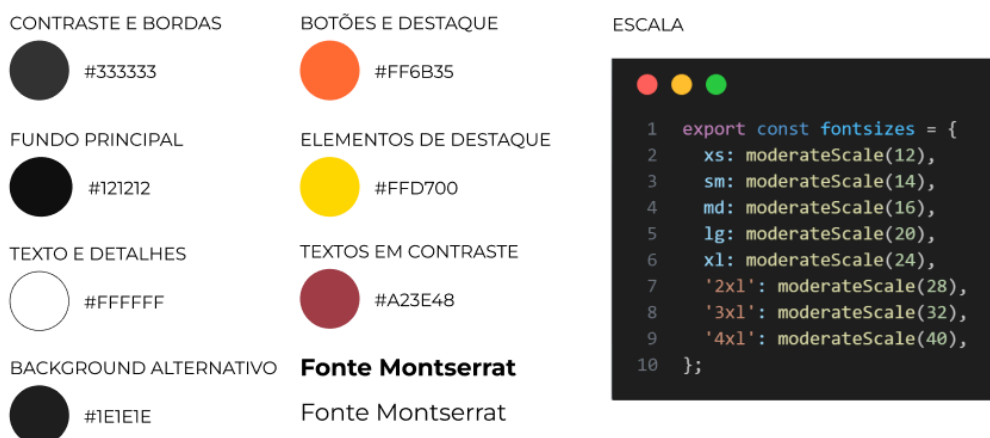
Fonte: Autoria própria (2025)

5.2.2 Paleta de cores e tipografia

A paleta de cores (Figura 9) tem o objetivo de transmitir conforto visual através de cores escuras usadas no fundo. Cores mais quentes como amarelo, laranja e vermelho são cores de acentuação, que servem para destacar elementos, como medalhas de conquistas ou notas de avaliação, por exemplo. A cor laranja tem um alto contraste que se destaca no fundo escuro e, além disso, esse tom contribui para a identidade do aplicativo ao representar a pelagem de uma raposa, elemento escolhido no logotipo.

Na tipografia do projeto, foi escolhida a fonte Montserrat por sua boa legibilidade, além de seu estilo ser moderno e simples. A escala das fontes segue uma hierarquia de tamanhos que funcionam de maneira versátil, permitindo consistência em diferentes contextos.

Figura 9 – Paleta de cores e Tipografia do Vulpes XP



Fonte: Autoria própria (2025)

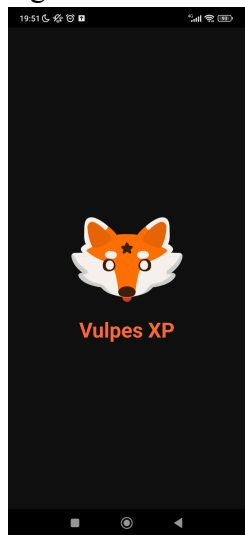
5.3 Implementação da solução de proposta

Nesta seção, são apresentados os resultados obtidos após o desenvolvimento da interface *frontend* do aplicativo Vulpes XP.

5.3.1 Tela de abertura e tela de boas vindas

A tela de abertura (Figura 10) é a primeira tela exibida quando o aplicativo é inicializado e é encerrada assim que o aplicativo for carregado. A função desta tela é representar a fase de inicialização do aplicativo em um curto período de tempo, pois ela é vista como uma forma de carregamento inicial, servindo também como uma maneira mais dinâmica para os usuários que aguardam a execução inicial do app. A abertura também tem como finalidade passar uma primeira impressão da plataforma, mostrando a identidade do Vulpes XP através do seu logotipo.

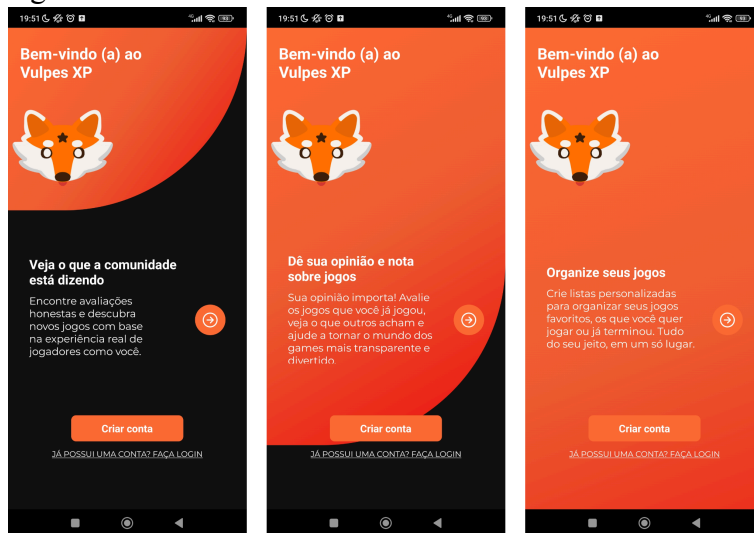
Figura 10 – Tela de Abertura



Fonte: Autoria própria (2025)

A tela de boas vindas (Figura 11) aparece logo depois da tela de abertura e somente quando o usuário ainda não está conectado na sua conta. Esta interface guia o usuário a tela de login ou cadastro, e tem como objetivo principal apresentar um resumo do aplicativo, garantindo que os usuários possam entender o conteúdo do app antes do cadastro.

Figura 11 – Tela de Boas Vindas

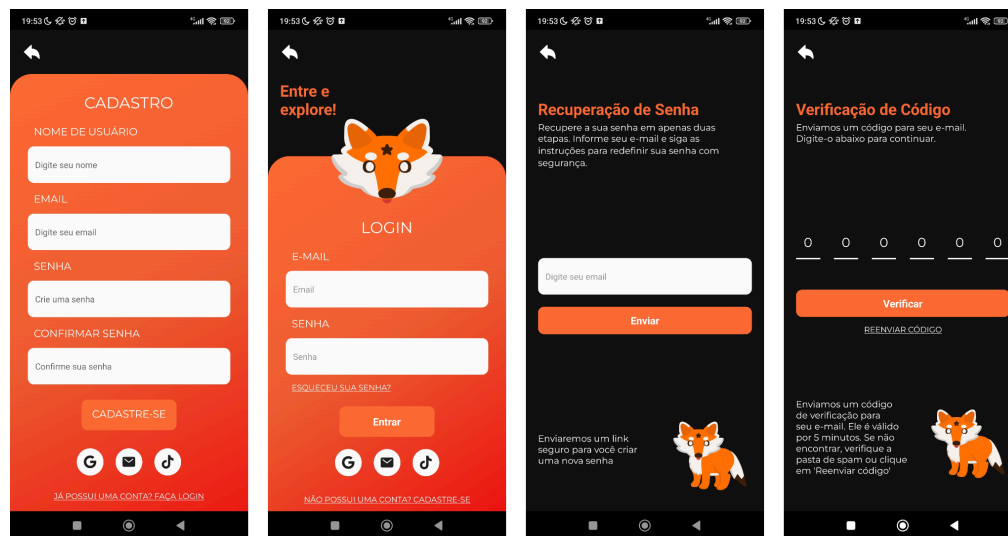


Fonte: Autoria própria (2025)

5.3.2 Telas de cadastro, login e recuperação de senha

A tela de cadastro (primeira imagem da Figura 12) contém elementos fundamentais de um formulário de cadastro, tais como, nome, email, senha, confirmação de senha e botão de cadastrar. Quando um usuário já possui uma conta no aplicativo, ele pode clicar na mensagem “Já possui uma conta? faça o login”, localizada no final desta tela, que o redireciona a tela de login (segunda imagem da Figura 12). Na tela de login, o usuário encontra os campos para preenchimento de e-mail e senha, mas pode optar por entrar automaticamente com o email da Google do seu dispositivo se clicar no ícone da Google (essa funcionalidade também faz parte da tela de cadastro). Logo abaixo do campo de senha, encontra-se um link com a mensagem “Esqueceu sua senha?”, que direciona o usuário a tela de recuperação de senha (terceira e quarta imagens da Figura 12). A tela de recuperação de senha contém um campo em que o usuário pode inserir o seu email. O objetivo desse campo é mandar um código de verificação para a redefinição de senha, garantindo segurança dos dados e acesso à conta registrada.

Figura 12 – Tela de Cadastro, Tela de Login e Tela de Recuperação de Senha

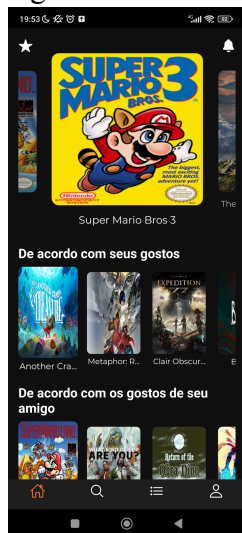


Fonte: Autoria própria (2025)

5.3.3 Tela home

A tela home (Figura 13) é a tela principal do aplicativo, que aparece assim que o usuário entra na sua conta. Esta interface exhibe vários carrosséis de jogos, tais como, jogos em alta, jogos categorizados por gênero, jogos favoritos e jogos que foram avaliados por amigos. O usuário pode clicar em qualquer jogo que estiver disponível nessas listas e ser levado a tela que detalha informações do jogo pressionado (Figura 19). Esta tela está localizada em uma barra de navegação inferior, que é um elemento indispensável para a usabilidade da plataforma, oferecendo um fluxo coerente que guia os usuários pelas telas principais de navegação.

Figura 13 – Tela Home

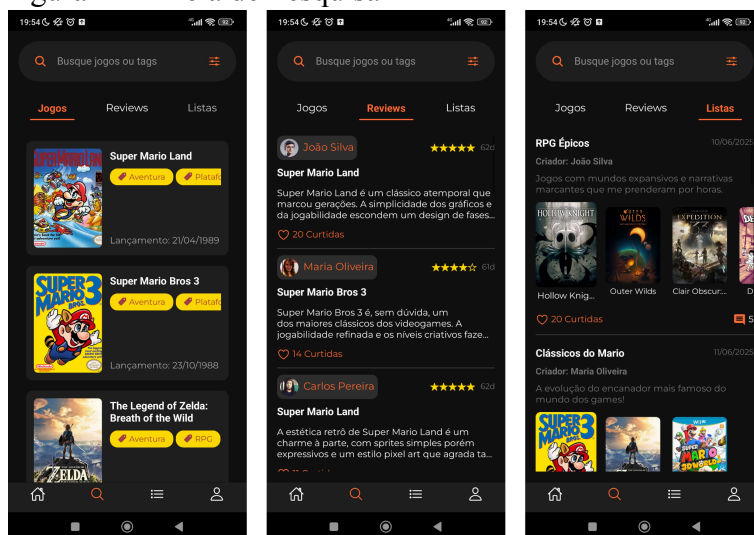


Fonte: Autoria própria (2025)

5.3.4 Tela pesquisa

A tela de pesquisa (Figura 14) também faz parte do menu inferior de navegação. Esta tela oferece um campo de pesquisa em que o usuário pode buscar por jogos digitais do seu interesse, oferecendo também a opção de filtragem por *tags* e data. Além dos jogos, o usuário também pode buscar por listas personalizadas, *reviews* e outros usuários. Está é uma funcionalidade crucial do aplicativo, permitindo agilidade na procura e economizando tempo.

Figura 14 – Tela de Pesquisa

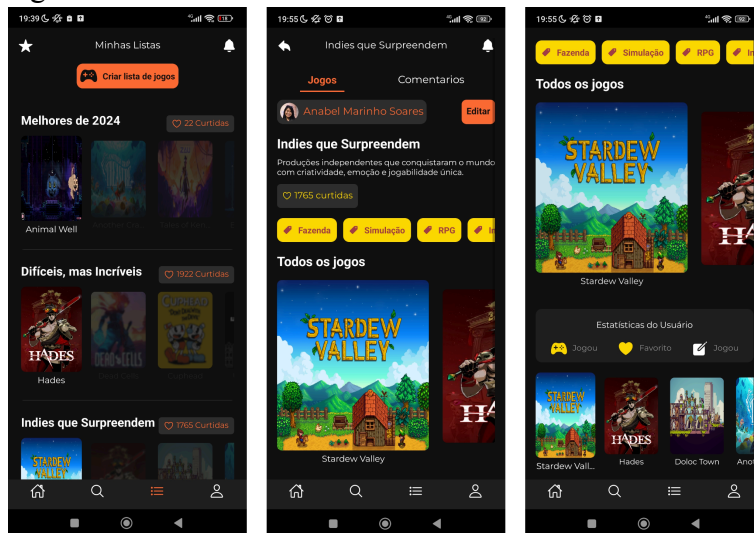


Fonte: Autoria própria (2025)

5.3.5 Tela listas

A tela de listas (Figura 15) permite ao usuário adicionar jogos em listas que podem ser criadas e personalizadas, possibilitando uma melhor experiência para os usuários, oferecendo organização, controle de gerenciamento e compartilhamento. Está tela fica localizada no terceiro botão do menu inferior.

Figura 15 – Tela de Listas



Fonte: Autoria própria (2025)

5.3.6 Tela perfil e tela conquistas

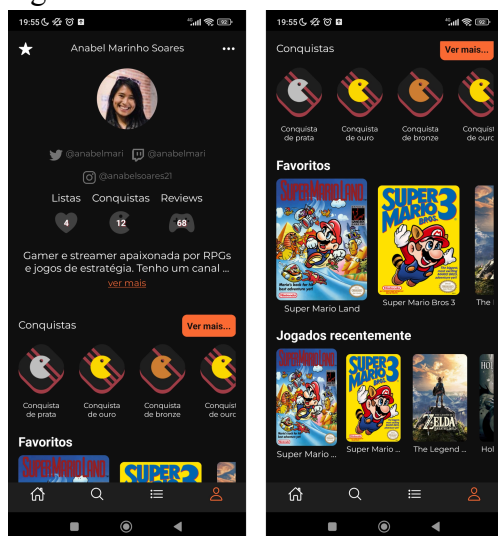
A tela de perfil (Figura 16) também faz parte do menu inferior, estando localizada em seu último ícone. Esta tela é composta por diversos elementos, que também levam a diferentes fluxos de navegação, tais como:

- **Redes sociais:** O usuário pode escolher colocar no seu perfil o link das suas redes sociais principais, incentivando a interação entre os usuários.
- **Listas, conquistas e reviews:** Estes três botões trazem personalidade ao perfil do usuário e senso de progresso. São importantes para incentivar o uso do aplicativo e engajamento dos usuários, pois mostram contagens numéricas, que geram credibilidade ao perfil.
- **Editar perfil:** Botão localizado no início do perfil, que ao ser clicado leva o usuário a uma tela em que ele pode atualizar seus dados.

- **Menu de ações adicionais:** O ícone de três bolinhas horizontais, conhecido como menu *overflow*, fica localizado na parte superior do perfil do usuário, que ao clicar pode ter um menu com opções adicionais, como por exemplo, sair do aplicativo. O objetivo deste menu é organizar opções de navegação que não são tão frequentes, deixando a interface com aparência mais limpa.
- **Carrossel de jogos:** O perfil do usuário também exibe carrosséis de jogos, podendo ser listas que foram personalizadas ou adicionadas pelo próprio usuário, ou uma lista de jogos favoritos ou avaliados recentemente.

Além desses elementos, a interface criada para ser o perfil do usuário também permite ao usuário escrever uma descrição sobre si e colocar uma foto de perfil.

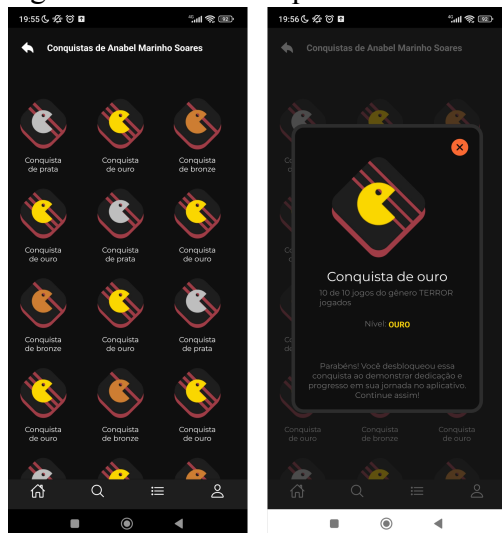
Figura 16 – Tela de Perfil



Fonte: Autoria própria (2025)

A tela de conquistas (primeira imagem da Figura 17), está localizada no perfil, o usuário pode expandi-la ao pressionar o botão “ver mais” para visualizar todas as suas conquistas adquiridas. Ao clicar em uma conquista, aparece um modal (segunda imagem da Figura 17) com informações detalhadas, tais como título da conquista, nível e descrição. O nível de uma conquista recebe uma hierarquia de categorias: ouro, prata e bronze, que representam diferentes graus de relevância.

Figura 17 – Tela Conquistas e Modal Conquistas

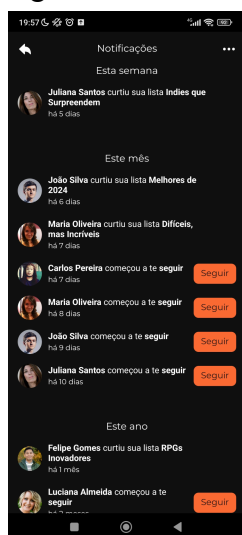


Fonte: Autoria própria (2025)

5.3.7 Tela notificação

A tela de notificação (Figura 18) pode ser encontrada na parte superior da tela principal do aplicativo, tendo um ícone de sino como botão. O sino é um elemento padrão muito utilizado nas para representar notificações. A tela de notificações exibe dados importantes para interação dos usuários e os atualiza ao centralizar informações em tempo real, como por exemplo: novos comentários na avaliação realizada, novos seguidores e conquistas adquiridas.

Figura 18 – Tela de Notificação

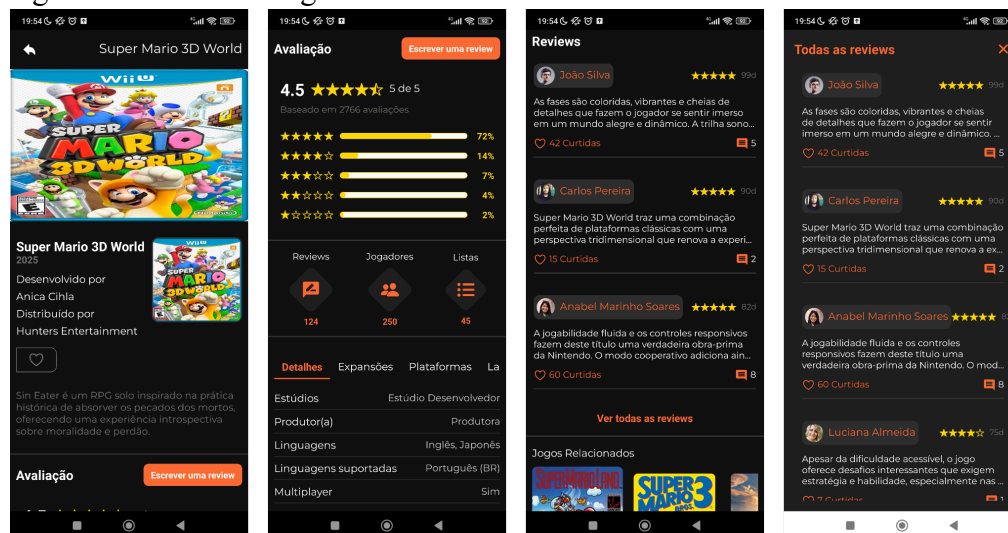


Fonte: Autoria própria (2025)

5.3.8 Tela jogo

A tela de jogo (as três primeiras imagens da Figura 19) apresenta vários detalhes a respeito de um jogo, tais como: capa, nome, ano de lançamento, desenvolvedora, distribuidora, descrição, nota de avaliação, avaliação dada por cada usuário, listas personalizadas que o jogo está inserido, jogos relacionados, entre outros componentes. Esta tela é chamada quando o usuário clica em algum jogo dos carrosséis ou listas. Dentro desta interface, o usuário pode visualizar todas as avaliações ao clicar em “Todas as reviews”, abrindo a tela de reviews do jogo (última imagem da Figura 19).

Figura 19 – Tela do Jogo

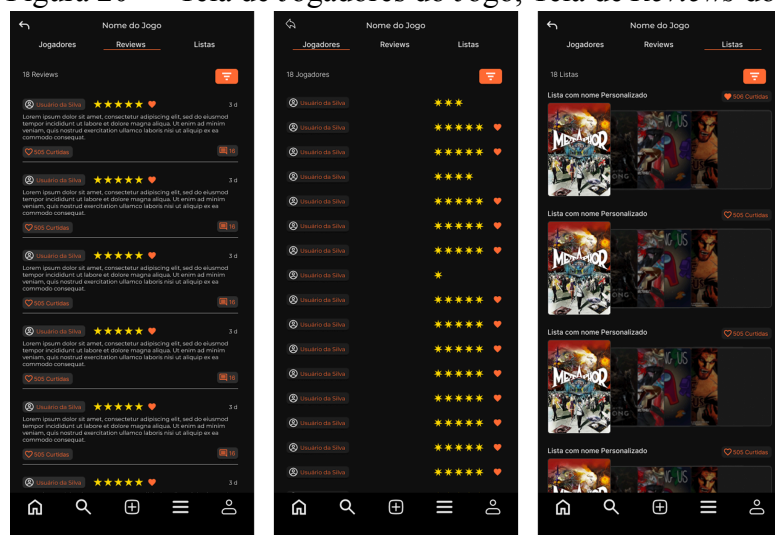


Fonte: Autoria própria (2025)

5.3.9 Tela de jogadores do jogo, tela reviews do jogo e tela listas do jogo

As três telas da Figura 20 são chamadas quando o usuário pressiona os botões, que ficam abaixo da nota do jogo. A tela de jogadores do jogo, primeira tela, mostra a lista de todos os usuários que o avaliaram e a nota que deram ou se favoritaram o jogo. Já a tela de reviews do jogo, segunda tela, apresenta todas as avaliações em que o jogo está incluído. A última tela, expõe todas as listas que o jogo está inserido. As três interfaces mencionadas ainda se encontram na fase de protótipo.

Figura 20 – Tela de Jogadores do Jogo, Tela de *Reviews* do Jogo e Tela de Listas do Jogo

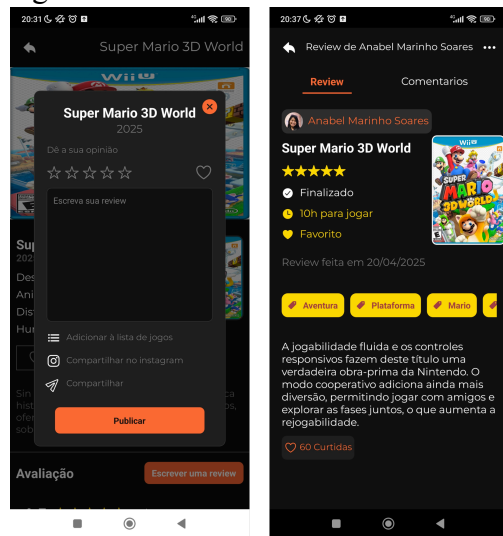


Fonte: Autoria própria (2025)

5.3.10 Tela de fazer *review* e tela de detalhes da *review*

A tela de fazer *review* (primeira imagem da Figura 21), tem uma interface simples, aparece em forma de *modal*, quando um usuário clica no botão “Escrever uma *Review*”, localizado na Tela Jogo. Nesta interface, o usuário pode preencher um campo de texto, em que será escrito todas suas experiências com o jogo escolhido. Somando a isso, o usuário pode escolher opções de compartilhamento, adicionar o jogo a uma lista e favoritá-lo se preferir. Tudo isso oferece uma melhor experiência de avaliação. A segunda imagem da Figura 21 mostra detalhadamente informações sobre a *review* que o usuário escreveu, como a data, se o jogo avaliado foi finalizado, tempo de jogo, tags, entre outros.

Figura 21 – Tela de Fazer *Review* e Detalhes da *Review*

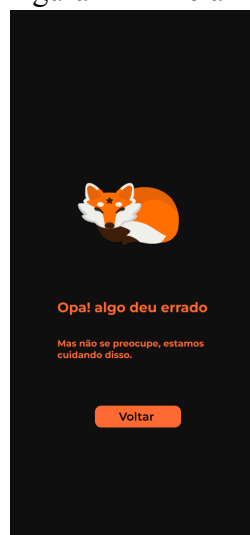


Fonte: Autoria própria (2025)

5.3.11 Tela de erro

O protótipo da tela de erro (Figura 22) representa o estado do sistema quando ocorre algum problema durante o uso do aplicativo, como por exemplo, conectividade ruim ou falhas no servidor. Quando essa tela aparece o usuário é impedido de fazer outras ações no aplicativo, porém, seu objetivo principal é mostrar situações de erro de uma forma mais clara, pois isso evita que os usuários se frustrem ou leve a entender que o aplicativo é inutilizável.

Figura 22 – Tela Erro

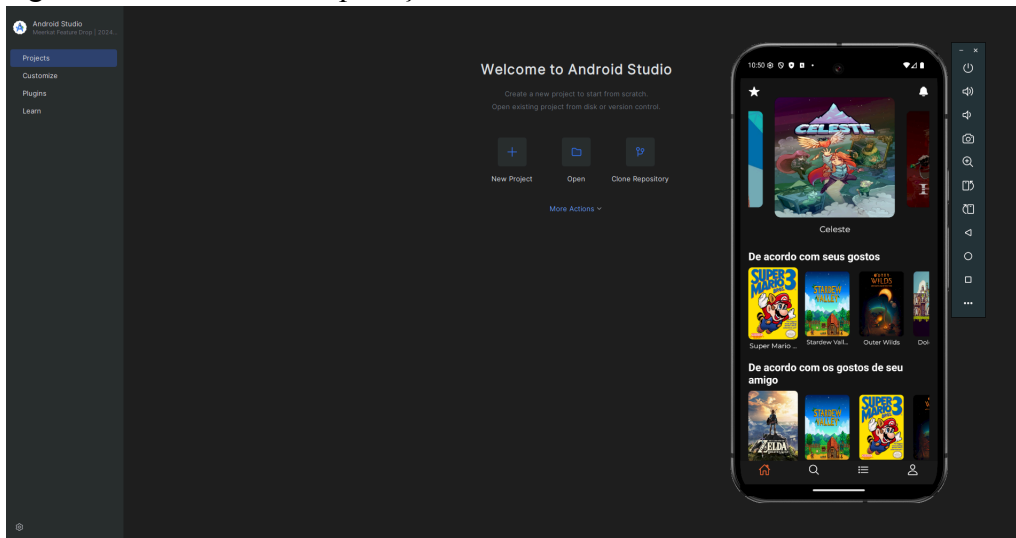


Fonte: Autoria própria (2025)

5.3.12 Testes em tempo real

Para poder visualizar as telas e testar os elementos do código, foram utilizadas as ferramentas Expo Go e Android Studio. O Expo foi configurado no código para possibilitar o uso do aplicativo Expo Go no celular, assim foi possível verificar as telas em tempo real. Essa configuração também permitiu o uso dos emuladores do Android Studio no computador, permitindo a simulação de diferentes tamanhos de tela em dispositivos *Android*.

Figura 23 – Interface da aplicação no Android Studio



Fonte: Autoria própria (2025)

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Observa-se que avaliações e críticas são fatores determinantes para tomada eficaz de decisões, principalmente, no consumo de produtos. Em produtos como jogos digitais, envolve uma problemática voltada aos preços altos, variadas opções para jogar e tempo de tela exigido. Assim, surgiu a iniciativa de desenvolver uma interface de avaliação de jogos para auxiliar as pessoas que consomem jogos digitais, utilizando-se de princípios de *design*, de navegação em ambientes *mobile* e interfaces e da análise de trabalho semelhantes.

Diante da conclusão do desenvolvimento da interface do Vulpes XP, considera-se que o objetivo geral pode ser atendido, tendo em vista que a produção da interface focou na fluidez dos elementos, conforme os princípios definidos em Silvestri (2019), e nas funcionalidades principais levantadas nos requisitos. Com elementos como fazer uma *review*, dar notas, criar listas de jogos ou realizar pesquisas por jogos, por exemplo, o projeto trouxe a possibilidade de incentivar o engajamento dos usuários. Essas funcionalidades colaboram para o fornecimento de *feedbacks* dos usuários, garantindo a eficácia das informações que serão compartilhadas.

A interface desenvolvida tem o objetivo de permitir aos usuários se expressarem e trocarem experiências, por meio de avaliações detalhadas e comentários. Com isso, busca-se que o ambiente seja dinâmico, fortalecendo a comunidade *gamer* através do sentimento de pertencimento, em que o aplicativo se torna único e adequado para os tipos de interações, promovendo ainda melhor fonte de informações consumidas.

Portanto, supõe-se que a interface do Vulpes XP poderá atender às expectativas dos usuários, pois suas funcionalidades principais incentivam o engajamento, que auxilia na tomada de decisões. Isso impulsiona para que a interface agregue valor na experiência dos usuários. As interfaces desenvolvidas possuem o potencial de construir um aplicativo funcional com um espaço confiável para diversas trocas de informações e conhecimentos, que pode ser integrada a um módulo *backend*. Logo, o projeto pode evoluir em implementações futuras, para diferentes dispositivos e no aprimoramento da usabilidade.

Como trabalhos futuros, pretende adicionar responsividade para todos os dispositivos, com diferentes tamanhos de tela. Além disso, pretende-se implantar a interface em dispositivos *iOs*, para realizar a validação de outros tipos de dispositivos móveis. Além disso, pretende-se desenvolver validações com os usuários alvos do projeto.

REFERÊNCIAS

- ALBERTIN, M. R.; KOHL, H.; ELIAS, S. J. B. **Manual do benchmarking**: um guia para implantação bem-sucedida. Fortaleza: Imprensa Universitária da Universidade Federal do Ceará, 2015.
- AQUINO, T. **Front-end**: o que é, quais as diferenças, linguagens e frameworks. UDS. [s.l.], 2024. Disponível em: <https://uds.com.br/blog/front-end-o-que-e-linguagens-frameworks/>. Acesso em 05 de mar. 2025.
- BASTOS, C. **Guia de games**: aplicativo para avaliação de jogos eletrônicos. Monografia (Departamento de Desenho Industrial) – Universidade de Brasília, Instituto de Artes. Brasília, DF, p.62. 2015.
- BUIJSMAN, M. **Global games market outlook**: Key growth drivers and challenges for 2025-2027. 06 mar. 2025. Disponível em: <https://newzoo.com/resources/blog/global-games-market-update-q1-2025>. Acesso em: 16 maio, 2025.
- CARBONE, F. **Mercados de PC, console e mobile devem crescer nos próximos anos**. Adrenaline, 2025. Disponível: <https://www.adrenaline.com.br/games/mercados-pc-console-mobile-crescem-anos/>. Acesso em: 08 mar. 2025.
- CARDOSO, G. **Por que os jogos estão tão caros no Brasil? Entenda o que faz um game custar R\$ 350**. Game Notícias, [s.l.], 03 mar. 2025. Disponível em: <https://gamenoticias.com.br/por-que-os-jogos-estao-tao-caros-no-brasil-entenda-o-que-faz-um-game-custar-r-350/>. Acesso em: 16 maio, 2025.
- CARNEIRO, P. H. S. S.; LIMA, E. C. S.; MESQUITA, L. C. **Criando soluções tecnológicas com a engenharia de computação**. v. 4. São Luís: Editora Pascal, 2024. 240 p. Acesso em: 02 ago. 2025.
- CLEMENTE, P. **Navegação em aplicativos react native com expo router**. Rocketsea, [s.d.]. Disponível em: <https://www.rocketseat.com.br/blog/artigos/post/react-native-navegacao-com-expo-router>. Acesso em: 03 jun. 2025.
- CORTI, N. **Use a framework to build react native apps**. React Native, 2024. Disponível em: <https://reactnative.dev/blog/2024/06/25/use-a-framework-to-build-react-native-apps>. Acesso em: 01 de mar. 2025.
- CREATE amazing apps that run everywhere. Disponível em: <https://docs.expo.dev/>. Acesso em: 01 de mar. 2025.

DEVELOPERS. **Android Studio**. Android Developers. Disponível em: <https://developer.android.com>. Acesso em: 10 jul. 2025.

ELLIOTT, R. **The games market will grow by 4.5% in 2025 – in line with the global inflation rate**. MIDiA, [s.l.], 31 jan. 2025. Disponível em: <https://www.midiaresearch.com/blog/the-games-market-will-grow-by-44-in-2025-in-line-with-the-global-inflation-rate>. Acesso em: 16 maio, 2025.

ENTENDA os hábitos de consumo da audiência de jogos digitais. Disponível em: <https://www.pesquisagamebrasil.com.br/pt/>. Acesso em: 20 fev. 2025.

IORE, M. **Ghost of yotei | exclusivo de ps5 vai custar r\$ 400 no Brasil**. Omelete, 2025. Disponível em: <https://www.omelete.com.br/games/ghost-of-yotei-exclusivo-de-ps5-vai-custar-400-no-brasil>. Acesso em: 02 ago. 2025.

GAMES: habilidades que você desenvolve com jogos on-line. Disponível em: <https://www.pravaler.com.br/blog/profissoes/games-tipos-e-habilidades-que-voce-desenvolve-com-jogos-on-line/>. Acesso em: 06 ago. 2025.

HUBBARD, T. **Vulpes**. Animal Diversity Web, 2019. Disponível em: <https://animaldiversity.org/accounts/Vulpes/>. Acesso em: 01 jun. 2025.

IGN BRASIL. Disponível em: <https://br.ign.com/>. Acesso em: 16 maio, 2025.

LEARN once, write anywhere. Disponível em: <https://reactnative.dev>. Acesso em: 02 ago. 2025.

LOPES, M. **O que é Figma e como usar?** EBAC. [s.l.], 2023. Disponível em: <https://ebaconline.com.br/blog/o-que-e-figma-e-como-usar>. Acesso em: 01 de mar. 2025.

MATOS, Y. **UX Design: o que é, profissões e um guia para iniciar na área**. Disponível em: <https://www.alura.com.br/artigos/ux-design#o-que-faz-na-pratica-uma-pessoa-ux-designer>. Acesso em: 05 de mar. 2025.

O QUE é TypeScript? Um Guia Abrangente. Disponível em: <https://kinsta.com/pt/base-de-conhecimento/o-que-e-typescript/>. Acesso em: 03 jun. 2025.

SALEN, K.; ZIMMERMAN, E. **Regras do jogo: fundamentos do design de jogos**. Tradução de Edson Furmankiewicz. São Paulo: Blucher, 2012. Volume 1. Edição digital.

SACRAMENTO, G. **O que é React e como usar essa biblioteca javascript na programação?** Tera Blog. [s.l.]. Disponível em: <https://blog.somostera.com/desenvolvimentoweb/o-que-e-react>. Acesso em: 01 de mar. 2025.

SCHWARTZ, B. **O Paradoxo da escolha: por que mais é menos**. São Paulo: A Girafa, 2007.

SILVA, C. **A importância da comunidade gamer para os jogos.** Disponível em: <https://gogamers.gg/gamepedia/comunidade-gamer/>. Acesso em: 06 ago. 2025.

SILVESTRI, G. **Como aprender design de interfaces** – Guia definitivo. [S.l.: s.n.], 2019. Ebook. Acesso em: 16 maio, 2025.

STEAM. Steam Store. Disponível em: <https://store.steampowered.com>. Acesso em: 16 maio, 2025.

TRACK films you've watched. Save those you want to see. Disponível em: <https://letterboxd.com/>. Acesso em: 16 maio, 2025.

YAMAKAMI, L. **Indústria de games no brasil cresceu sete vezes em dez anos.** Veja, 2024. Disponível em: [https://veja.abril.com.br/economia/industria-de-games-no-brasil-cresceu-se](https://veja.abril.com.br/economia/industria-de-games-no-brasil-cresceu-sete-vezes-em-dez-anos)
[te-vezes-em-dez-anos](https://veja.abril.com.br/economia/industria-de-games-no-brasil-cresceu-se-te-vezes-em-dez-anos). Acesso em: 20 fev. 2025.