



GameWired: desenvolvimento e aplicação de um portal informativo no universo gamer

Luiz Miguel Silva Jerônimo¹; 0009-0005-6095-7394
Guilherme de Andrade Bianchini¹; 0009-0003-8135-6403
Júlia de Oliveira¹; 0009-0006-5182-532X
Pedro Henrique de Sousa Idalino¹; 0009-0008-9325-0768
Pedro Melquiades de Oliveira¹; 0009-0006-8200-0232
Luciane Carvalho Jasmin de Jesus¹; 0000-0002-2050-739X

1 - UniFOA, Centro Universitário de Volta Redonda, Volta Redonda, RJ.
lmjeronimo11@gmail.com

Resumo: A indústria de jogos eletrônicos está em constante crescimento, atraindo milhões de jogadores de diferentes idades e perfis. No entanto, muitos gamers ainda enfrentam a dificuldade de encontrar informações centralizadas e atualizadas sobre o universo dos jogos e, portanto, o **GameWired** surge como uma solução para esse problema, oferecendo um blog especializado em centralizar conteúdo relevante, como notícias, análises, guias e tutoriais para todos os tipos de jogadores. Utilizando a metodologia do Design Thinking e reunindo informações, insatisfações, entrevistando pessoas envolvidas e amantes dos jogos, houve um consenso sobre o blog, sendo necessário a necessidade de informações atualizadas, descrições e links seguros para os jogos e a criação de uma comunidade, um local para que os usuários interagissem entre si. O desenvolvimento inicial do protótipo contou com o uso da ferramenta para a criação de interfaces – o Figma, seguido da fase de construção das páginas, aplicando tecnologias de desenvolvimento web, priorizando um design responsivo e a navegação intuitiva. Após pesquisas, análises, testes e referências, o projeto se encontra em fase final, pronto para o lançamento oficial e uso da comunidade gamer.

Palavras-chave: Blog de Jogos. Informações. Comunidade. Centralizar. Interação.



INTRODUÇÃO

A indústria de jogos eletrônicos está em constante crescimento, atraindo milhões de jogadores de diferentes idades e perfis. No entanto, muitos gamers ainda enfrentam a dificuldade de encontrar informações centralizadas e atualizadas. O GameWired surge como uma solução para esse problema, oferecendo um blog especializado em concentrar conteúdo relevante, como notícias, análises, guias e tutoriais para todos os tipos de jogadores.

O objetivo do projeto é criar uma plataforma acessível e confiável, que disponibiliza conteúdo com qualidade para gamers de todas as modalidades utilizando uma interface intuitiva e fácil navegação. Além disso, busca construir uma comunidade ativa, incentivando a troca de experiências entre os usuários e permitindo que compartilhem suas próprias dicas e estratégias.

O GameWired se diferencia por abordar temas variados dentro do universo dos jogos e as tendências da indústria, tornando-se uma fonte de referência para quem quer entender melhor o mercado de games. Com atualizações frequentes e uma curadoria de conteúdo relevante, o blog se estabelece como um ponto de encontro essencial para qualquer gamer que queira se manter informado e conectado.

MÉTODOS

Através de pesquisas na comunidade, principalmente com pessoas envolvidas nesse mundo, foi identificada a necessidade um blog de jogos com notícias e informações de jogos de forma centralizada para uma maior comodidade e facilidade dos gamers. No mais, para a participação geral dos usuários, foi dado início a criação de uma comunidade digital para unir os amantes de jogos, criando um leque de opções e interatividade entre os usuários do site, juntamente com um design intuitivo e de maior simplicidade a fim de encontrar conteúdos de forma melhor e mais eficaz.

Com o uso do método de Design Thinking e de análises qualitativas de blogs similares foram reunidos pontos a serem alterados, como por exemplo a centralização de informações e notícias. O processo de desenvolvimento envolveu a combinação de algumas ferramentas que auxiliaram e possibilitaram a criação do protótipo e em seguida do site. Inicialmente, para o design e criação das páginas, foi utilizada a



4º Congresso Brasileiro
de Ciência e Saberes
Multidisciplinares

**tudo é
ciência**

11º Encontro de Extensão
Universitária do UNIFOA

**23 a 25
de outubro**

Submissões abertas até 07/09

ferramenta de criação de interfaces – o Figma, seguido da fase de construção do projeto, criando as páginas, estilizando-as e aplicando tecnologias de desenvolvimento web, priorizando um design responsivo e a navegação intuitiva.

O ciclo de desenvolvimento foi iterativo, com constantes testes e ajustes para garantir a funcionalidade e a estética da interface final, utilizando ao final o teste de usabilidade SUS para avaliar a opinião dos usuários e possíveis melhorias, com sugestões e feedbacks.

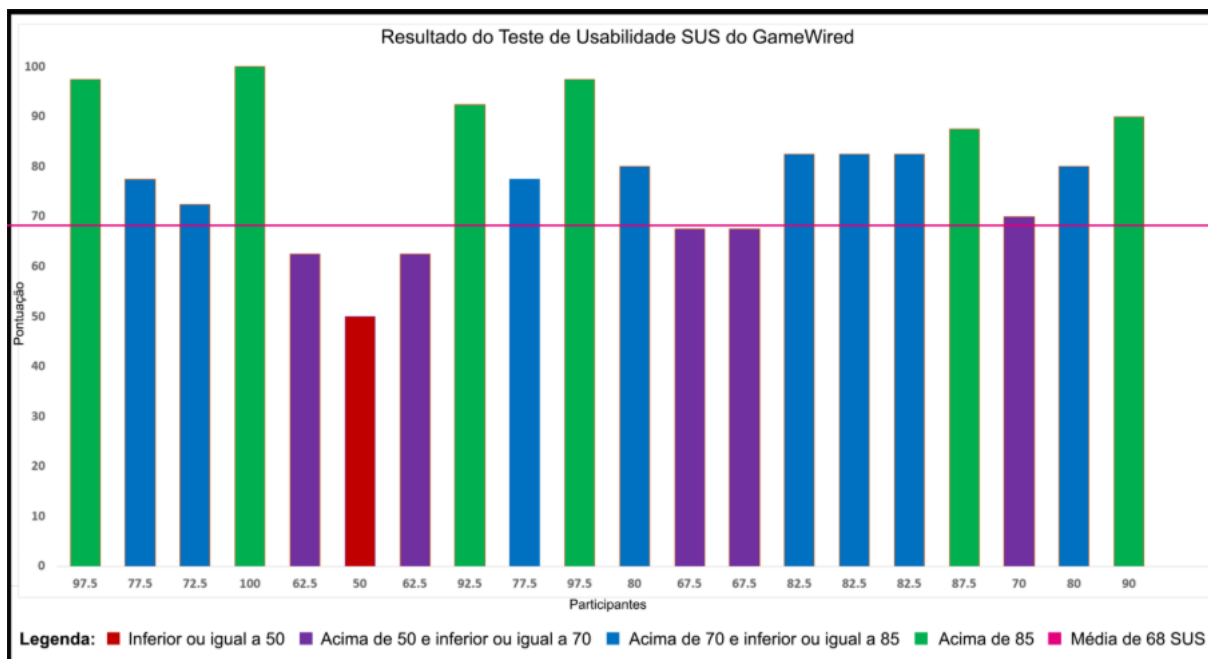
RESULTADOS E DISCUSSÃO

Com base no teste de usabilidade utilizado anteriormente - SUS, foi possível identificar a satisfação dos usuários, bem como a opinião deles e um feedback ao final. O teste consistiu em uma avaliação enviada e compartilhada entre grupos de pessoas com o interesse em comum na área de jogos, no qual seria possível acessar o site e navegar pelo mesmo, fazendo uso das suas funcionalidades. Ao final após a utilização do protótipo final seria possível responder um questionário de 10 perguntas, deixando a opinião referente ao site.

O método SUS possui uma indicação média de 68, onde abaixo dessa média indica que o produto pode ter problemas de usabilidade e acima dela indica que possui uma boa usabilidade. Com a participação de 20 entrevistados, o cálculo realizado após o término da pesquisa com o teste de usabilidade identificou uma média final de 79, indicando que o site possui uma boa usabilidade. O resultado do teste pode ser conferido no gráfico 1 abaixo, com a pontuação de cada participante e a média final.



Figura 1 - Gráfico



Fonte: Elaborado pelos Autores (2025)

[vide NBR 14724:2018 – Informação e documentação – Trabalhos Acadêmicos – Apresentação].

O resultado do teste foi bom e acima da média, de acordo com as avaliações, contudo ainda é possível melhorar e aprimorar o site ainda mais, identificando o que deixou os usuários insatisfeitos e fazendo uso dos feedbacks dados por cada entrevistado. Um dos aspectos elogiados pelos participantes do teste foi o design atraente e responsivo do site, porém em contrapartida houve também a crítica referente a diferentes tamanhos de fontes e imagens. Dos 20 participantes do teste, 6 deles sugeriram melhorias, com um comentário completo sobre a satisfação e insatisfação com o site.

Os resultados obtidos demonstram que o site possui uma base sólida no quesito de usabilidade, porém precisa de ajustes pontuais, com base no retorno dos usuários, fazendo com que se eleve ainda mais a qualidade do site.

CONCLUSÕES

O desenvolvimento do GameWired teve como objetivo a criação de uma plataforma digital para centralizar as informações do mundo gamer, sendo intuitivo, atualizado e confiável, deixando a busca de informações mais simples ao usuário, com recursos



4º Congresso Brasileiro
de Ciência e Saberes
Multidisciplinares

**tudo é
ciência**

11º Encontro de Extensão
Universitária do UNIFOA

**23 a 25
de outubro**

Submissões abertas até 07/09

interativos, visual moderno e conteúdo variado, ajudando a atrair novos leitores e na consolidação de uma comunidade engajada.

Ao longo das pesquisas, utilizando o método do Design Thinking, e realizando o teste de usabilidade foram identificadas mais necessidades dos usuários e pontos a serem melhorados no site, porém a aceitação da comunidade foi boa, tendo em vista o resultado do teste SUS, onde foi identificado a média final de 79 – acima da média que é considerada boa (68).

Conclui-se que o GameWired cumpre sua função em centralizar e democratizar as informações referente ao mundo dos jogos e ao mesmo tempo possui uma margem para melhorar e expandir ainda mais. Para isso, é preciso dar continuidade ao projeto e mantê-lo ativo, com a ajuda da comunidade.

AGRADECIMENTOS (SE HOUVER)

Como agradecimento, pensamos primeiramente em todos os professores que nos ajudaram nessa caminhada até esse momento e que puderam nos ajudar a extrair ainda mais nosso potencial e colocar no projeto. Além deles, também agradecemos a nossas famílias e amigos, que sempre nos apoiam e nos motivam a seguir em frente.



REFERÊNCIAS

Brooke, John. SUS – A quick and dirty usability scale. Novembro de 1995. Disponível em:

https://www.researchgate.net/publication/228593520_SUS_A_quick_and_dirty_usability_scale. Acesso em: 10 jun. 2025.

Brown, Tim. Change by Design: How Design Thinking Transforms Organizations and Inspires Innovation. HarperBusiness. 29 de setembro de 2009.

Entertainment Software Association (ESA). (2022). Essential Facts About the Video Game Industry. Disponível em: <https://www.theesa.com/wp-content/uploads/2024/02/2022-Essential-Facts-About-the-Video-Game-Industry.pdf>. Acesso em: 18 mai. 2025

Figma. (2025). Design, prototipagem e colaboração em um só lugar. Disponível em: <https://www.figma.com>. Acesso em: 18 mai. 2025.

Woebcken, Cayo. Design Thinking: uma forma inovadora de pensar e resolver problemas. Rock Content. 25 de abril de 2019. Disponível em: <https://rockcontent.com/br/blog/design-thinking/>. Acesso em: 18 mai. 2025.

Yamakami, Letícia. Indústria de games no Brasil cresceu sete vezes em dez anos. Veja. São Paulo. 16 de agosto de 2024. Disponível em: <https://veja.abril.com.br/economia/industria-de-games-no-brasil-cresceu-sete-vezes-em-dez-anos/>. Acesso em: 18 mai. 2025.

Café, 19 mar. 2010. Podcast. Disponível em: <http://www.escribacafe.com/podcast-lxx-brasil-parte-3-a-republica/>. Acesso em: 4 out. 2010.