

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO DE JANEIRO
CENTRO DE LETRAS E ARTES
ESCOLA DE BELAS ARTES
DEPARTAMENTO DE COMUNICAÇÃO VISUAL – BAV

**CANARINHO E-SPORTS: UM PORTAL DE NOTÍCIAS
SOBRE ESPORTES ELETRÔNICOS**

RAPHAEL GOMES PERES CRUZ

RIO DE JANEIRO, 2018

**CANARINHO E-SPORTS: UM PORTAL DE NOTÍCIAS
SOBRE ESPORTES ELETRÔNICOS**

RAPHAEL GOMES PERES CRUZ

Monografia apresentada ao Curso de Comunicação
Visual Design na Universidade Federal do Rio de Janeiro.

Sob orientação do Professor Dr. Carlos de
Azambuja Rodrigues

RIO DE JANEIRO, 2018

MEMBROS DA BANCA

Prof. Dr. Carlos de Azambuja Rodrigues

Prof. _____

Prof. _____

Sumário

Sumário de figuras	5
Resumo	6
Introdução	7
1. Um Breve Parecer Histórico	8
1.1. Desenvolvimento dos jogos eletrônicos	8
1.2. Desenvolvimento dos jogos eletrônicos	9
2. A Identidade Visual	11
2.1 A composição de uma Identidade Visual	11
2.2. Estudos de Caso	15
3. Portal de Notícias	21
3.1. Usabilidade e a Experiência do Usuário	21
3.2. Estudos de Caso	24
4. Memorial Descritivo	31
4.1. Conceito	31
4.2. Marca	32
4.3. O Site Canarinho E-Sports	38
5. Conclusão	50
Referências	51

Sumário de figuras

Figura 1 – Logotipo do portal de notícias Voxel	15
Figura 2 – Página inicial do portal de notícias Voxel	16
Figura 3 - Logotipo do portal de notícias The Enemy	16
Figura 4 – Página inicial do portal de notícias The Enemy	17
Figura 5 – Logotipo do portal de notícias Mais E-Sports	18
Figura 6 – Página inicial do portal de notícias Mais E-Sports	18
Figura 7 – Logotipo do portal de notícias TeamPlay	19
Figura 8 – Página inicial do portal de notícias TeamPlay	20
Figura 9 – Diagrama “O que é Experiência do Usuário”	24
Figura 10 – Página inicial do site espn.com/e-sports	25
Figura 11 – Página inicial do site sports.com	26
Figura 12 – Página inicial do site theenemy.com.br	27
Figura 13 – Página inicial do site globoesporte.globo.com	28
Figura 14 – Barra do menu futebol do site espn.com	29
Figura 15 – Barra do menu e-sports do site espn.com	29
Figura 16 – Processo de construção da marca Canarinho E-Sports	33
Figura 17 – Cores padrões da marca Canarinho E-Sports	34
Figura 18 – Tipografia Erbaum Black	35
Figura 19 – Tipografia Montserrat	35
Figura 20 – Marca Canarinho E-Sports	36
Figura 21 – Versões de aplicação em cores e preto e branco	36
Figura 22 – Margem de segurança	37
Figura 23 – Página inicial do mock up Canarinho E-Sports	39
Figura 24 – Aba notícias do mock up Canarinho E-Sports	41
Figura 25 – Aba matéria do mock up Canarinho E-Sports	42
Figura 26 – Aba matéria do mock up Canarinho E-Sports	43
Figura 27 – Aba matéria do mock up Canarinho E-Sports	44
Figura 28 – Página inicial do site Canarinho E-Sports	45
Figura 29 – Página notícias do site Canarinho E-Sports	46
Figura 30 – Filtro Overwatch do site Canarinho E-Sports	47
Figura 31 – Página matéria do site Canarinho E-Sports	48
Figura 32 – Página campeonato overwatch do site Canarinho E-Sports	49

Resumo

O projeto elabora uma identidade visual e site de notícias para o público brasileiro de esportes eletrônicos. Para produção do projeto foram estudados conceitos de design como: identidade visual, marca, cor, tipografia, usabilidade e experiência do usuário. O projeto propõe uma solução através de filtros, acreditando na capacidade de entregar ao usuário final o poder de escolha sobre o conteúdo.

Abstract

The project elaborates a visual identity and news site for the brazilian consumers of electronic sports. For the project development, design concepts such as: visual identity, brand, color, typography, usability and user experience were studied. The project then proposes a solution through filters, believing in the ability to deliver to the end user the power of choice over content.

Introdução

O projeto aqui abordado consiste na criação de uma identidade visual e um site de notícias voltado para o mundo dos *E-Sports* (esportes eletrônicos). A principal motivação para a construção do projeto é a motivação pessoal pelo crescimento dos *e-sports* no Brasil, além da constante decepção pela busca por informações e notícias se provar extensa e muitas vezes infrutífera, tanto por mim quanto por amigos e outros jogadores que entrevistei ao longo da vida.

Para produção do projeto, foram estudados e analisados conceitos, segundo diferentes autores, de identidade visual, marca, cor, tipografia, usabilidade e experiência do usuário. Além dos conceitos, são apresentados e analisados suas aplicações em outros sites de notícias que se inserem no mesmo nicho de entretenimento digital aqui desenvolvido.

Ao final, o projeto é apresentado e descrito a partir de imagens de suas páginas, com o objetivo de expor suas principais diferenças entre os outros portais de notícias de e-sports aqui analisados, e explicitar a importância de dar ao usuário final um poder de escolha sobre o conteúdo, propondo um sistema de filtros e personalização constante, considerando a complexidade que o site precisa ter para se comunicar tanto com usuários que buscam se especializar em um esporte eletrônico ou seguir modalidades variadas.

1. Um Breve Parecer Histórico

1.1. Desenvolvimento dos jogos eletrônicos

Os *games* competitivos existem desde o início dos *videogames* com o Atari e os Arcades, era comum para essas máquinas possuir uma espécie de contador de pontos, gerando assim uma competição extra-oficial na demografia que aquela máquina alcançava. A pontuação, contudo, não era ligada a um servidor e comparada com números obtidos em outras máquinas. Com isso, já se comprova o caráter competitivo planejado pelos produtores desses jogos.

A primeira competição oficial que se tem registro foi do jogo Space Invaders, sendo registrada na década de 70. Já na segunda metade da década de 90, com a popularização do computador, surgem os primeiros jogos FPS (*first-person-shooter*) e com eles o primeiro campeonato a ser registrado sob a alcunha de *e-sport*. O campeonato mundial foi chamado de chamado Red Annihilation, do jogo Quake, e registrou mais de dois mil participantes. A premiação para o primeiro colocado era uma Ferrari.

Pouco tempo depois, formou-se a *Cyberathlete Professional League* (Liga Profissional de Cyberatletas), uma espécie de comitê que começou a realizar campeonatos periódicos de várias modalidades de *games*. Desde então o *e-sports* vem crescendo anualmente, e teve seu maior *boom* registrado por volta de 2010. Também já registra vários *games* em diferentes modalidades, como MOBA, FPS e RTS.¹

A modalidade MOBA, abreviação de *Multiplayer Online Battle Arena* (Arena Online de Batalha de Multijogadores, em tradução livre), consiste em uma arena onde duas equipes disputam uma contra a outra por objetivos pré-definidos pela arena.

¹Texto traduzido de <http://adanai.com/esports/> (acessado em: 10 de maio de 2018)

A modalidade FPS, abreviação de *First Person Shooter* (Tiro em Primeira Pessoa), engloba os jogos competitivos em equipe onde os adversários se enfrentam em diferentes mapas, sempre com personagens que simulam um combate de tiro.

A modalidade RTS, abreviação de *Real Time Strategy* (Estratégia em Tempo Real), consiste em jogos onde os jogadores controlam um combinado de recursos e exército, com o intuito de destruir os recursos do oponente, assim ganhando o *round*. Dentre os principais jogos RTS estão Starcraft 2, Warcraft 3 e Age of Empires.

A mais nova modalidade que alcançou destaque foi a chamada *Battle Royale*, que combina FPS com diferentes arenas onde o objetivo dos competidores é ficar vivo até o final, podendo ser jogada em grupo ou em modo solitário. Os títulos de destaque da modalidade são Fortnite e PlayerUnknown's Battleground.

1.2. Desenvolvimento dos jogos eletrônicos

Nos dias atuais, o *e-sports* já está estabelecido como atividade competitiva, com equipes profissionais e organizações que possuem diversos times através das diferentes modalidades. Jogar *e-sports* já é considerado profissão em vários lugares do mundo, como EUA, Coreia do Sul e grande parte da Europa.

Segundo a agência analítica de e-sports *esc.watch*, acessado no dia xx de maio de 2018, a modalidade de jogos MOBA, que engloba jogos como Dota 2 e League of Legends, os maiores de sua modalidade, registraram em seus campeonatos mundiais ano passado, respectivamente, quase onze milhões de pessoas assistindo durante pico de audiência com média de 9.5 milhões de visualizações, e cerca de 28 milhões de visualizações durante pico. Além disso, a premiação de Dota 2 foi a maior da história, chegando a 24 milhões de dólares em premiação total, 15 desses para os campeões, prêmio maior que a Copa Libertadores da América de futebol (11 milhões em premiação).

Dentre os jogos FPS, destacam-se o CS:GO e Overwatch, o primeiro considerado o maior *e-sport* de todos os tempos, com campeonatos regulares e estrutura internacional de competições e organizações desde 2012. Enquanto isso, Overwatch concentra a produção de seus campeonatos em sua produtora, a Blizzard, que organiza campeonatos regulares em 4 continentes, além de uma Copa do Mundo anualmente. O *game* já ultrapassou 30 milhões de cópias vendidas e tem uma média cem mil visualizações diárias em seu campeonato regular, que é transmitido semanalmente de quarta a sábado (considerando apenas a transmissão no idioma inglês).

O Brasil é um grande mercado consumidor de e-sports, sendo considerado o 4º maior em número absoluto de jogadores, e já atrai atenção de empresas internacionais. A Riot, produtora do LoL, por exemplo, já possui escritório em São Paulo, além de servidores brasileiros dedicados. Também possuem servidores dedicados ao público brasileiro os *games* Dota 2 e CS:GO, da produtora Valve.

Um evento anual de grande porte também já se estabilizou no Brasil e é reconhecido internacionalmente. O Brasil Game Show possui *stands* de produtoras e lojas parceiras para o público, além de contar com campeonatos de LoL, que garantem vaga no mundial, Dota 2 e CS:GO. O evento já chega em sua 11ª edição, e bateu a meta de 300 mil frequentadores em sua edição de 2016.

O Brasil conta também com importantes equipes que promovem os e-sports entre seus seguidores. Dentre elas estão a Kabum, Red Canids, Pain Gaming, SG Gaming, entre outras.

Equipes participantes dos e-sports são consideradas grandes propulsores pelas produtoras, movimentando e incentivando os *games*, por se comunicarem diariamente com milhões de seguidores através das mídias sociais. A expansão é tão representativa que clubes de futebol já estão investindo nos *e-sports*, e grandes nomes como Flamengo e Corinthians já têm suas próprias equipes.

2. A Identidade Visual

2.1 A composição de uma Identidade Visual

Para identificar e criar uma identidade visual faz-se necessário, primeiramente, entender seu conceito e dissecar suas ramificações, de forma a entender como o termo se insere e evolui no contexto histórico do design.

O glossário de termos e verbetes da Associação dos Designers Gráficos (ADG) aponta identidade visual como “o conjunto sistematizado de elementos gráficos que identificam visualmente uma empresa, uma instituição, um produto ou um evento, personalizando-os, tais como um logotipo, um símbolo gráfico, uma tipografia, um conjunto de cores.” (ADG, 2000, p. 59 apud CAMEIRA, 2016, p. 40).

Para Gilberto Strunck, identidade visual é como “o conjunto de elementos gráficos que vão formar a personalidade visual de um nome, uma ideia, um produto ou um serviço.” (STRUNCK, 2001, p. 57 apud CAMEIRA, 2016, p. 40).

De maneira geral, os conceitos se reafirmam, e fica evidente que a identidade visual se dá através de inúmeros elementos gráficos que se suportam, começando pela marca e se expandindo até criar um conjunto que dê personalidade ao produto e a ideia que aqui será produzido.

A marca

Dentro da composição da identidade visual, pode-se dizer que a marca possui grande destaque, sendo ela o principal elemento a diferenciar e personalizar visualmente o ideal do serviço ou produto a que pertence. Para desenvolver um elemento tão importante dentro do projeto, é preciso identificar seu conceito e como ele se alterou com o passar do tempo.

Kotler, em seu livro *Administração de Marketing*, coloca que, segundo a American Marketing Association, “uma marca é um nome, sinal, símbolo ou design, ou uma combinação de todos esses elementos, com o objetivo de identificar os bens ou serviços de um vendedor e diferenciá-los de seus concorrentes”.(KOTLER, 1991, p. 442 apud CAMEIRA, 2016, p. 37).

Já Aaker (1998) define que:

marca é um nome diferenciado e/ou símbolo (tal como um logotipo, marca registrada ou desenho de embalagem) destinado a identificar os bens ou serviços de um vendedor ou um grupo de vendedores e a diferenciar esses bens e serviços daqueles dos concorrentes. (AAKER, 1998, p. 7 apud CAMEIRA, 2016, p. 38).

Enquanto Kotler e Aaker definem marca como elementos visuais, algo concreto e tangível, outros autores afirmam que a marca é uma promessa, um elemento intangível que vai fazer a conexão entre as expectativas que residem no imaginário do consumidor e o produto ou serviço real.

Assim definem Alina Wheeler (2008):

marca é a promessa, a grande ideia e as expectativas que residem na mente de cada consumidor a respeito de um produto, de serviço, ou de uma empresa [...] A marca é como a escrita manual. Ela representa alguma coisa. (WHEELER, 2008, p. 12).

E Clotilde Perez (2004, p. 10), citada por Cameira (2016, p. 38), afirma que “marca é uma conexão simbólica e afetiva estabelecida entre uma organização, sua oferta material, intangível e aspiracional e as pessoas às quais se destina.”

Mesmo dentre os diferentes conceitos, podemos identificar um padrão que afirma que a marca simboliza os valores da empresa ou produto, e é o código visual que personaliza seus ideais e conecta simbolicamente a empresa ao seu consumidor.

Na construção uma marca, Ellen Lupton e Jane Cole Phillips (2006), em seu livro *Novos Fundamentos do Design*, definem que o design é normalmente considerado bem sucedido quando há transformação de sentidos complexos em formas simplificadas, mas significantes, através de uma reciprocidade tensa entre figura e fundo.

Cor

A cor é um fator primordial na concepção de uma identidade visual, possuindo função significadora para a construção do logotipo e influenciando na aceitação psicológica da marca por seus consumidores.

Tom Fraser e Adam Banks (2007) colocam:

A psicologia da cor não está em qualquer lugar de significação direta mais prática do que no desenvolvimento visual das marcas. A cor de um logotipo corporativo pode ter enorme impacto na percepção do público, no sucesso de seus produtos e até mesmo na cultura do local de trabalho. (FRASER, T.; BANKS, A., 2007, p. 142)

Quando fala-se em cor, porém, não se fala apenas naquelas que se inserem no no logotipo, e sim sobre um completo e complexo esquema que afeta diretamente a agradabilidade e credibilidade da marca em questão. Sobre esse fator, os autores afirmam:

Um esquema de cores pode representar algo específico - tal como uma marca - ou invocar uma atmosfera mais geral. Se forem bem usadas, as cores podem expressar a mensagem do anunciante tão clara e descomplicadamente quanto as palavras. (FRASER, T.; BANKS, A., 2007, p. 146)

Tipografia

A tipografia tem um papel importante dentro da criação de uma identidade visual, sendo o texto o principal responsável por transmitir o conteúdo em tela. Ela, todavia, também deve conotar os valores do projeto, tendo em vista sua participação nas peças do projeto.

A tipografia deve contribuir na identificação do leitor quanto ao segmento do projeto, quanto a isso Ina Saltz (2010) diz:

As tipografias são produtos de sua época. [...] A insinuação de um período de tempo pode ser real ou percebida. O que mais importa é como leitor interpretará o aspecto dos tipos e se essa interpretação contribuirá na compreensão do conteúdo. (SALTZ, 2010, p. 16)

Outro fator decisivo na escolha tipográfica para a identidade visual é a ponderação sobre os diferentes pesos da fonte, levando em consideração que o contraste é, segundo Saltz, o fator-chave para a boa legibilidade.

Com tais fatores em mente, é possível agora estudar e analisar os logotipos e as identidades visuais presentes nos sites de notícias concorrentes, assim como em outros de segmentos próximos que conseguem atingir maior número de leitores e se dedicam a um público mais diversificado.

2.2. Estudos de Caso

Considerando a marca como elemento central da identidade visual, esse capítulo irá analisar as identidades de outros portais de *e-sports*, tanto nacionais quanto aqueles com alcance global.

Neste capítulo analisaremos os portais nacionais de e-sports, como o Voxel – site do TecMundo dedicado aos jogos eletrônicos, o The Enemy – site do portal de entretenimento Omelete, e dois outros sites menores dedicados aos *e-sports*, TeamPlay e MaisEsports.

VOXEL

Figura 1 – Logotipo do portal de notícias Voxel



O logotipo do Voxel é composto por um símbolo e um componente tipográfico. A identidade visual se destaca por sua composição de cores, que é repetida e respeitada ao longo da construção de seu site, unindo blocos em quadrantes e gerando fácil navegação do usuário, como visto na imagem abaixo.

Figura 2 – Página inicial do portal de notícias Voxel



O portal é simples em sua escolha tipográfica, utilizando-se de variações de peso, tamanho e uso de caixa alta dentro de apenas uma família tipográfica em todas as suas páginas. Uma clara escolha de destacar o degradê e cores, e manter o foco de sua identidade ao redor dessa composição.

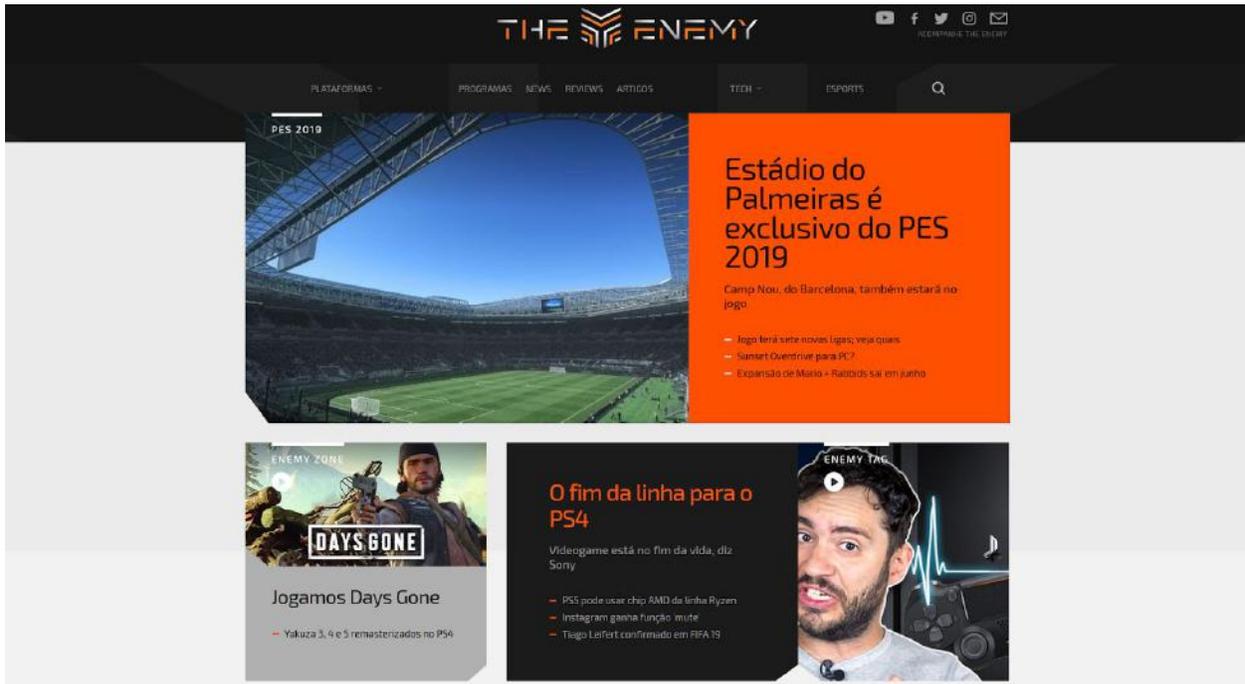
THE ENEMY

Figura 3 - Logotipo do portal de notícias The Enemy



O portal The Enemy se utiliza de uma pesada composição em sua marca, integrando a cor laranja com um cinza metálico e degradê ao longo de sua escrita, além de usar o conceito de fechamento para dar legibilidade e separar tipografia de símbolo. O símbolo do portal é uma espécie de capacete, fazendo alusão a figura comuns no meio dos jogos eletrônicos, que somado ao metálico completa o estilo futurista do logo.

Figura 4 – Página inicial do portal de notícias The Enemy



Para a construção de sua identidade, o portal mantém as cores escolhidas na logo, variando entre a tipografia preta em fundo laranja ou cinza, e a tipografia laranja e branca em fundo preto. Para a tipografia, é escolhida uma fonte sem serifa com bastante personalidade, mas que não garante uma boa legibilidade. O problema também se repete com fundo laranja das reportagens, que causam desconforto à vista.

As variações de cores de fundo e cortes assimétricos em um dos cantos também caracterizam sua identidade visual, e conferem a página um ar único, porém ao preço de novamente dificultar a experiência do usuário através da página.

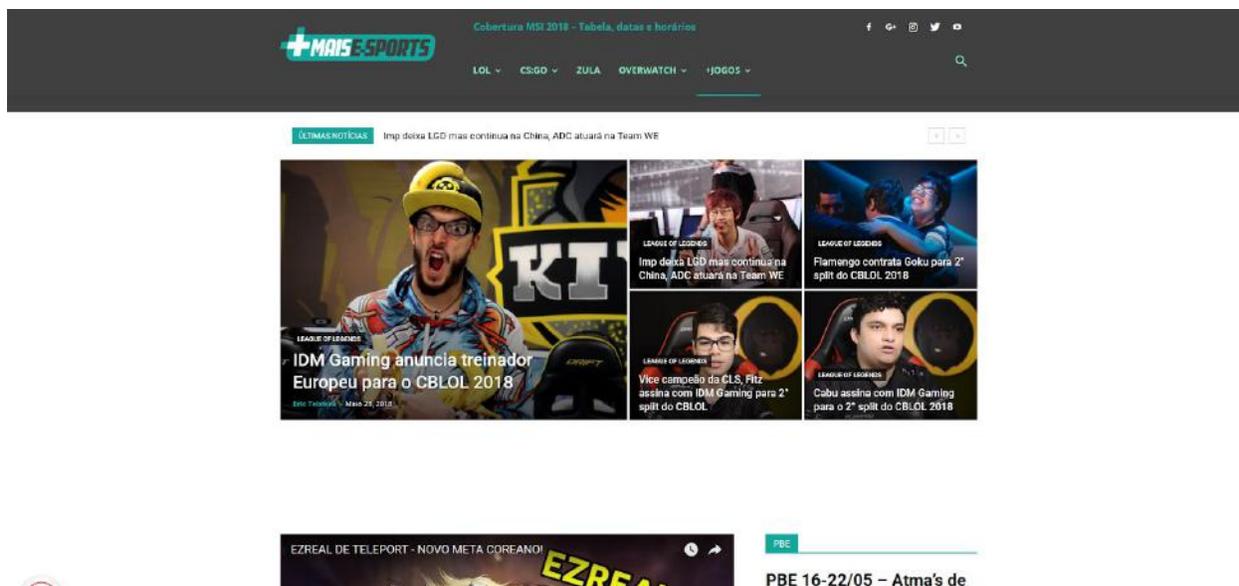
MAIS E-SPORTS

Figura 5 – Logotipo do portal de notícias Mais E-Sports



O site Mais E-Sports tem uma marca que varia um pouco do padrão de cores quentes geralmente usados no ramo de esportes. Escolhendo verde de saturação média e fazendo contraste na tipografia tanto com branco e cinza escuro, e com uma composição majoritariamente tipográfica, possui um símbolo que não é aplicado dissociado do logo completo. A escolha de cruz como símbolo e a maneira como ela é construída causa a impressão de a marca ser mais do segmento farmacêutico que do entretenimento.

Figura 6 – Página inicial do portal de notícias Mais E-Sports



O site, no entanto, aplica sua identidade de forma concisa, mantendo o fundo monocromático e utilizando sua cor verde pontualmente para destacar menus, títulos e quadrantes importantes. A escolha de somente uma tipografia tanto para título quanto para texto e a utilização de apenas uma cor tornam a simples identidade eficiente.

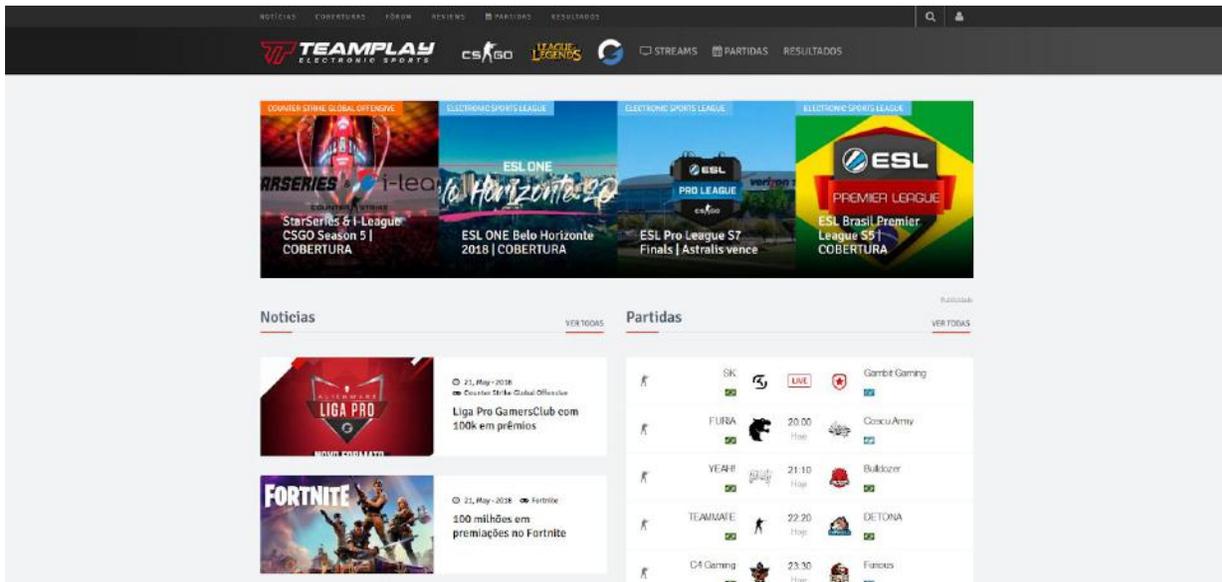
TEAMPLAY

Figura 7 – Logotipo do portal de notícias TeamPlay



A marca do portal TeamPlay segue a tendência das outras do segmento de utilizar um símbolo e tipografia, mas diferente de outras que só possuem uso em conjunto, tanto símbolo quanto tipografia do logo possuem traços diferenciadores marcantes em si e, por isso, possuem aplicação de maneira independente ou em conjunto em diferentes momentos. O uso do vermelho para o símbolo balanceia a tipografia mais pesada em branco, ao mesmo tempo que proporciona boa visibilidade ao conjunto sobre fundo escuro.

Figura 8 – Página inicial do portal de notícias TeamPlay



O portal segue a identidade construída na marca, optando por uma paleta monocromática para o fundo, utilizando o vermelho sempre em finas linhas para pontuar títulos e atrair o olhar do usuário, sem ofuscar outros elementos. O uso de pictogramas para identificar tags e jogos é um ponto diferencial de destaque para o site, e torna a experiência pela página muito simples para o usuário. A tipografia do site possui personalidade marcante, mas a leitura não é prejudicada devido ao alto contraste entre fonte e fundo ao longo das páginas do portal.

3. Portal de Notícias

3.1. Usabilidade e a Experiência do Usuário

No intuito de analisar os concorrentes e criar um site de notícias, precisa-se entender como o usuário interage com aquilo que está a sua disposição na tela. As áreas de conhecimento que estudam essas interações são a Usabilidade e a Experiências do Usuário.

A definição do dicionário para Usabilidade é “Facilidade com a qual um equipamento ou programa pode ser usado.”²

O campo estuda e aprimora as interações e facilita as decisões do usuário na interação com o programa que está sendo usado, gerando assim experiências positivas, ou seja, uma melhor Experiência do Usuário.

Experiência do Usuário, ou *UX*, é um campo de estudo que está mais relacionado aos sentimentos e sensações do usuário. O site *organicadigital* coloca, de uma maneira simplificada, UX como “UX é o que um usuário sente ao **utilizar um produto, sistema ou serviço.**”³

Usabilidade

Jakob Nielsen, um dos primeiros estudiosos da Usabilidade, criou um conjunto de ideais, conhecidas com o as 10 Heurísticas de Nielsen. Elas são:

1. Visibilidade de qual estado estamos no sistema
2. Correspondência entre o sistema e o mundo real

² <https://www.dicio.com.br/usabilidade/>. Acessado em: 15 de maio de 2018.

³ <http://www.organicadigital.com/seeds/o-que-e-ux/>. Acessado em: 15 de maio de 2018.

3. Liberdade de controle fácil pro usuário
4. Consistência e padrões
5. Prevenções de erros
6. Reconhecimento em vez de memorização
7. Flexibilidade e eficiência de uso
8. Estética e design minimalista
9. Ajude os usuários a reconhecerem, diagnosticarem e recuperarem-se de erros
10. Ajuda e documentação

Desde então, o campo de estudo se expandiu e modificou, e continua evoluindo constantemente, portanto as heurísticas não são conceitos absolutos, porém indicativos a serem questionados em uma página de web ou aplicação. Devido à essa constante evolução, quando se fala sobre Usabilidade, usam-se tanto os termos “conceitos” quanto “boas práticas”.

Dentro das consideradas “boas práticas”, muitos consideram como máxima a regra que o usuário deve dar poucos cliques para chegar aonde deseja, porém o autor Steve Krug (2015, p. 41) afirma que “os usuários não se importam com uma grande quantidade de cliques desde que cada um deles seja indolor e que a confiança de estarem no caminho certo seja mantida”.

Outro ponto ao ser analisado quando se fala em Usabilidade é como os usuários interagem com a página, ou seja, que processo lógico usam para chegar aonde querem. Quanto a isso, Krug (2015) faz duas observações:

Um dos muitos poucos fatos bem documentados a respeito do uso da web é que as pessoas tendem a passar muito pouco tempo lendo as páginas. Em vez disso, nós a examinamos (ou olhamos de relance) à procura de palavras ou sentenças que nos chamem atenção. (KRUG, 2015, p. 20).

Não fazemos escolhas ideais. Fazemos o que é suficiente. Quando estamos projetando páginas, tendemos a supor que os usuários considerarão todas as opções disponíveis e, então, escolherão a

melhor. Na verdade, entretanto, na maior parte do tempo, nós não escolhemos a melhor opção – mas, sim, a primeira opção razoável... (KRUG, 2015, p. 22).

O autor também aponta para a necessidade de criar uma hierarquia visual clara, e que deve-se manter a consistência através de toda navegação do site, porém é categórico ao dizer que “clareza fala mais alto que consistência” (KRUG, 2015, p. 31). Ou seja, se para tornar algo visualmente claro e mais fácil para seu usuário for necessário fugir do padrão, clareza é a escolha correta.

Experiência do Usuário

O termo *User Experience Design* – abreviado para *UX Design* – é muito comum quando se fala em HCI, *Human Computer Interaction*, porém é um termo difundido sem um significado muito claro, ao ser questionado sobre isso, Don Norman, considerado inventor do termo disse:

“[A user experience designer] is used by people to say, ‘I’m a user experience designer, I design websites’, or ‘I design apps.’ [...] and they think the experience is that simple device, the website, or the app, or who knows what. No! It’s everything—it’s the way you experience the world, it’s the way you experience your life, it’s the way you experience the service. Or, yeah, an app or a computer system. But it’s a **system** that’s everything.” (Informação verbal)⁴

Como definido por Norman, o Design de Experiência do Usuário é um campo maior que a usabilidade, que a contém em si e agrega outros fatores. O UX design vai testar e iterar dentro de três fatores: visual, sensorial e usabilidade, como mostra a figura abaixo:

⁴ Entrevista de Don Norman, retirada de: <https://www.youtube.com/watch?v=9BdtGjoIN4E>. Acessado em: 20 de maio de 2018

Figura 9 – Diagrama “O que é Experiência do Usuário”



Fonte – <https://www.interaction-design.org/literature/topics/ux-design>

A partir dessas informações, o capítulo 3.2 busca analisar o meio em que será inserido esse portal de notícias e avaliar o alcance de seus concorrentes, tendo em vista as necessidades e expectativas dos usuários e a entrega dos sites.

3.2. Estudos de Caso

Para iniciar essa análise, é necessário pensar e se colocar no papel de usuário, de consumidor de conteúdo. Se faz necessário identificar quais são suas prioridades e que tipo de conteúdo eles gostariam de ler, seguir e interagir.

Através de uma primeira visão nos sites sobre e-sports, percebe-se uma grande concentração nas notícias dos times e jogadores, porém pouco ou nenhum interesse em apresentar datas de jogos, resultados ou tabela dos campeonatos. Isso pode ser observado em diversos sites, como o *The Enemy*, site brasileiro feito pelo grupo de entretenimento do Omelete para cobrir a área de jogos

eletrônicos no Brasil. Também é possível verificar esse mesmo padrão em grandes sites internacionais como o *ESPN*, que contam com uma sessão dedicada a *e-sports*. Isso também acontece em um dos maiores portais dedicados de *e-sports* do mundo, o *esports.com*, como demonstrado a seguir:

Figura 10 – Página inicial do site *espn.com/e-sports*

The screenshot shows the ESPN e-sports website homepage. At the top, there's a navigation bar with the ESPN logo and various sports categories: NFL, NBA, MLB, NCAA, Soccer, NHL, and esports. Below this, there's a section for 'TOP EVENTS' with a dropdown menu and a grid of sports scores for various teams like WSH, ATL, TB, NYY, PHI, NYM, KC, DET, BAL, HOU, LAD, ARI, CLE, LAA, MIN, PIT, CHW, TOR, SEA, and SF. The main content area is divided into several sections. On the left, there's a 'Customize ESPN' section with 'Sign Up' and 'Log In' buttons, followed by 'Fantasy' options (Streak, Football, Basketball, Baseball, Hockey) and 'ESPN Sites' (FiveThirtyEight, The Underdoged, Doubletruck, espnW, ESPNFC, X Games, ESPN Deportes, SEC Network, Insider, SportsNation). The main content area features a large article titled 'How Adam Silver made his mark on esports in North America' with a sub-headline 'NBA Commissioner Adam Silver, a self-professed technophile, witnessed firsthand the rise of esports in North America and helped convince his billionaire owners to buy in.' Below this are two smaller articles: 'Can the NBA 2K League tackle gender diversity in gaming?' and 'Sources: Silver to reveal 1st pick at 2K draft'. The right sidebar contains 'Top Headlines' with several esports news items, 'Overwatch League Season 1' with a featured image, 'LEAGUE OF LEGENDS SEASON 8' with a featured image, and 'ESPORTS CALENDAR' with a featured image.

Figura 11 – Página inicial do site sports.com

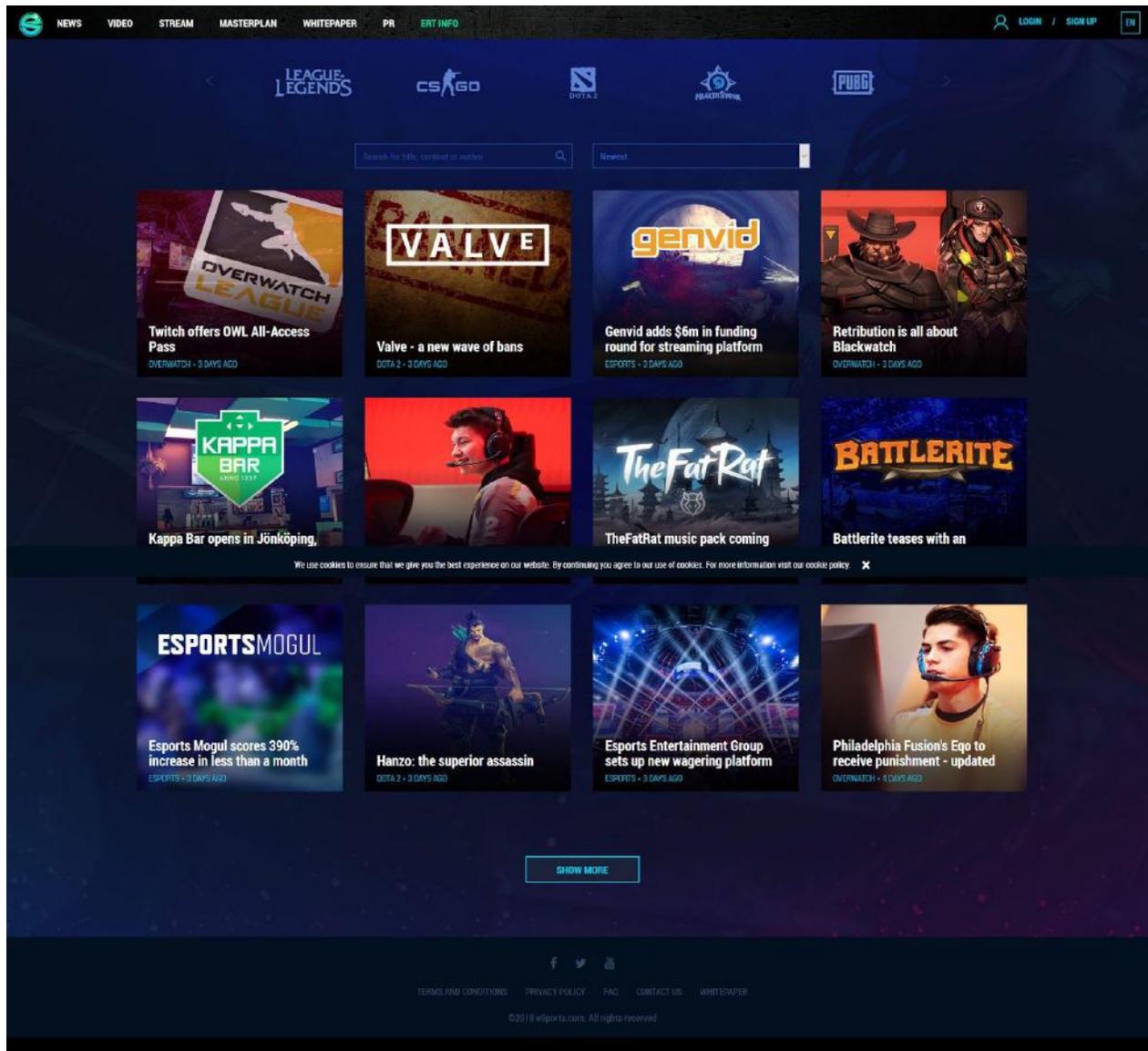
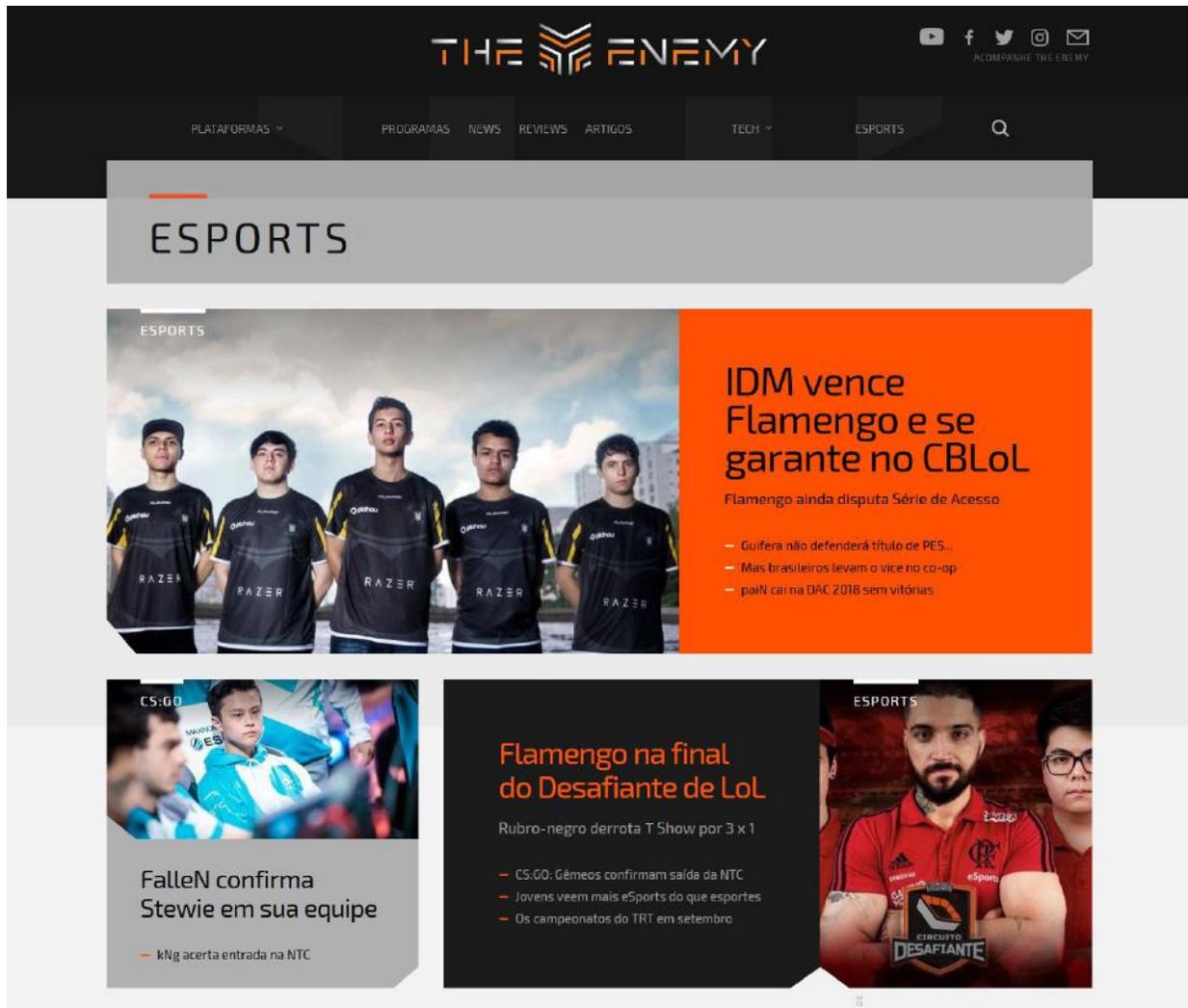
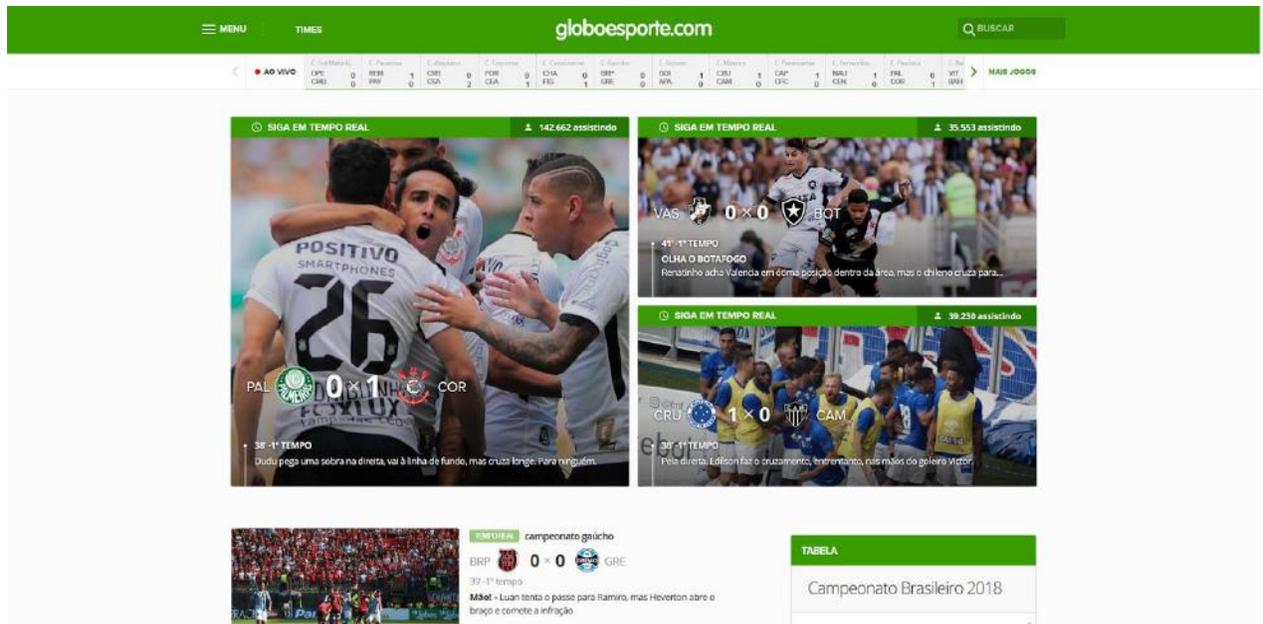


Figura 12 – Página inicial do site theenemy.com.br



Enquanto isso acontece nos portais de *e-sports*, se compararmos com o maior portal de notícias sobre esportes brasileiro, o *globoesporte.com*, veremos que, enquanto grande parte da sua página inicial é ocupada por notícias, existe uma barra horizontal abaixo do menu de topo, onde os jogos em andamento e próximos jogos podem ser vistos. Também há um retângulo à direita bem visível onde é possível ver a tabela do Campeonato Brasileiro, principal campeonato em andamento no Brasil. Acompanhado em sequência por um filtro para selecionar o time cujo o qual o usuário tem interesse em ter mais informações.

Figura 13 – Página inicial do site globoesporte.globo.com



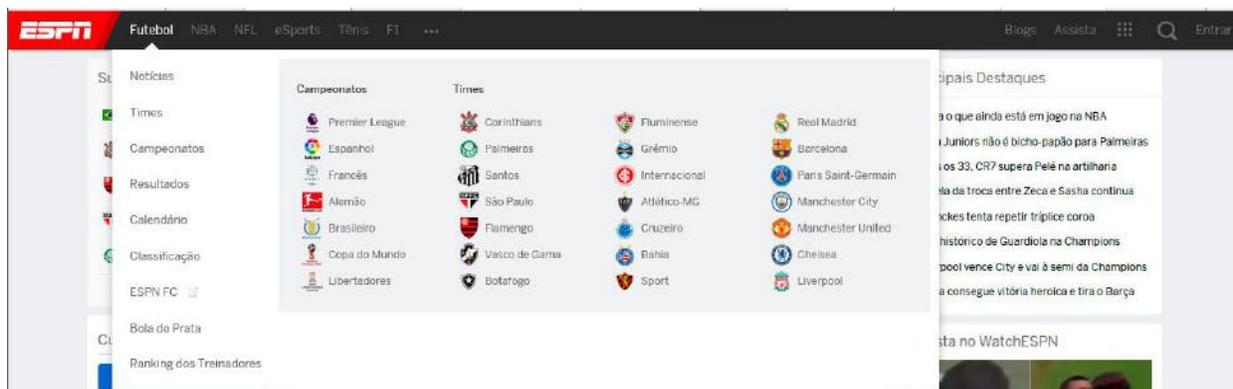
Causa estranhamento a diferença de tratamento entre os portais de *e-sports* e os portais de esportes “tradicionais”. E isso gera o questionamento: Por quê os portais de *e-sports* não mostram a tabela e campeonatos em andamento? Seus seguidores não se interessam por isso?

Dentre todos esses portais destaca-se ainda mais a discrepância no site internacional da *ESPN*, que no topo da área dedicada de *e-sports*, mostra os jogos em andamento e próximos jogos da *NFL* (Liga de futebol americano). Mas não faz nenhuma menção aos jogos que cobre na sessão.

A partir dessa análise, é possível identificar um perfil claro dentre os portais de *e-sports* ao redor do mundo, porém muito pouco pode-se dizer sobre os usuários, pois não há diferenças suficientes entre os sites para que usuários possam escolher uma particularidade que o faça preferir um ao outro.

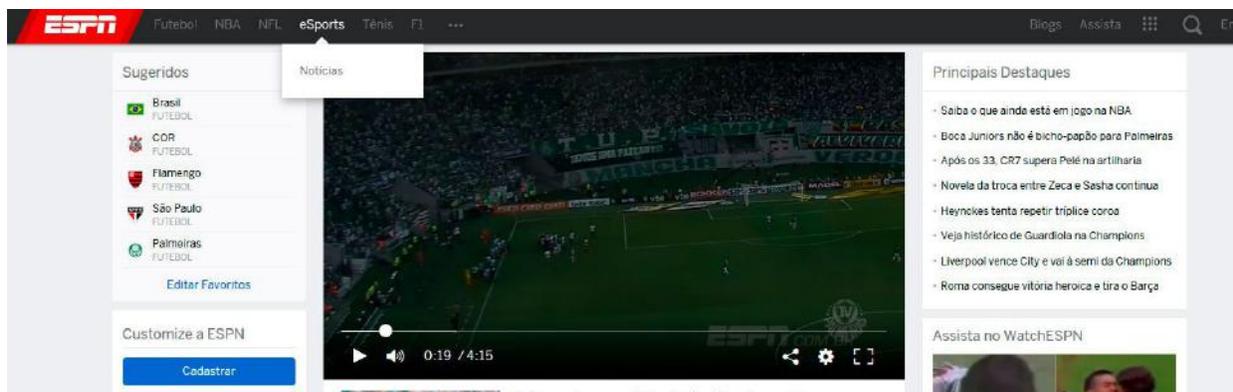
Com um olhar mais profundo podemos identificar ainda maiores lacunas entre a cobertura de esportes tradicionais e *e-sports*. Analisando os menus do site *ESPN* vemos que abrindo abas sobre futebol americano, futebol, dentre outros, são dadas ao usuário várias opções de escolha, como: notícias, classificação, resultados, calendário e times.

Figura 14 – Barra do menu futebol do site *espn.com*



Enquanto isso podemos ver que apenas a opção notícia é dada ao seguidor de *e-sports*.

Figura 15 – Barra do menu *e-sports* do site *espn.com*



A partir dessa análise podemos concluir que não há um portal dedicado de *e-sports* que englobe todas as possibilidades e oferte um produto completo para o leitor. Com isso em mente, o objetivo deste projeto é identificar a lacuna entre o que é oferecido pelos portais atualmente, cruzar essas informações com as necessidades dos usuários e criar um produto que consiga atender melhor no que já é oferecido, e incluir áreas que hoje são deixadas de lado por produtores de conteúdo.

4. Memorial Descritivo

4.1. Conceito

Para iniciar o projeto, foi necessário identificar as necessidades reais dos seguidores de e-sports no Brasil, para então produzir uma plataforma que permita o acesso pleno, ou o mais próximo disso, às informações por ele desejadas.

O primeiro entrave encontrado foi a pobreza de informações na língua portuguesa. A maioria dos sites com informações mais completas sobre campeonatos e escalações dos times estão em inglês. Além desse problema, outras dificuldades encontradas foram:

- Horários das partidas e classificação no campeonato não são facilmente encontrados, ou não estão disponíveis em português / horário do Brasil;
- Sites focam em um e-sports, e não tem tanto conteúdo sobre os demais;
- Muitas informações sobre modalidades ou times que o seguidor não quer ver, dificultando acesso a informação que ele procura;
- Até em sites focados em notícias, algumas novidades não são encontradas em português;

Com tantas dificuldades, a busca por informações sobre e-sports se torna difícil e demorada. O projeto apresentado a seguir tem o objetivo de facilitar o acesso desses leitores a informação, tornando o processo rápido e sob medida para cada gosto.

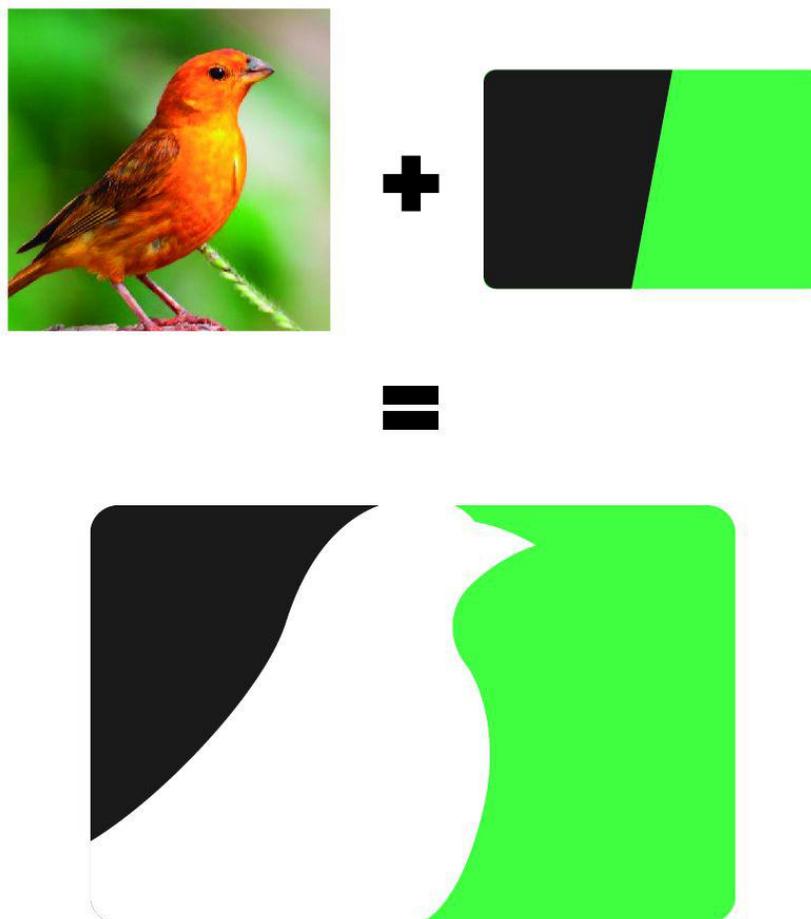
4.2. Marca

Para começar o processo de produção da marca, fez-se necessário encontrar um nome adequado a proposta de se criar um portal de notícias voltado para o público brasileiro. Sendo assim era essencial encontrar um nome que representa essa proposta.

O nome escolhido foi **Canarinho E-Sports**, e então começou a produção de uma identidade visual que possui idéia de um portal voltado para o público brasileiro.

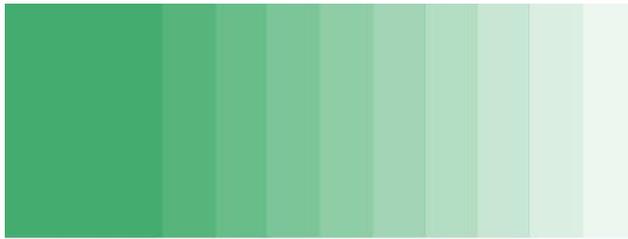
A partir da análise feita das marcas no capítulo 2.2 e observando os logotipos de outros esportes tradicionais e e-sports, foi criada a marca associando o conceito de Canarinho, uma ave representante do Brasil, e um estilo de construção comum ao e-sports, de maneira que a marca seja identificada no segmento, como mostra a imagem abaixo:

Figura 16 – Processo de construção da marca Canarinho E-Sports



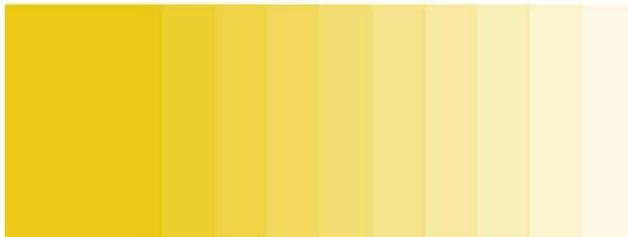
As cores escolhidas para o projeto, embora não sejam tradicionais em relação ao segmento, aqui representam um conceito maior ligado à identidade do projeto: as cores do Brasil. Para seguir o conceito de brasilidade como ponto central da construção dessa identidade, faz-se necessário o uso das cores da bandeira para reforçar e explicitar tal intenção.

Figura 17 – Cores padrões da marca Canarinho E-Sports



VERDE

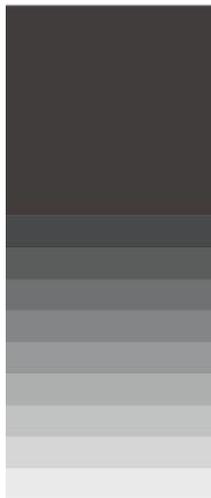
C 75	HEX: 6EAA6F
Y 0	R 110
M 75	G 170
K 0	B 111



AMARELO

C 11	HEX: ECD026
Y 20	R 236
M 95	G 208
K 0	B 38

CINZA ESCURO



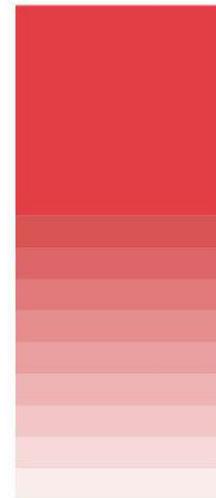
C 0	HEX: 383838
Y 0	R 56
M 0	G 56
K 90	B 56

CINZA CLARO



C 0	HEX: AEADB3
Y 0	R 174
M 0	G 173
K 40	B 179

VERMELHO



C 0	HEX: C54846
Y 90	R 197
M 70	G 72
K 0	B 70

As cores secundárias: cinza escuro, cinza claro e vermelho, são usadas para complementar a identidade do projeto, e são usadas ao longo do site com intuito de dividir sessões e complementar requisitos de usabilidade.

A tipografia escolhida para elaborar o logotipo foi Erbaum, uma tipografia geométrica sem serifa, que por possuir uma estrutura quadrada como forte característica, confere uma aparência tecnológica à marca, dando a ela o traço identificador do segmento de entretenimento de esportes eletrônicos ao qual se insere. Para o site foi escolhida a tipografia Montserrat, que por possuir uma família completa, da fonte light até a black, oferece uma gama completa de escolhas para títulos, subtítulos e texto.

Figura 18 – Tipografia Erbaum

ERBAUM
ABCDEFGHIJKLMNPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmpqrstwxyz
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Figura 19 – Tipografia Montserrat

MONTERRAT
ABCDEFGHIJKLMNPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmpqrstwxyz
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

E com isso, a marca Canarinho E-Sports estava completa:

Figura 20 – Marca Canarinho E-Sports



Além da marca em sua versão principal, foram desenvolvidas opções para diversas aplicações, como mostra a imagem abaixo:

Figura 21 – Versões de aplicação em cores e preto e branco



Após a construção do logotipo, foi definido um grid para sua margem de segurança, de forma a preservar a boa visualização e entendimento claro da marca.

Figura 22 – Margem de segurança



Com os princípios de identidade montados, foi possível avançar para a construção do site com uma visão clara dos padrões visuais a serem seguidos.

4.3. O Site Canarinho E-Sports

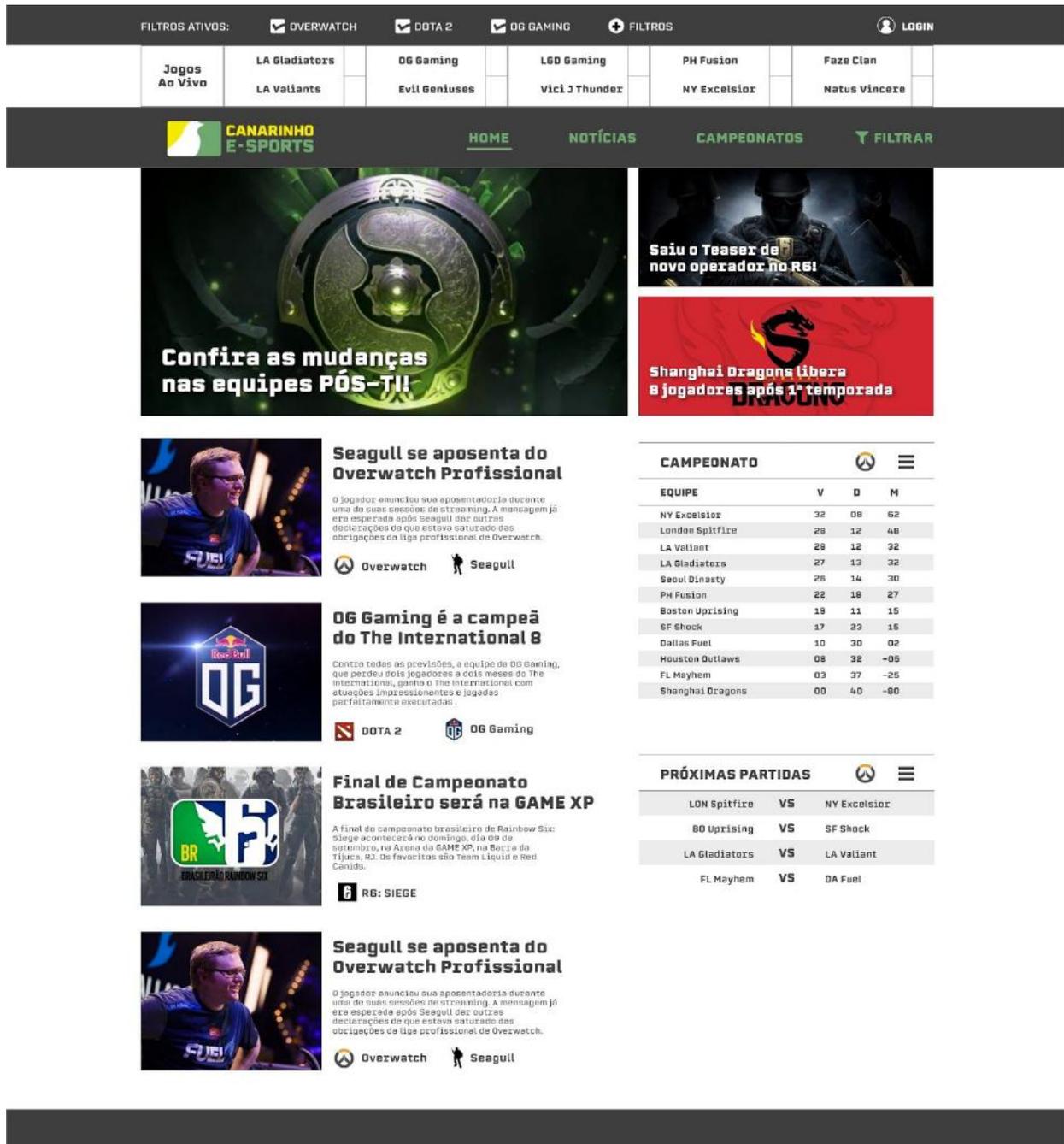
O desafio da construção do portal de notícias era criar uma experiência agradável para o usuário, simplificando a busca por informações, que hoje pode se estender por horas e se provar uma experiência longe do agradável.

O usuário deve acreditar que o portal foi desenvolvido para ele, pensando em suas necessidades e atingindo suas expectativas, sem que ele precisa buscar muito ou entender múltiplas línguas. Com isso em mente, o sistema desenvolvido para o portal é um sistema de filtros inteligentes, onde o usuário pode selecionar os filtros que ele deseja ver, e o site se atualiza para mostrar apenas o conteúdo que o usuário considera relevante. Os filtros possuem três níveis:

- E-Sport desejado; (Overwatch, DOTA, LoL, etc.)
- Equipe desejada; (Fnatic, Liquid, Pain Gaming, Red Canids, etc.)
- Jogador desejado; (coldzera, Fallen, Tavo, HFN, Alemão, etc.)

Desta forma, o usuário pode personalizar sua experiência para obter o máximo do que desejar. De maneira que não precise essencialmente seguir um e-sport por apenas um jogador, ele pode simplesmente filtrar pelo jogador, e todas as notícias relacionadas a ele aparecerão, sem o que ele não se interessa. A Home abaixo permite mostrar com clareza a construção dessa personalização:

Figura 23 – Página inicial do mock up Canarinho E-Sports



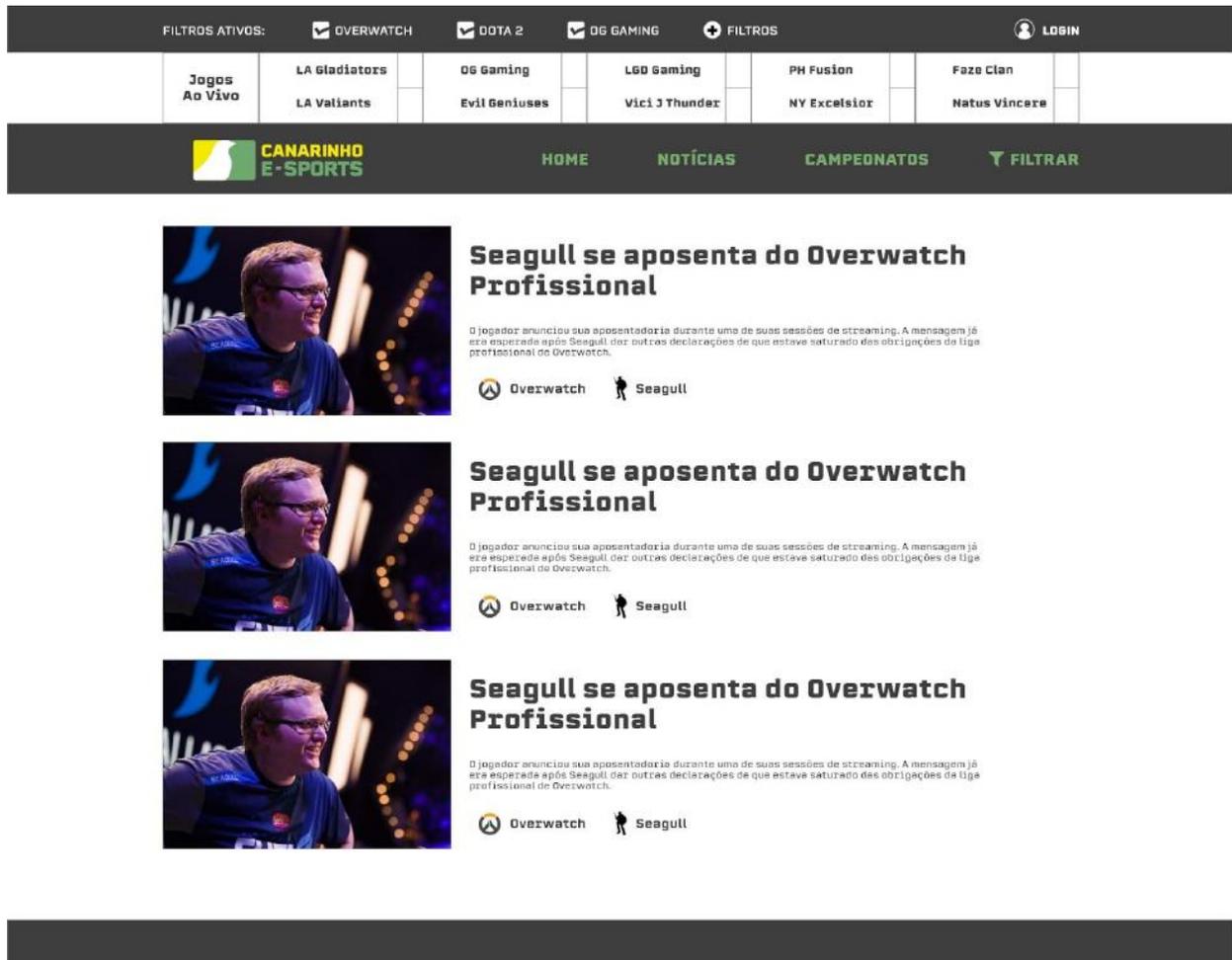
No menu superior a direita, o usuário pode acessar o menu de filtro, onde poderá selecionar os que desejar, que aparecerão marcados no topo da página, ao lado do login, quando selecionar e aplicar os filtros, o usuário verá a página ser atualizada para mostrar apenas o conteúdo que ele selecionou como relevante. Os filtros também estão disponíveis em cada matéria.

As caixas *campeonato* e *próximas partidas*, a direita, também podem ser personalizada para mostrar informações sobre o campeonato do *e-sport* que o usuário desejar. No entanto, para acessar os horários e resultados das partidas o leitor precisa acessar a aba campeonatos.

Por último, caso o leitor queira criar uma conta no portal, ele terá a vantagem de ter todos os seus filtros guardados para sempre acessar apenas o conteúdo que deseja, além de poder optar por receber notificações sobre conteúdos relevantes.

Na página de notícias, o usuário terá acesso a todas as notícias dentro dos filtros selecionados por ordem cronológica, além de poder, caso queira, acessar as notícias de um único e-sport específico, como demonstrado na imagem abaixo.

Figura 24 – Aba notícias do mock up Canarinho E-Sports



Ao clicar na notícia, o leitor acessa a página da notícia em si, que segue a mesma estrutura independente do conteúdo. A estrutura Título > Filtros > Imagem > Texto reforça a presença dos filtros através do site, para tornar seu uso fácil e intuitivo. Além disso a imagem é signo visual claro sobre o conteúdo da matéria.

Figura 25 – Aba matéria do mock up Canarinho E-Sports

FILTROS ATIVOS: <input checked="" type="checkbox"/> OVERWATCH <input checked="" type="checkbox"/> DOTA 2 <input checked="" type="checkbox"/> OG GAMING <input type="checkbox"/> FILTROS LOGIN						
Jogos Ao Vivo	LA Gladiators LA Valiants	OG Gaming Evil Geniuses	LGD Gaming Vici J Thunder	PH Fusion NY Excelsior	Faze Clan Natus Vincere	
HOME NOTÍCIAS CAMPEONATOS FILTRAR						

Seagull se aposenta do Overwatch Profissional

Overwatch Seagull Por: Autor 09:35 H



O jogador anuncia sua aposentadoria durante uma de suas sessões de streaming. A mensagem já era esperada após Seagull dar outras indicações de que estava saindo das organizações da liga profissional de Overwatch.

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Curabitur dignissim arcu nisl, a lectum sem pharetra eget. Sine consequat tristique nunc a porttentoque, integer vel posuere ligula. Suspendisse convallis, ex a scelerisque blandit, massa massa porttentoque orci, eleifend sagittis enim eros ac diam. Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Donec neque urna, volutpat vel mollis a, dignissim condimentum quam. Nullam eleifend sodales augue at imperdiet. In hac habitasse platea dictumst. Suspendisse ultrices tempus est, sit amet dictum orci fermentum at. Praesent eget nulla neque, sit amet dictum arcu. Diam nisi feila, auctor nec venenatis id, nislene vitae diam. Nam scelerisque vulputate velit et sodales. Proin varius eros id diam fringilla malesuada. Donec portitor lacus magna, eu lacina massa viverra et.

Nulla viverra maximus mi. Sed malesuada quo lacus a vehicula. Duis sollicitudin orci at dui lacina efficitur. Duis ac ultrices enim. Integer tristique efficitur mauris, sodales elementum tortor malesuada vel. Vestibulum vitae rutrum massa. Nullam bibendum risus id orci vulputate dignissim. Etiam rhoncus massa at metus aculis, et auctor dolor tempus.

Mauris convallis diam tristique diam gravida ullamcorper. Suspendisse tempus elementum lorem, et tristique enim dignissim ac. Praesent id libero auctor, sodales nulla ut, laoreet tortor. Mauris vulputate mi sapien, sed condimentum lorem porttitor. At, integer nulla nisi lorem, et ullamcorper massa placerat id. Etiam purus dolor, sollicitudin eu orci at, ullamcorper viverra enim. Nulla euismod egestas sem sed vehicula. Phasellus maximus hendrerit sem a elementum. Donec fermentum ex mauris, sed hendrerit aculis bibendum in.

Proin tristique tristique tristique. Quisque varius mauris eget nisl vestibulum, vel consequat sem dictum. Donec at facilisis turpis. Nullam eleifend, nunc nec mattis tristique, mi velit fringilla neque, ultrices tempor leo tortor non est. Suspendisse vestibulum neque non rhoncus dictum. Quisque cursus velit ut nunc metis porttitor. Suspendisse et ante quis dolor viverra aliquam eget ut nunc. Mauris tempus lectus aliquam est volutpat, vari egestas spero facilisis. Vivamus pulvinar cursus mauris, et imperdiet ex gravida non, massa et vel condimentum velit. Donec finibus tristique feila, a finibus leo vehicula id. Nullam id tempus dolor.

Class aptent tacit sociosqu ad litora torquent per conubia nostra, per inceptos himenaeos. Vivamus aliquet, oris ut mattis convallis, urna ipsum rhoncus turpis, et rhoncus sapien urna nec felis. Sed congue sit amet est at pulvinar. Maecenas accumsan suscipit pharetra. Etiam lectus lobortis metus, sit amet aculis erat congue ac. Donec hendrerit ante at tunc porttitor cursus eget rutrum libero. Quisque eget lectus a dolor semper porttentoque et sagittis erat. Nunc porttentoque tempor est vitae consequat. Nulla auctor lectus ipsum, at tristique est tristique et. Suspendisse nec massa porttitor, euismod mi et, accumsan diam. Integer consectetur arcu nibh, et hendrerit ante facilisis eget. Quisque nec luctus orci. Suspendisse tristique mi eros, et commodo dicitur consequat in. Nulla eget arcu aliquet, placerat sem non, consequat lorem. Phasellus nec pulvinar ex, in suscipit urna. Nam consequat tellus hendrerit interdum pharetra.

Integer placerat posuere nisl quis feugiat. Nunc vehicula ipsum non turpis eleifend, at convallis neque bibendum. Quisque tristique egestas arcu. Donec in feugiat nibh, sed auctor sem. Donec ac fringilla risus, sit amet egestas est. Curabitur at porta massa, ut sodales est. Sed dapibus mauris est. Morbi sed lorem feila, in duis augue, malesuada molestie condimentum eu, interdum vitae du. Quisque tempus eu justo feugiat sodales. Mauris sit amet bibendum massa. Mauris lacus ex, vehicula eu commodo in, luctus eu lacus.

In in fringilla neque, vel faucibus velit. In orci lacus, varius efficitur dignissim ut, finibus et orci. Mauris tristique diam vel erat interdum euismod. Cras ut orci est. Aenean in accumsan turpis. Etiam dictum id eros, vitae suscipit. Cras augue tortor, convallis id condimentum nec, interdum et ipsum. Praesent eu nunc ac sapien efficitur pharetra eu, sit lacus. Quisque feila sit ac malesuada condimentum. Mauris lectus nisi in est pharetra, a dictum mi consectetur. Nulla facilis. Sed lorem magna, suscipit ut mollis non, cursus ac ligula. Nam sollicitudin odio et tortor congue viverra. Aenean dapibus feila nulla, ac placerat orci varius sed. Sed eget gravida tort.

Figura 26 – Aba matéria do mock up Canarinho E-Sports

FILTROS ATIVOS: OVERWATCH DOTA 2 OG GAMING FILTROS LOGIN

Jogos Ao Vivo	LA Gladiators LA Valiants	OG Gaming Evil Geniuses	LGD Gaming Vici J Thunder	PH Fusion NY Excelsior	Faze Clan Natus Vincere
---------------	------------------------------	----------------------------	------------------------------	---------------------------	----------------------------

HOME
NOTÍCIAS
CAMPEONATOS
FILTRAR

OG Gaming é a campeã do The International 8

DOTA 2 OG Gaming Por: Autor 09:35 H



O jogador anuncia sua aposentadoria durante uma de suas sessões de streaming. A mensagem já era esperada após 5 anos de uma das carreiras de que esporei a carreira das organizações da liga profissional de Overwatch.

Loem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Curabitur dignissim arcu nisi, a egestas sem pharetra eget. Sine consequat tristique enim a porttitor. Integer vel posuere ligula. Suspendisse convallis, ex a scelerisque blandit, massa massa porttitorque orci, eleifend sagittis enim eros ac diam. Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Donec neque urna, volutpat vel mollis a, dignissim condimentum quam. Nullam eleifend sodales augue at imperdiet. In hac habitasse platea dictumst. Suspendisse ultrices tempus nisi, sit amet dictum orci fermentum at. Praesent eget nulla neque, sit amet dictum arcu. Diam nisi feila, auctor nec venenatis id, nislene vitae diam. Nam scelerisque vulputate velit et sodales. Proin varius eros id diam fringilla malesuada. Donec porttitor lacus magna, eu lacina massa viverra et.

Nulla viverra maximus mi. Sed malesuada quis lacus a vehicula. Duis sollicitudin orci at dui lacina efficitur. Duis ac ultrices enim. Integer tristique efficitur mauris, sodales elementum tortor malesuada vel. Vestibulum vitae rutrum massa. Nullam bibendum risus id orci vulputate dignissim. Etiam rhoncus massa at metus accums, et auctor dolor tempus.

Mauris convallis diam tristique diam gravida ullamcorper. Suspendisse tempus elementum lorem, et tristique enim dignissim ac. Praesent id libero auctor, sodales nulla ut, laoreet tortor. Mauris vulputate mi sapien, sed condimentum lorem porttitor. Ut integer nulla nisi lorem, et ullamcorper massa placerat id. Etiam purus dolor, sollicitudin eu orci at, ullamcorper viverra enim. Nulla euismod egestas sem sed vehicula. Phasellus maximus hendrerit sem a elementum. Donec fermentum ex mauris, sed hendrerit accums bibendum in.

Proin tristique tristique tristique. Quisque varius mauris eget nisl vestibulum, vel consequat sem dictum. Donec at facilisis turpis. Nullam eleifend, nunc nec mattis tristique, mi velit fringilla neque, ultrices tempor leo tortor non est. Suspendisse vestibulum neque non rhoncus dictum. Quisque cursus velit ut nunc, metus porttitor. Suspendisse et ante quis dolor viverra aliquam eget ut nunc. Mauris tempus lectus aliquam sed volutpat, vari egestas spero facilis. Vivamus pulvinar cursus mauris, et imperdiet ex gravida non, massa et condimentum velit. Donec finibus tristique feila, a finibus leo vehicula id. Nullam id tempus dolor.

Class aptent tacit sociosqu ad litora torquent per conubia nostra, per inceptos himenaeos. Vivamus aliquet, orci ut mattis convallis, urna ipsum rhoncus turpis, et rhoncus sapien ornare nec felis. Sed congue sit amet est at pulvinar. Maecenas accumsan suscipit pharetra. Etiam lectus lobortis metus, sit amet accumsan congue ac. Donec hendrerit ante at turpis porttitor cursus eget rutrum libero. Quisque eget lectus a dolor semper porttitorque et sagittis erat. Nunc porttitorque tempor enim vitae consequat. Nulla auctor lectus ipsum, at tristique est tristique et. Suspendisse nec massa porttitor, euismod mi et, accumsan diam. Integer consectetur arcu nibh, et hendrerit ante facilisis eget. Quisque nec luctus orci. Suspendisse tristique mi eros, et commodo duii consequat in. Nulla eget arcu aliquet, placerat sem non, consequat lorem. Phasellus nec pulvinar ex, sit suscipit urna. Nam consequat tellus hendrerit interdum pharetra.

Integer placerat posuere nisl quis feugiat. Nunc vehicula ipsum non turpis eleifend, at convallis neque bibendum. Quisque tristique egestas arcu. Donec in feugiat nibh, sed auctor sem. Donec ac fringilla risus, sit amet egestas est. Curabitur at porta massa, ut sodales est. Sed dapibus mauris est. Morbi sed lorem feila, in duis augue, malesuada molestie condimentum eu, interdum vitae du. Quisque tempus eu justo feugiat sodales. Mauris sit amet bibendum massa. Mauris lacus ex, vehicula eu commodo in, luctus eu lacus.

In in fringilla neque, vel faucibus velit. In orci lacus, varius efficitur dignissim ut, finibus et orci. Mauris tristique diam vel erat interdum euismod. Cras ut orci est. Aenean in accumsan turpis. Etiam dictum id eros, vitae suscipit. Cras augue tortor, convallis id condimentum nec, interdum et ipsum. Praesent eu nunc ac sapien efficitur aliquet eu, sit lacus. Quisque feila sit ac malesuada condimentum. Mauris lectus nisi in est pharetra, a dictum mi consectetur. Nulla facilis. Sed lorem magna, suscipit ut mollis non, cursus ac ligula. Nam sollicitudin odio et tortor congue viverra. Aenean dapibus feila nulla, ac placerat orci varius sed. Sed eget gravida feila.

Figura 27 – Aba matéria do mock up Canarinho E-Sports

FILTROS ATIVOS: OVERWATCH DOTA 2 OG GAMING FILTROS LOGIN

Jogos Ao Vivo	LA Gladiators LA Valiants	OG Gaming Evil Geniuses	LGD Gaming Vici J Thunder	PH Fusion NY Excelsior	Faze Clan Natus Vincere
---------------	------------------------------	----------------------------	------------------------------	---------------------------	----------------------------

HOME
NOTÍCIAS
CAMPEONATOS
FILTRAR

Final de Campeonato Brasileiro será na GAME XP

6 R6: SIEGE Por: Autor 09:35 H



O jogador anuncia sua apresentação durante uma de suas sessões de streaming. A mensagem já era esperada após 5seguir dar outras indicações de que estava se preparando para o jogo profissional de Overwatch.

Loem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Curabitur dignissim arcu nisl, a lectum sem pharetra eget. Sine consequat tristique nisl a porttentoque, integer vel posuere ligula. Suspendisse convallis, ex a scelerisque blandit, massa massa porttentoque orci, eleifend sagittis enim eros ac diam. Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Donec neque urna, volutpat vel mollis a, dignissim condimentum quam. Nullam eleifend sodales augue at imperdiet. In hac habitasse platea dictumst. Suspendisse ultrices tempus nisl, sit amet dictum orci fermentum at. Praesent eget nulla neque, sit amet dictum arcu. Diam nisi feis, auctor nec venenatis id, nislene vitae diam. Nam scelerisque vulputate velit et sodales. Proin varius eros id diam fringilla malesuada. Donec portitor lacus magna, eu lacina massa viverra et.

Nulla viverra maximus mi. Sed malesuada quis lacus a vehicula. Duis sollicitudin orci at dui lacina efficitur. Duis ac ultrices enim. Integer tristique efficitur mauris, sodales elementum tortor malesuada vel. Vestibulum vitae rutrum massa. Nullam bibendum risus id orci vulputate dignissim. Etiam rhoncus massa at metus accums, et auctor dolor tempus.

Mauris convallis diam tristique diam gravida ullamcorper. Suspendisse tempus elementum lorem, et tristique enim dignissim ac. Praesent id libero auctor, sodales nulla ut, laoreet tortor. Mauris vulputate mi sapien, sed condimentum lorem porttitor. At, integer nulla nisi lorem, et ullamcorper massa placerat id. Etiam purus dolor, sollicitudin eu ex at, ullamcorper viverra enim. Nulla euismod egestas sem sed vehicula. Phasellus maximus hendrerit sem a elementum. Donec fermentum ex mauris, sed hendrerit accums bibendum in.

Proin tristique tristique tristique. Quisque varius mauris eget nisl vestibulum, vel consequsat sem dictum. Donec at facilisis turpis. Nullam eleifend, nunc nec mattis tristique, mi velit fringilla neque, ultrices tempor leo tortor non est. Suspendisse vestibulum neque non rhoncus dictum. Quisque cursus velit ut nunc, metis porttitor. Suspendisse et ante quis dolor viverra aliquam eget ut nunc. Mauris tempus lectus aliquam est volutpat, vari egestas spero facilisis. Vivamus pulvinar cursus mauris, et imperdiet ex gravida non, massaet vel condimentum velit. Donec finibus tristique feis, a finibus leo vehicula id. Nullam id tempus dolor.

Class aptent tacit sociosqu ad litora torquent per conubia nostra, per inceptos himenaeos. Vivamus aliquet, orci ut mattis convallis, urna ipsum rhoncus turpis, et rhoncus sapien ornare nec, feis. Sed congue sit amet est at pulvinar. Maecenas accumsan suscipit pharetra. Etiam lectus lobortis metis, sit amet accumsan congue ac. Donec hendrerit ante at tunc porttitor cursus eget rutrum libero. Quisque eget lectus a dolor semper porttentoque et sagittis erat. Nunc porttentoque tempor enim vitae consequsat. Nulla auctor lectus ipsum, at tristique est tristique et. Suspendisse nec massa porttitor, euismod mi et, accumsan diam. Integer consequsat arcu nibh, et hendrerit arcu facilisis eget. Quisque nec luctus orci. Suspendisse tristique mi eros, et conmodo dicit consequsat in. Nulla eget arcu aliquet, placerat sem non, consequsat lorem. Phasellus nec pulvinar ex, sit suscipit urna. Nam consequsat feis hendrerit interdum pharetra.

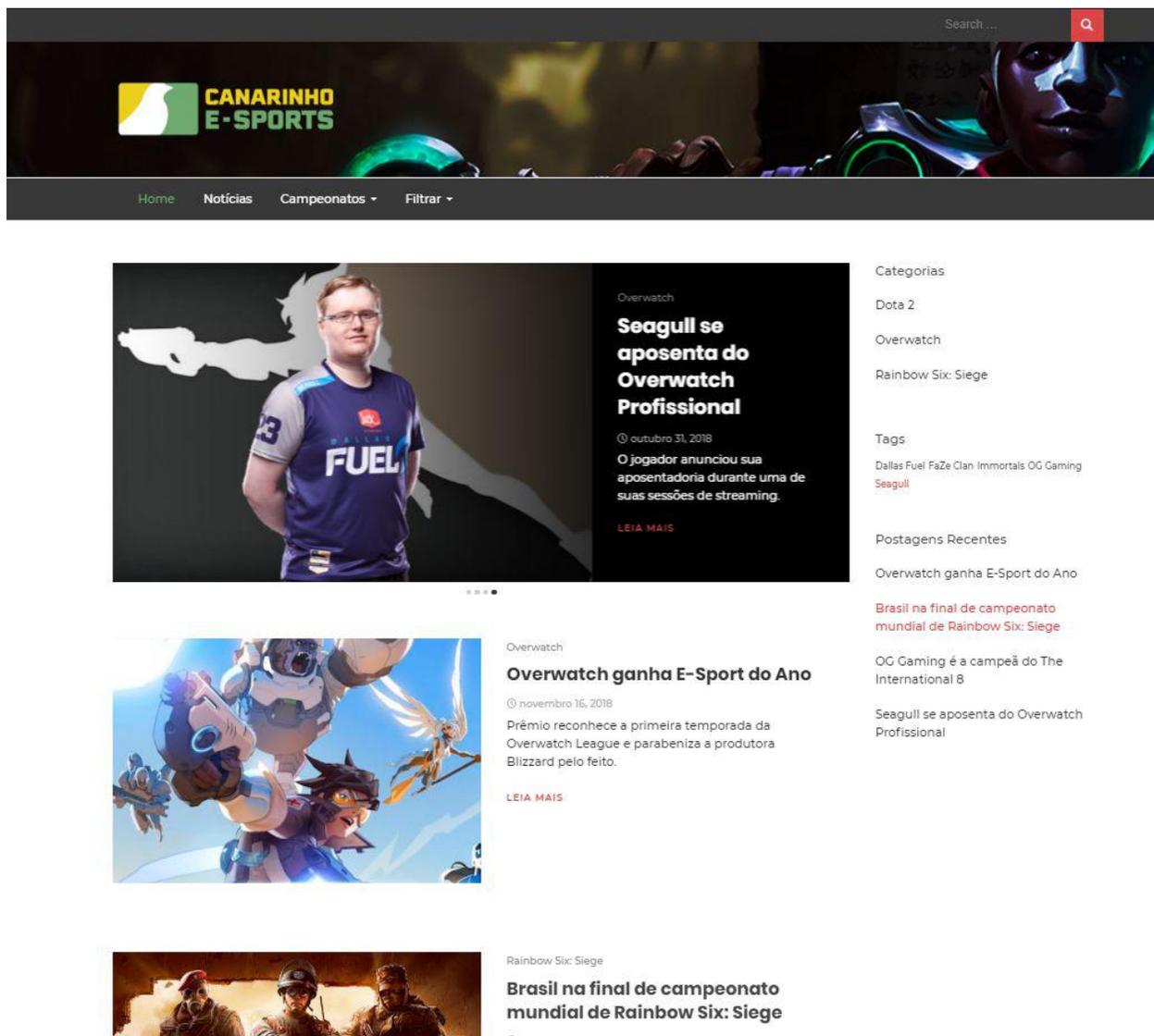
Integer placerat posuere nisl quis feugiat. Nunc vehicula ipsum non turpis eleifend, at convallis neque bibendum. Quisque tristique egestas arcu. Donec in feugiat nibh, sed auctor sem. Donec ac fringilla risus, sit amet egestas est. Curabitur at porta massa, ut sodales est. Sed dapibus mauris est. Morbi sed lorem feis, in duae augue, malesuada molestie condimentum eu, interdum vitae du. Quisque tempus eu justo feugiat sodales. Mauris sit amet bibendum massa. Mauris lacus ex, vehicula eu conmodo in, luctus eu lacus.

In in fringilla neque, vel faucibus velit. In orci lacus, varius efficitur dignissim ut, finibus et orci. Mauris tristique diam vel erat interdum euismod. Cras ut orci est. Aenean in accumsan turpis. Etiam dictum id eros, vitae suscipit. Cras augue tortor, convallis id condimentum nec, interdum at ipsum. Praesent eu nunc ac sapien efficitur aliquet eu, sit lacus. Quisque feiculis feis ac malesuada condimentum. Mauris luctus nisl in est pharetra, a dictum mi consequsat. Nulla facilis. Sed lorem magna, suscipit ut mollis non, cursus ac ligula. Nam sollicitudin odio et tortor congue viverra. Aenean dapibus feis nulla, ac placerat orci varius sed. Sed eget gravida feis.

A partir de uma estrutura simplificada e com a visualização baseada em uma página inicial com muitas opções para os leitores, o portal Canarinho E-Sports foge do padrão de postar apenas notícias do mundo do *e-sports* e passa a construir informações completas ao redor dos jogos, de maneira que o usuário se sinta atraído a voltar e acessar a informação que deseja.

Com o mock up pronto foi possível começar o desenvolvimento do site, durante o desenvolvimento algumas alterações de layout foram feitas para melhor acomodar conteúdos e adaptar os conceitos à necessidade da programação.

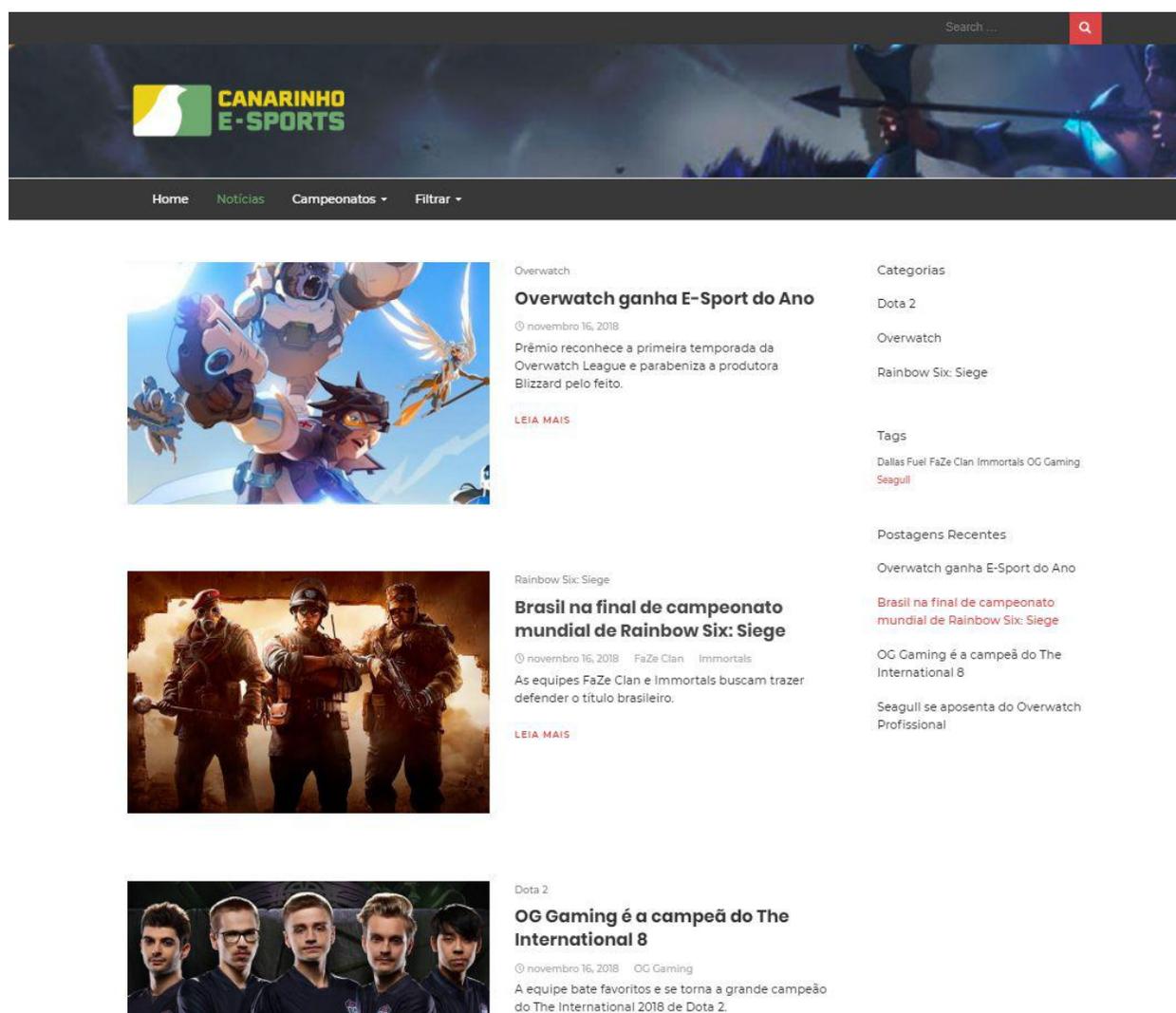
Figura 28 – Página inicial do site Canarinho E-Sports



Na página inicial, a visualização da coluna da direita foi alterada de uma visualização rápida dos campeonatos e próximas partidas, para um atalho para os filtros mais utilizados dentro de Categorias, Tags. Também foi adicionado uma terceira linha com um atalho para as últimas notícias postadas. Além disso foi adicionado um banner superior para onde o logotipo foi movido, de modo a dar a ele melhor visualização e mais destaque, desassociando-o do menu.

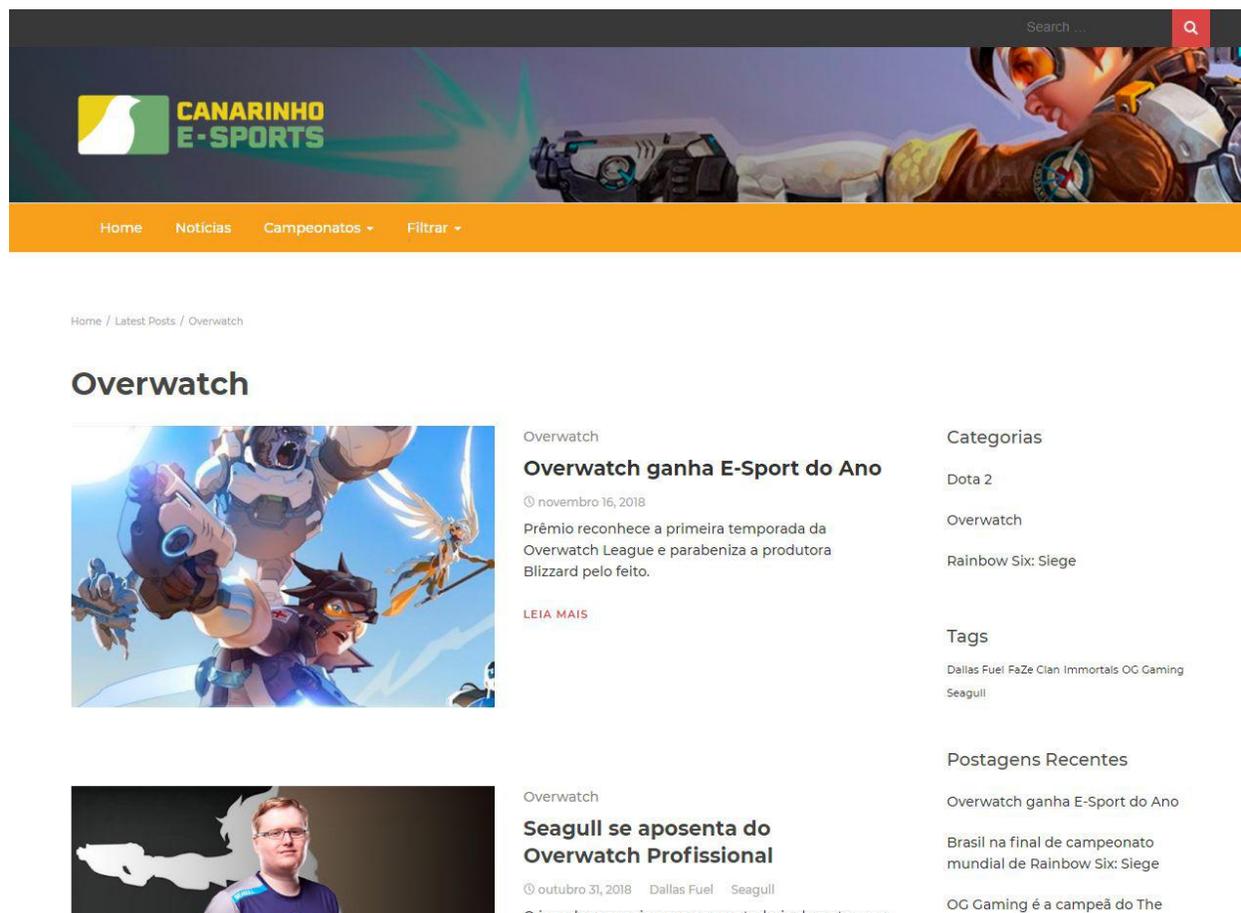
A aba notícias possui uma visualização por ordem de postagem, começando da mais recente. Se o usuário desejar, ele pode selecionar uma categoria ou uma tag para filtrar as notícias.

Figura 29 – Página Notícias do site Canarinho E-Sports



Além disso, foi criado um sistema visual para a identificação do uso de filtros, de maneira que, ao clicar em uma determinada modalidade, as cores do site se alterem pelas cores predominantes daquele *e-sport*, como mostra a figura abaixo:

Figura 30 – Filtro Overwatch do site Canarinho E-Sports



A página das matérias segue o modelo do mock up, com pequenas alterações para seguir as adaptações de layout feitas em outras partes do site.

Figura 31 – Página Matéria do site Canarinho E-Sports

Home Notícias Campeonatos Filtros

Home / 2018 / novembro / 16 / Brasil na final de campeonato mundial de Rainbow Six: Siege

Brasil na final de campeonato mundial de Rainbow Six: Siege

@ novembro 16, 2018 Rainbow Six: Siege FaZe Clan Immortals



As equipes FaZe Clan e Immortals participam da etapa final de Rainbow Six: Siege na Arena da Barra e buscam trazer defender o título brasileiro. SporTV3 exibe a final ao vivo no domingo, dia 19.

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Curabitur dignissim arcu nisi, a dictum sem pharetra eget. Sed consequat tincidunt nibh pellentesque. Integer vel posuere ligula. Suspendisse convallis, ex a scelerisque blandit, massa massa pellentesque orci, eleifend sagittis enim eros ac diam. Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Donec neque urna, volutpat vel mollis a, dignissim condimentum ipsum. Nullam eleifend sodales augue et rhoncus. In hac habitasse platea dictumst. Suspendisse ultrices tempus nibh, sit amet dictum tortor fermentum at. Praesent eget mattis neque, sit amet dictum arcu. Etiam nisi felis, suctor nec venenatis id, eleifend vitae diam. Nam scelerisque vulputate velit et sodales. Proin varius eros id diam fringilla malesuada. Donec porttitor iaculis magna, eu lectus massa viverra et.

Nulla viverra maximus mi. Sed malesuada quis lectus a vehicula. Duis sollicitudin orci et dui lectus efficitur. Duis ac ultrices enim. Integer tincidunt efficitur mauris, sodales elementum tortor malesuada vel. Vestibulum vitae rutrum mauris. Nullam bibendum risus id orci vulputate dignissim. Etiam rhoncus massa et metus iaculis, et suctor dolor tempus.

Mauris convallis diam tincidunt diam gravida ullamcorper. Suspendisse semper elementum lorem, et tincidunt eros dignissim ac. Praesent id libero suctor, sodales nulla ut, laoreet tortor. Mauris vulputate mi sapien, sed condimentum lorem porttitor et. Integer mattis nisi lorem, et ullamcorper massa placerat id. Etiam purus dolor, sollicitudin eu ex et, ullamcorper viverra enim. Nulla euismod egestas sem sed vehicula. Phasellus maximus hendrerit sem a elementum, Donec fermentum ex mauris, sed hendrerit lectus bibendum in.

Proin tincidunt tincidunt tincidunt. Quisque varius mauris eget nibh vestibulum, vel consequat sem dictum. Donec et facilisis turpis. Nullam eleifend, nunc nec mattis tincidunt, mi velit fringilla neque, ultrices tempor leo tortor non est. Suspendisse vestibulum neque non rhoncus dictum. Quisque cursus velit ut nunc mattis porttitor. Suspendisse et ante quis dolor viverra aliquam eget ut risus. Mauris tempus lectus aliquam est volutpat, vel egestas libero facilisis. Vivamus pulviner cursus mauris, et imperdiet ex gravida non. Praesent vel condimentum velit. Donec finibus tincidunt felis, a finibus leo vehicula id. Nullam id tempus dolor.

Class aptent taciti sociosqu ad litora torquent per conubia nostra, per inceptos himenaeos. Vivamus aliquet, eros ut mattis convallis, urna ipsum rhoncus turpis, et rhoncus sapien urna nec tellus. Sed congue sit amet est at pulvinar. Meeenas accumsan suscipit pharetra. Etiam luctus lobortis metus, sit amet iaculis erat congue ac. Donec hendrerit ante et turpis porttitor cursus eget rutrum libero. Quisque eget lectus a dolor semper pellentesque et

A página de campeonatos se divide por *e-sport*, e possui duas principais áreas: a tabela do campeonato, com as classificações dos times, e a área de próximos jogos em horário brasileiro. Em caso de um e-sport que tenha vários campeonatos simultaneamente, o usuário poderá filtrar a tabela que quiser ver. A ordem dos jogos é apresentada por data, do mais próximo para o mais distante, independente do campeonato que pertence.

Figura 32 – Página Campeonato Overwatch do site Canarinho E-Sports

The screenshot shows the Canarinho E-Sports website interface. At the top, there is a navigation bar with links for Home, Notícias, Campeonatos, and Filtrar. A search bar is located in the top right corner. The main content area is titled 'Overwatch' and is divided into two main sections: 'Próximas partidas' (Upcoming matches) and 'Overwatch League' (League table).

Próximas partidas

NY Excelsior X LON Spitfire	19/12 18:00 (GMT -2)
NY Excelsior X LON Spitfire	19/12 18:00 (GMT -2)
NY Excelsior X LON Spitfire	19/12 18:00 (GMT -2)
NY Excelsior X LON Spitfire	19/12 18:00 (GMT -2)

Overwatch League

TIMES	V	D	S	M
NY Excelsior	32	8	24	62
LON Spitfire	28	12	16	48
LA Gladiators	28	12	16	32
LA Valiant	27	13	14	32
PH Fusion	26	14	12	30
SE Dynasty	22	18	04	27
HOU Outlaws	19	21	08	15
FL Mayhem	17	23	-06	15
BO Uprising	10	30	-20	02
SF Shock	08	32	-24	-05
DA Fuel	03	37	-34	-25
SH Dragons	00	40	-40	-80

Categories

- Dota 2
- Overwatch
- Rainbow Six: Siege

Tags

- Dallas Fuel FaZe Clan Immortals OG Gaming
- Seagull

Postagens Recentes

- Overwatch ganha E-Sport do Ano
- Brasil na final de campeonato mundial de Rainbow Six: Siege
- OG Gaming é a campeã do The International 8
- Seagull se aposenta do Overwatch Professional

5. Conclusão

O projeto teve como base o estudo de outras opções em seu segmento, identificando falhas nos processos até aqui adotados, e como tais falhas afetam o usuário final em sua interação com aquele portal de notícias.

Após traçar um paralelo com portais de esportes tradicionais e identificar os pontos adicionais por eles desenvolvidos, o projeto do Canarinho E-Sports buscou se aproximar do segundo, abordando as lacunas entre projetos, porém com um grande desafio, dar a cada *e-sport* sua devida atenção e dar ao usuário o poder de escolha, ao invés de supor e focar suas atenções em um esporte eletrônico específico.

O objetivo principal do projeto foi desenvolver um sistema que pudesse absorver um grande número de informações com diferentes níveis de importância (jogos, campeonatos, equipes e jogadores), filtrá-los e os dispor de maneira organizada e fácil para seu leitor final, e acredito que nesse ponto o projeto obteve sucesso.

O portal já tem sua estrutura pronta e está em desenvolvimento para ser acessado e testado em sua fase beta, e após esse período, serão verificadas as iterações necessárias para tornar a plataforma mais completa e agradável de usar.

Referências

Bibliografia

BANKS, Adam; FRASER, Tom. *O guia completo da cor*. São Paulo: Senac, 2007.

CAMEIRA, Sandra Ribeiro. *Branding + design: a estratégia na criação de identidades de marca*. 2ª Ed. São Paulo: Senac, 2016.

KRUG, Steve - *Não me faça pensar: Atualizado*. 2ª Ed. São Paulo: Alta Books, 2015.

LUPTON, Ellen. *Pensar com tipos: guia para designers, escritores, editores e estudantes*. São Paulo: Cosac Naify, 2006.

LUPTON, Ellen; PHILLIPS, Jennifer Cole. *Novos fundamentos do design*. São Paulo: Cosac Naify, 2006.

MEMÓRIA, Felipe. *Design para a Internet: projetando a experiência perfeita*. São Paulo: Elsevier, 2013.

SALTZ, Ina. *Design e Tipografia: 100 fundamentos do design com tipos*. São Paulo: Buchler, 2010.

Referências Digitais

<https://www.interaction-design.org/>. Acessado em: 13 de setembro de 2018.