

## 5 Site XBOX 360

O site XBOX 360 tem a função de promover e permitir que os usuários experimentem o produto da Microsoft para o mercado de entretenimento doméstico de terceira geração. Esse produto contempla, em um único aparelho, jogos em alta definição (1080p), navegação Internet, reprodução de DVD e HD-DVD, além de diversos recursos de interação e consumo na rede de usuários Microsoft. O site traz em sua grade basicamente vídeos que exibem as vantagens do XBOX 360, os jogos deste console, as imagens do próprio aparelho em rotação e as campanhas publicitárias já veiculadas.

A página do XBOX 360 possui uma ampla divulgação por conta da força da marca da Microsoft, da grande base de consumidores já cadastrados e da disputa que ela trava na mídia com a Sony e com a Nintendo pelo mercado mundial de entretenimento. Por fim, a Microsoft foi a única empresa que fez um lançamento no Brasil de um console de terceira geração.

Para esta pesquisa foi feita uma versão *off-line* do site, contendo todos os arquivos publicados até o final de julho de 2006. Sendo assim, a avaliação da interface da página não fica dependente de uma conexão Internet.

A navegação do site XBOX 360 funciona com o deslocamento do mouse e com a seleção de um dos seus ícones. O clique do usuário pode ser feito para ativar um ícone que virá para o primeiro plano, sendo que ele pode ser uma alça de controle do eixo Z ou um botão que possibilite o acesso aos conteúdos da própria página. No caso do botão, será necessário um duplo clique para que os usuários possam consumir as informações contidas no site.

As imagens encontradas neste capítulo foram capturadas da versão *off-line* do site e contemplam as tarefas propostas no teste de usabilidade (Capítulo 6.2.3.1). Nelas é possível visualizar a interface e os passos necessários para participantes assistirem o vídeo do jogo “Project Gotham Racing 3”, encontrarem os *skins* do produto e fazerem o *download* do papel de parede solicitado. Dessa forma, as figuras apresentam, de forma geral, as ações que os colaboradores poderão fazer durante a interação com o site.



Figura 7 – Microsoft XBOX 360. Movimento do mouse e deslocamento dos ícones presentes na tela. Disponível em: <<http://www.xboxemea.com/jumpin/home.html?lang=en-us>>. Acessado em: 03 de janeiro de 2007.



Figura 8 – Microsoft XBOX 360. Função dos ícones presentes na tela do site. Disponível em: <<http://www.xboxemea.com/jumpin/home.html?lang=en-us>>. Acessado em: 03 de janeiro de 2007.

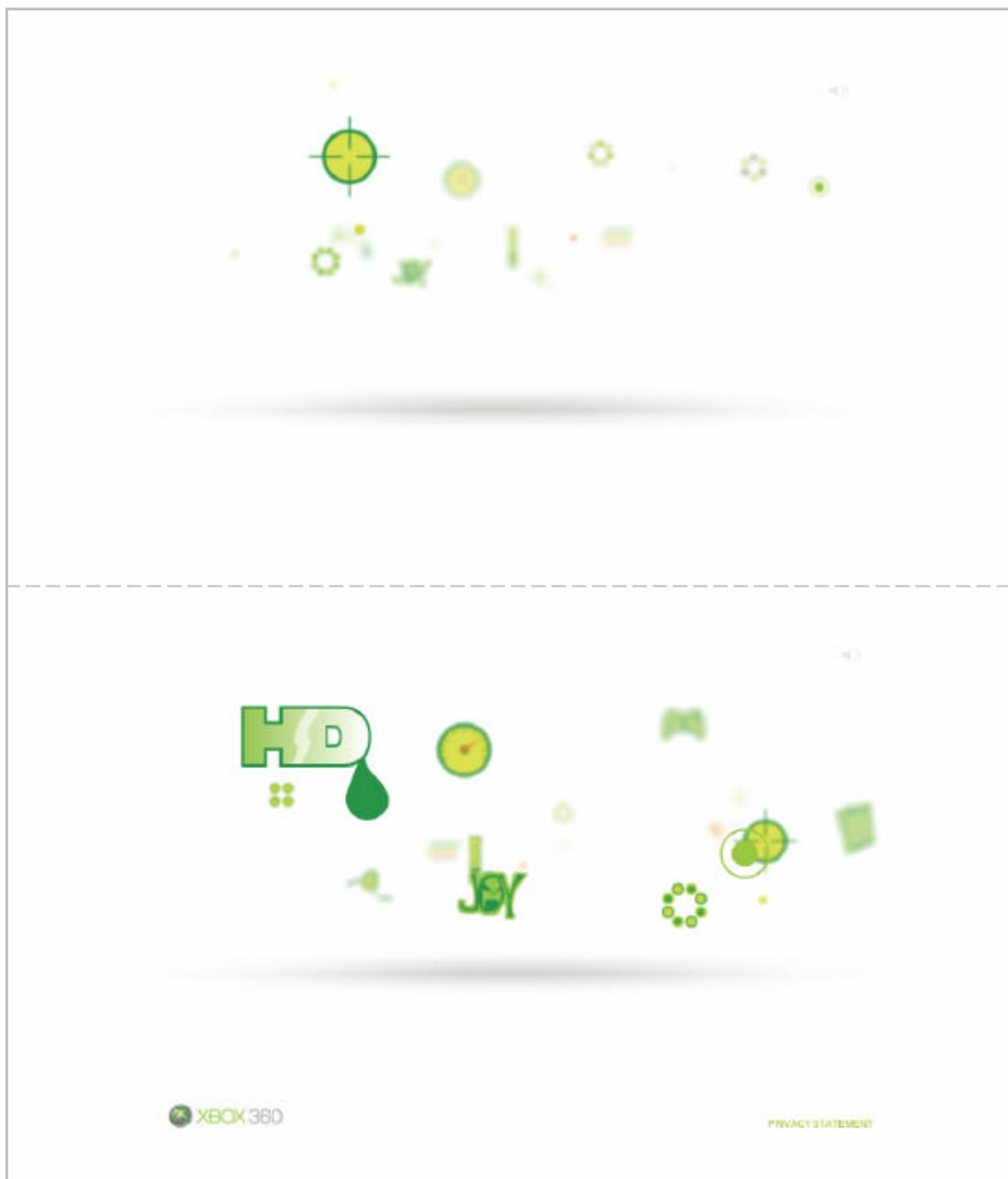


Figura 9 – Microsoft XBOX 360. Telas do site contendo o deslocamento horizontal dos ícones. Disponível em: <<http://www.xboxemea.com/jumpin/home.html?lang=en-us>>. Acessado em: 03 de janeiro de 2007.

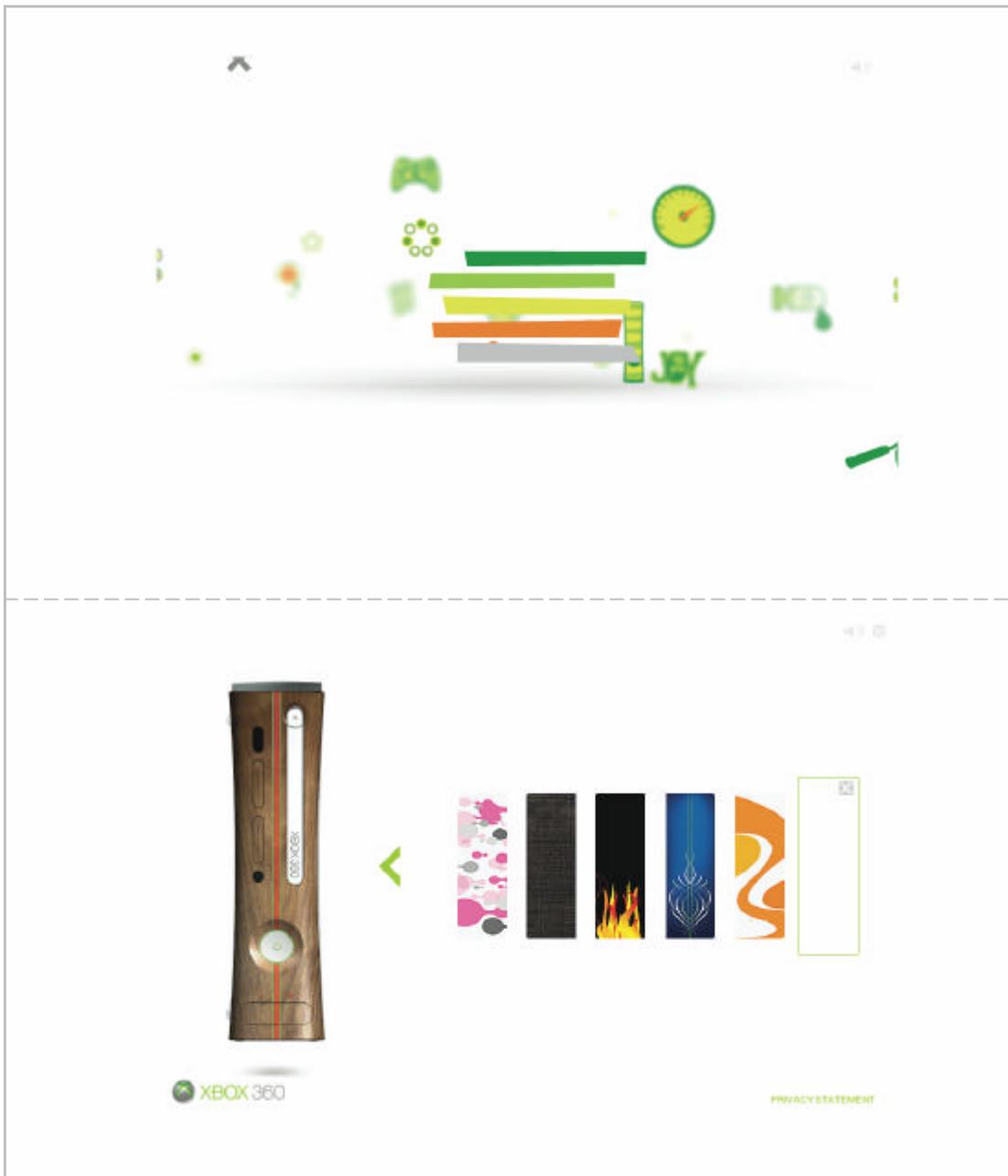


Figura 10 – Microsoft XBOX 360. Seqüência de telas com as opções de personalização do aparelho. Disponível em: <<http://www.xboxemea.com/jumpin/home.html?lang=en-us>>. Acessado em: 03 de janeiro de 2007.



Figura 11 – Microsoft XBOX 360. Seqüência de telas com as fotos do console XBOX 360. Disponível em: <<http://www.xboxemea.com/jumpin/home.html?lang=en-us>>. Acessado em: 03 de janeiro de 2007.



Figura 12 – Microsoft XBOX 360. Tela com o vídeo do jogo “Project Gotham Racing 3”. Disponível em: <<http://www.xboxemea.com/jumpin/home.html?lang=en-us>>. Acessado em: 03 de janeiro de 2007.



Figura 13 – Microsoft XBOX 360. Tela com o foco na seleção de um dos ícones que permitem o controle da navegação espacial no eixo “z” e da aproximação do plano mais distante. Disponível em: <<http://www.xboxemea.com/jumpin/home.html?lang=en-us>>. Acessado em: 03 de janeiro de 2007.

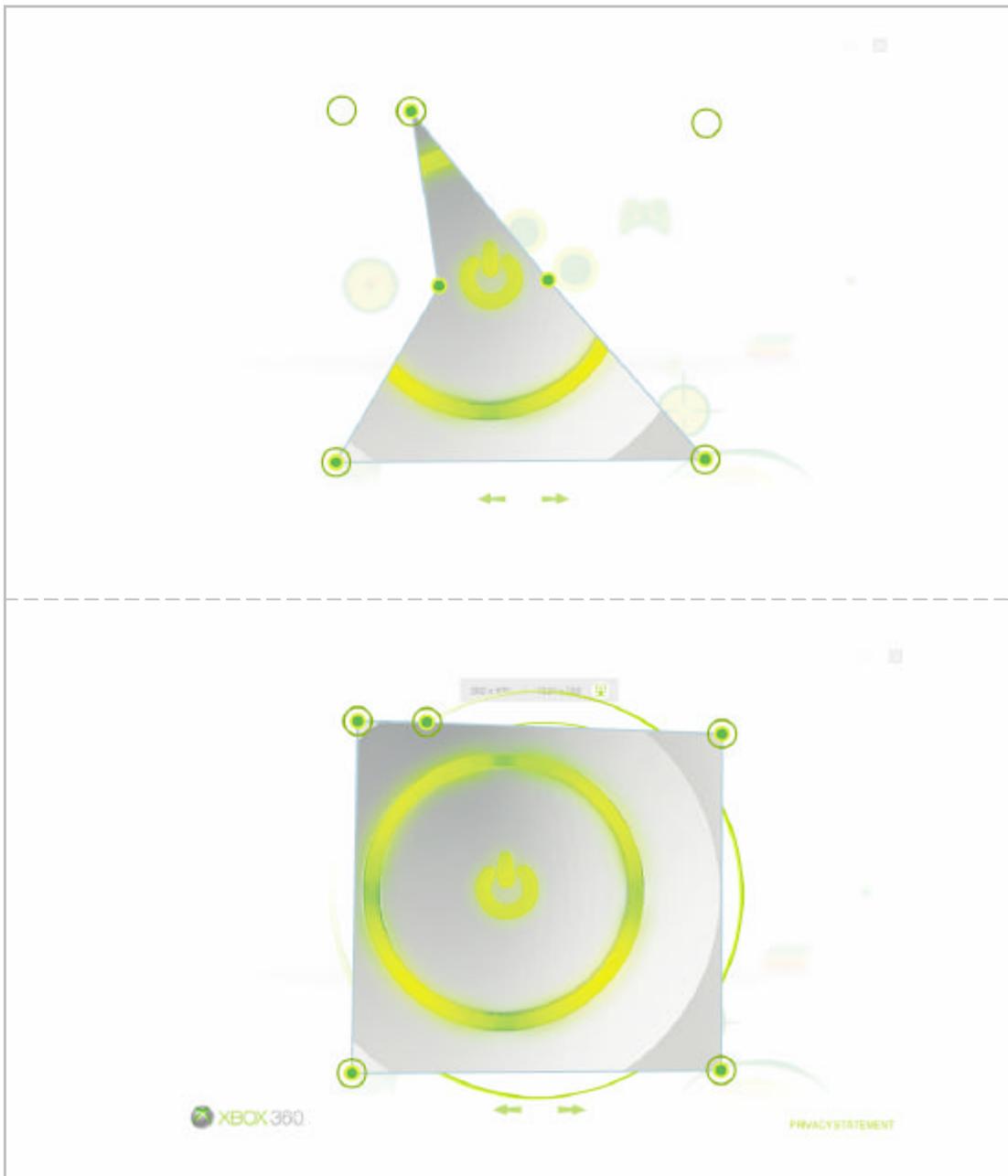


Figura 14 – Microsoft XBOX 360. Telas com papel de parede promocional do console XBOX 360. Disponível em: <<http://www.xboxemea.com/jumpin/home.html?lang=en-us>>. Acessado em: 03 de janeiro de 2007.