

## **ACESSIBILIDADE EM *E-COMMERCE* DE JOGOS – AVALIAÇÃO DE ACESSIBILIDADE DAS INTERFACES POR MEIO DO ASES**

Bárbara Alessandra Maas e Bruno Henrique Wiedemann Reis

Prof. Mestre Simone Erbs da Costa – Orientadora

Luana Favetta Groppo – Mentora

Com a finalidade de avaliar a acessibilidade do sistema, foi utilizado o Avaliador e Simulador de Acessibilidade em Sítios (ASES), que tem o propósito de auxiliar a construção de sítios para que sejam acessíveis a qualquer pessoa, independente do seu tipo de deficiência e dispositivo de navegação. Todas as telas do sistema foram testadas e validadas pelo ASES de acordo com as recomendações do Modelo de Acessibilidade em Governo Eletrônico (eMAG) e a síntese dos resultados obtidos em cada uma das telas pode ser visualizada na Tabela 1.

**Tabela 1 – Porcentagem de avaliação das telas do sistema**

| <b>Telas do sistema</b> | <b>Porcentagem de avaliação</b> |
|-------------------------|---------------------------------|
| Tela de cadastro        | 100%                            |
| Tela de carrinho        | 96,87%                          |
| Tela de início          | 98,29%                          |
| Tela de jogo            | 98,29%                          |
| Tela de <i>login</i>    | 99,27%                          |
| Tela de categoria       | 99,06%                          |
| Tela de pagamento       | 98,75%                          |
| Tela de pesquisa        | 99,65%                          |
| Tela de promoção        | 99,06%                          |
| Tela de sobre           | 99,06%                          |
| Tela de usuário         | 95,81%                          |

Fonte: elaborada pelos autores (2024).

O *e-commerce* desenvolvido alcançou o melhor resultado de avaliação (igual ou superior a 95%) em relação aos critérios estabelecidos pelo ASES, validando de maneira positiva todas as recomendações com base nas diretrizes do eMAG. Essa validação assegura que o sistema está em conformidade com os padrões de acessibilidade recomendados, proporcionando uma experiência inclusiva e acessível a todos os usuários. No que se refere à diretriz de respeito aos padrões web, o sistema segue as recomendações do Consórcio World Wide Web (W3C), garantindo interoperabilidade e acessibilidade em diversos dispositivos e navegadores.

A estrutura do código HyperText Markup Language (HTML) é organizada de forma lógica e semântica, facilitando a compreensão do conteúdo, sendo que os níveis de cabeçalho são empregados adequadamente para aprimorar a navegação e a acessibilidade para os leitores de tela. Além disso, a disposição do conteúdo é ordenada de maneira lógica e intuitiva, com o conteúdo principal precedendo o menu. Para assegurar a clareza na navegação, os links adjacentes são espaçados e as áreas de informação são segmentadas entre topo, conteúdo, menu e rodapé. Da mesma maneira, o sistema evita abrir novas instâncias sem a explícita solicitação

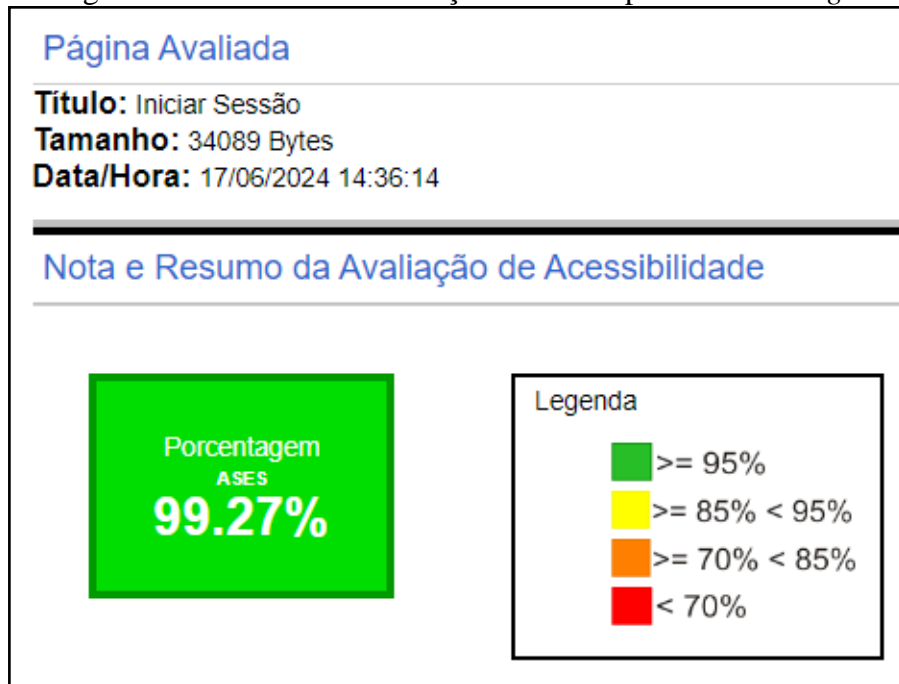
do usuário e não são empregadas páginas com atualização automática periódica ou redirecionamento automático, visando proporcionar uma experiência de navegação estável e inteiramente controlada pelo usuário.

Sequencialmente, o sistema também apresenta um idioma principal nas páginas que está devidamente identificado e qualquer mudança é claramente indicada. Os títulos das páginas são descritivos e informativos, facilitando a orientação do usuário, enquanto os links são explicitamente descritos. Igualmente, alternativas textuais são providas para todas as imagens e o texto é de fácil leitura e compreensão, com explicações fornecidas para siglas, abreviaturas e termos pouco comuns. As cores de plano de fundo e primeiro plano possuem contraste mínimo adequado e elementos não são distinguidos exclusivamente por cor ou outras características sensoriais.

O sistema, mesmo quando redimensionado em até 200%, mantém sua funcionalidade e o elemento em foco é claramente visível. Os botões de imagem são acompanhados por descrições textuais e os rótulos estão devidamente associados aos campos correspondentes, garantindo uma navegação lógica nos formulários. Da mesma forma, as alterações na página não ocorrem automaticamente ao receber o foco e as instruções de preenchimento são disponibilizadas quando necessário, com erros de entrada de dados claramente identificados e descritos. Por fim, os campos de formulário também são agrupados de forma lógica, e são oferecidas estratégias de segurança específicas em vez de utilizar Completely Automated Public Turing test to tell Computers and Humans Apart (CAPTCHA).

A Figura 1 aborda a tela de *login* do sistema, que foi avaliada com uma conformidade equivalente a 99,27%, permitindo que os usuários tenham uma boa experiência ao iniciar a sessão.

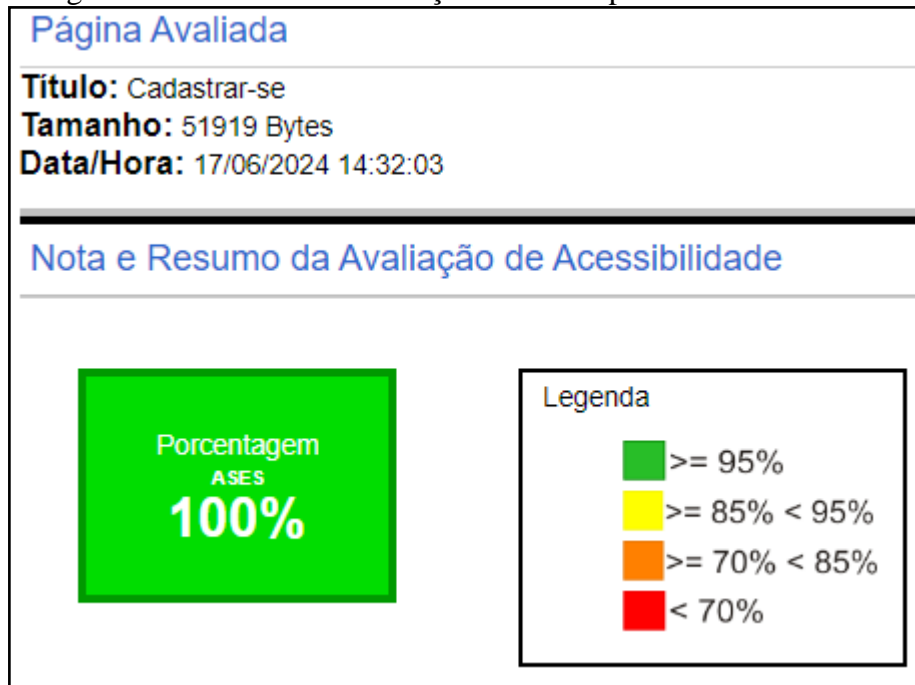
Figura 1 – Resultado da avaliação do ASES para a tela de *login*



Fonte: elaborado pelos autores (2024).

A tela de cadastro é apresentada na Figura 2 e teve um resultado de 100%, proporcionando uma experiência de registro inclusiva e intuitiva para todos os usuários.

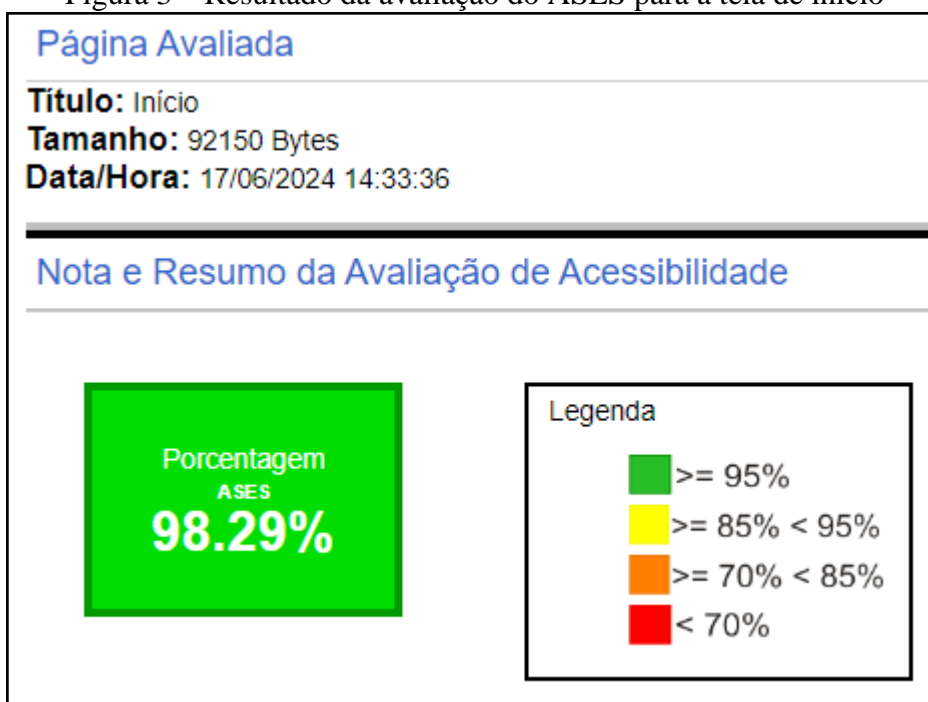
Figura 2 – Resultado da avaliação do ASES para a tela de cadastro



Fonte: elaborado pelos autores (2024).

A tela de início, que pode ser visualizada na Figura 3, recebeu uma avaliação de 98,29%, indicando uma navegação intuitiva na tela inicial do sistema.

Figura 3 – Resultado da avaliação do ASES para a tela de início



Fonte: elaborado pelos autores (2024).

Na Figura 4 é demonstrada a tela de categoria, que obteve uma porcentagem de 99,06%, ao contribuir com a divisão das áreas de informação das telas, para a fácil localização dos jogos do gênero selecionado.

Figura 4 – Resultado da avaliação do ASES para a tela de categoria



Fonte: elaborado pelos autores (2024).

A Figura 5 apresenta a tela de promoções do sistema. Ela alcançou, da mesma forma, um total de 99,06% de conformidade com os padrões do eMAG.

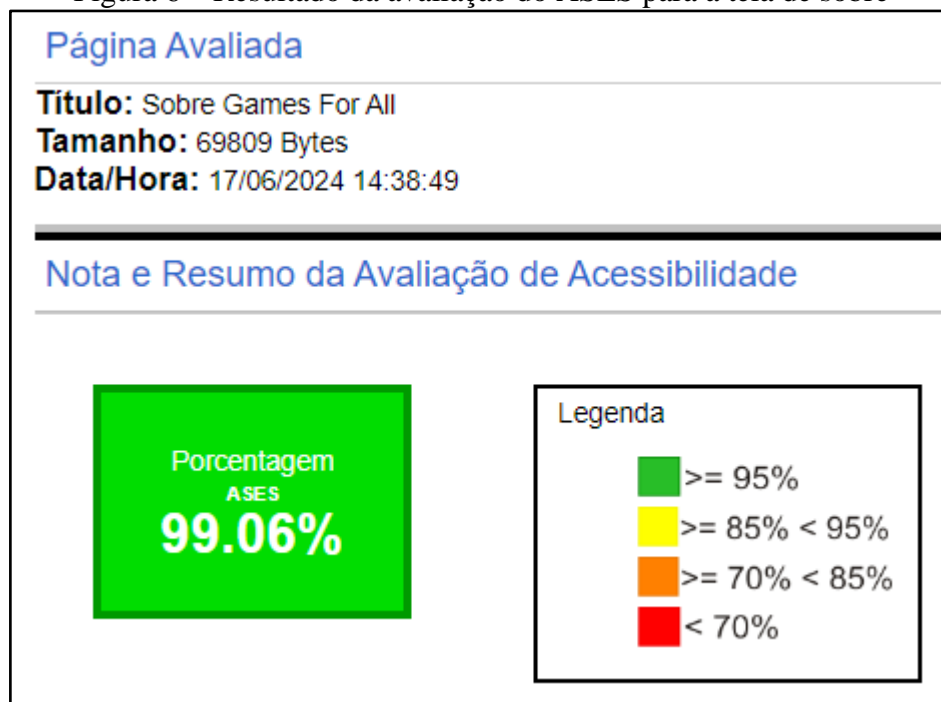
Figura 5 – Resultado da avaliação do ASES para a tela de promoções



Fonte: elaborado pelos autores (2024).

Similarmente, a Figura 6 aborda a representação da tela de sobre, que obteve um total de conformidade de 99,06%, permitindo que o usuário acesse a ajuda ideal quando necessária.

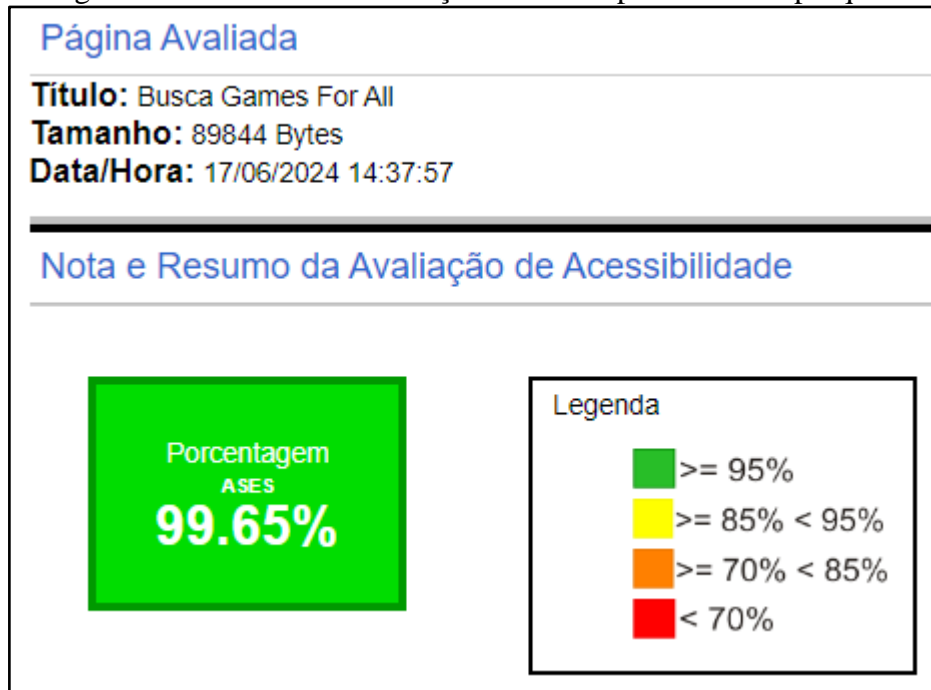
Figura 6 – Resultado da avaliação do ASES para a tela de sobre



Fonte: elaborado pelos autores (2024).

Já na Figura 7, pode-se visualizar um percentual de 99,65% para a tela de pesquisa, de maneira que são disponibilizados dados de filtragem para os jogos obtidos como resultado, sem que o contexto seja alterado automaticamente, enfatizando o controle do usuário.

Figura 7 – Resultado da avaliação do ASES para a tela de pesquisa



Fonte: elaborado pelos autores (2024).

Sequencialmente, na tela de jogo, Figura 8, se obteve um total de 98,29%, promovendo uma alternativa textual dupla para as imagens do game.

Figura 8 – Resultado da avaliação do ASES para a tela de jogo



Fonte: elaborado pelos autores (2024).

A avaliação da tela de carrinho, apresentada na Figura 9, recebeu 96,87% de conformidade com os critérios estabelecidos pelo ASES.

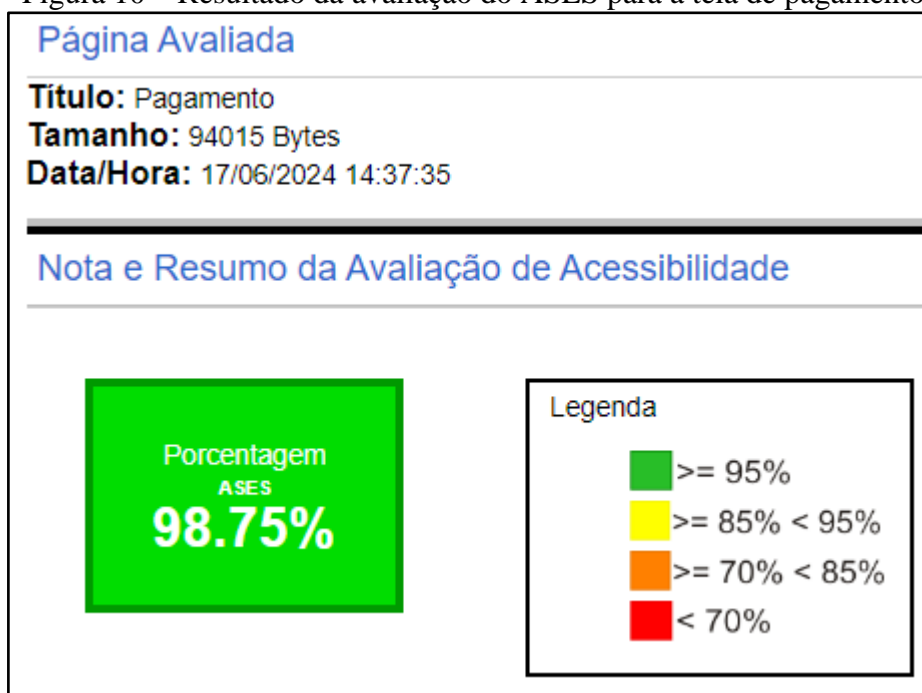
Figura 9 – Resultado da avaliação do ASES para a tela de carrinho



Fonte: elaborado pelos autores (2024).

Na tela de pagamento, Figura 10, se obteve um percentual de 98,75%, evidenciando a associação dos campos de texto aos rótulos descritivos.

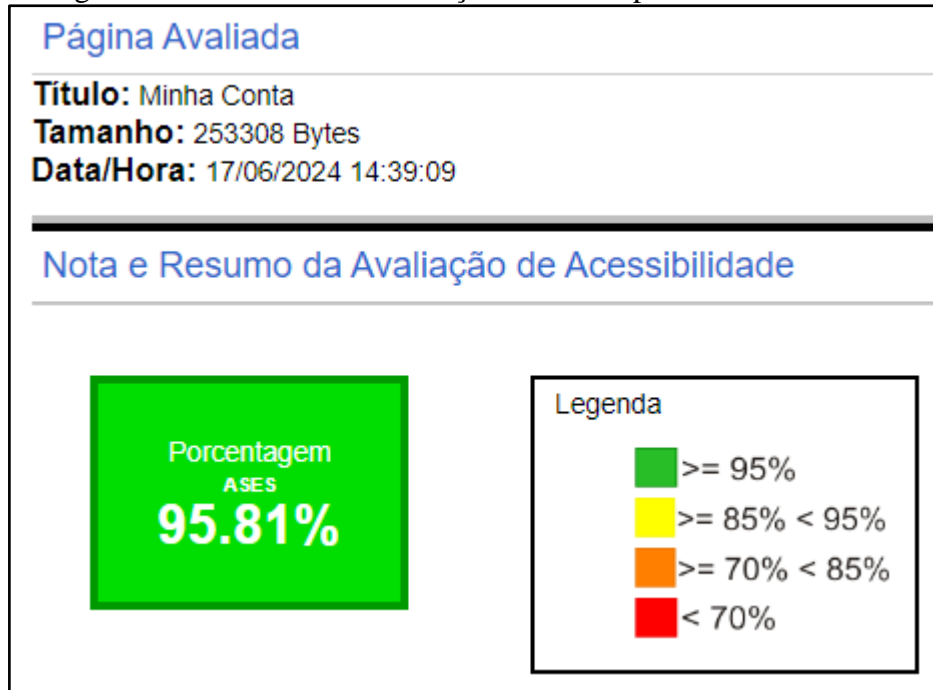
Figura 10 – Resultado da avaliação do ASES para a tela de pagamento



Fonte: elaborado pelos autores (2024).

Por fim, a Figura 11 apresenta a tela de usuário, que possui uma conformidade de 95,81% para com os critérios de acessibilidade estabelecidos pelos padrões do eMAG.

Figura 11 – Resultado da avaliação do ASES para a tela de usuário



Fonte: elaborado pelos autores (2024).