

ACESSIBILIDADE E USABILIDADE 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), ao ser inserido o código-fonte HTML na aba de validação pelo código-fonte do ASES e executada a avaliação.

Como critérios de avaliação estabelecidos pelo eMAG, o ASES traz 35 recomendações, que vão desde o respeito aos padrões web, até o agrupamento de campos de formulário. As principais limitações referentes a essas recomendações, se deram pelo critério 1.5.1, que corresponde ao fornecimento de âncoras para ir em diferentes seções da página, assim como o critério 4.4.1, que diz respeito ao foco evidente nos elementos e, por fim, o critério 2.2.1, referente à ausência da *tag* HTML *noscript*. Esses critérios, assim como os demais estabelecidos, foram ajustados de acordo com a própria avaliação disponível na aba de critérios de sucesso do ASES, sendo que a síntese dos resultados obtidos em cada uma das telas, após os ajustes dos critérios, pode ser visualizada na Tabela 1.

Tabela 1 – Porcentagem de avaliação das telas do sistema

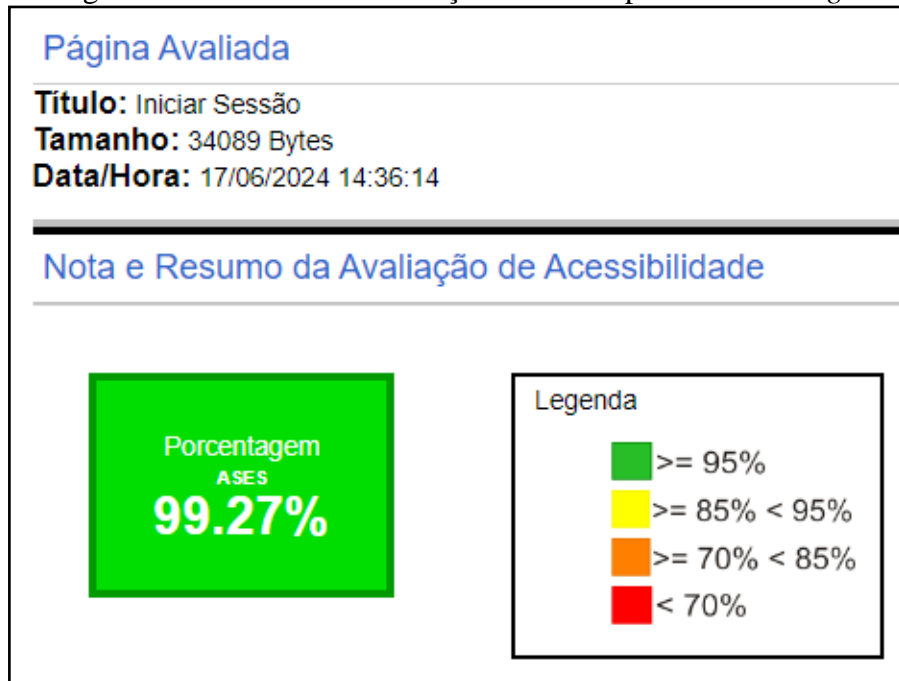
Telas do sistema	Porcentagem de avaliação
Tela de cadastro	100%
Tela de carrinho	96,87%
Tela de início	98,29%
Tela de jogo	98,29%
Tela de <i>login</i>	99,27%
Tela de categoria	99,06%
Tela de pagamento	98,75%
Tela de pesquisa	99,65%
Tela de promoção	99,06%
Tela de sobre	99,06%
Tela de usuário	95,81%

Fonte: elaborada pelos autores (2024).

O *e-commerce* desenvolvido alcançou o melhor resultado de avaliação (igual ou superior a 95%) em relação às recomendações estabelecidas pelo ASES, com base nos critérios de sucesso do eMAG. Essa validação assegura que o sistema está em conformidade com todas as recomendações do ASES, cumprindo com os critérios do tipo Erro, proporcionando uma

experiência inclusiva e acessível a todos os usuários. 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.

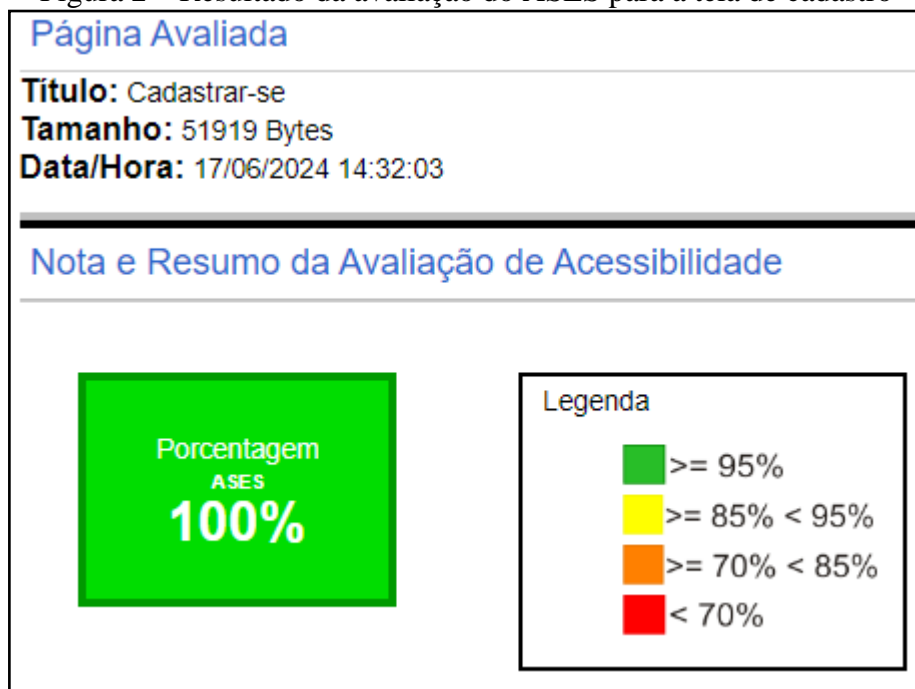
Figura 1 – Resultado da avaliação do ASES para a tela de *login*



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.

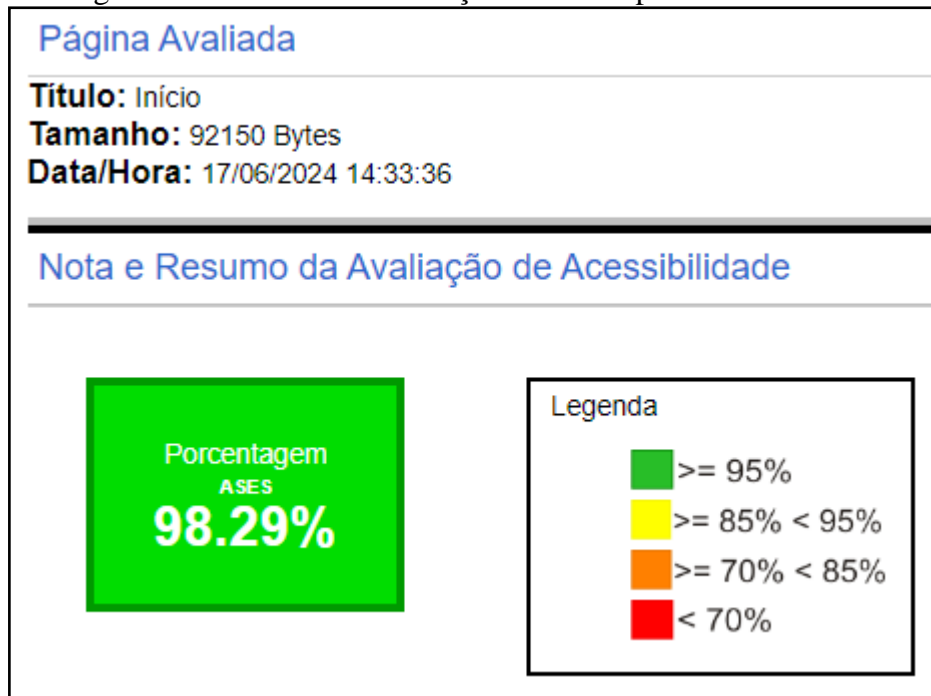
Figura 2 – Resultado da avaliação do ASES para a tela de cadastro



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.

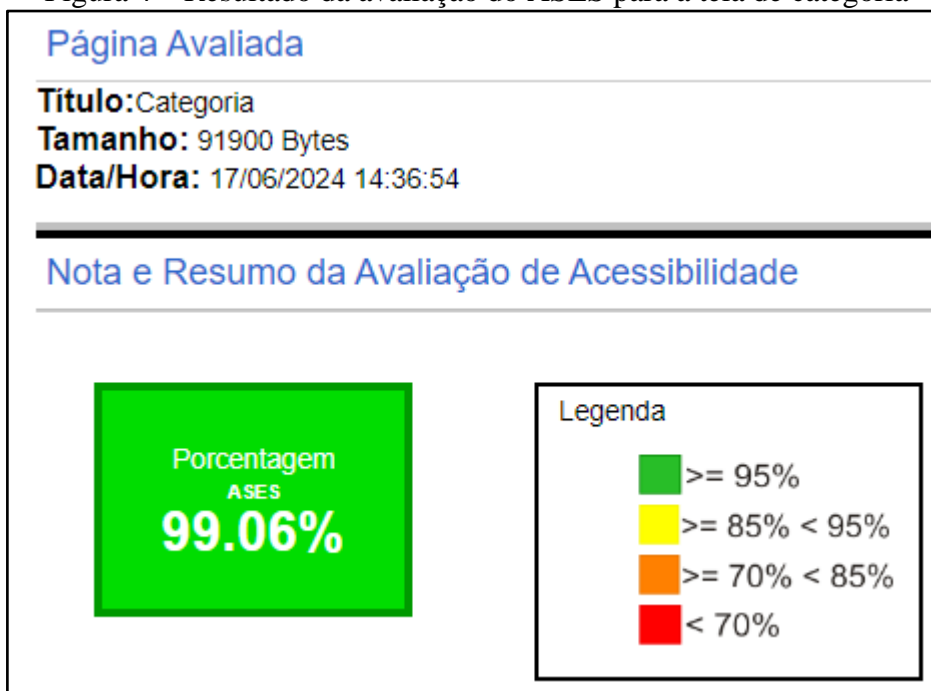
Figura 3 – Resultado da avaliação do ASES para a tela de início



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.

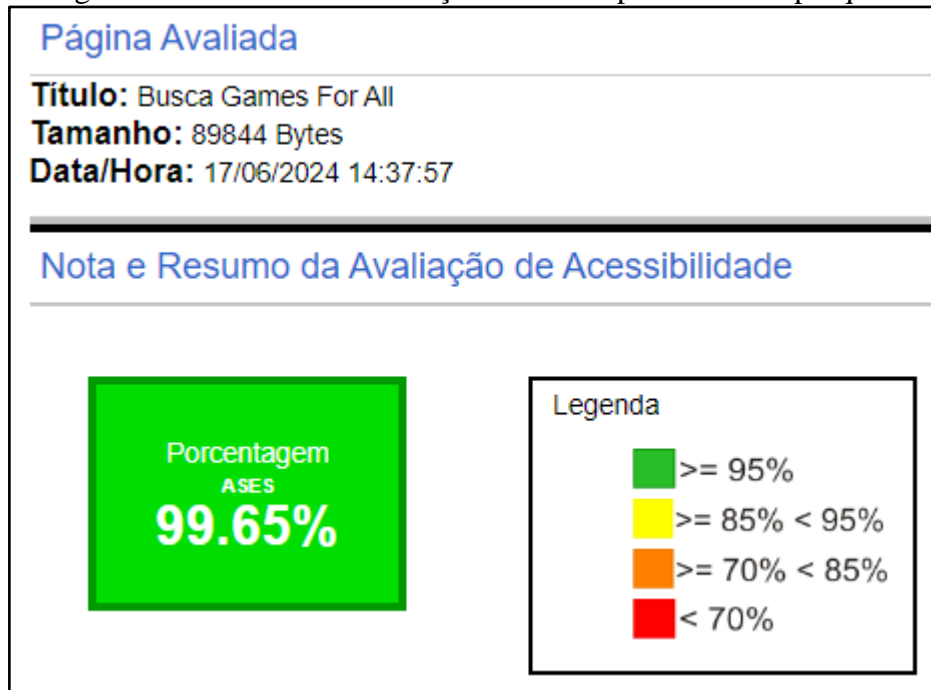
Figura 6 – Resultado da avaliação do ASES para a tela de sobre



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.

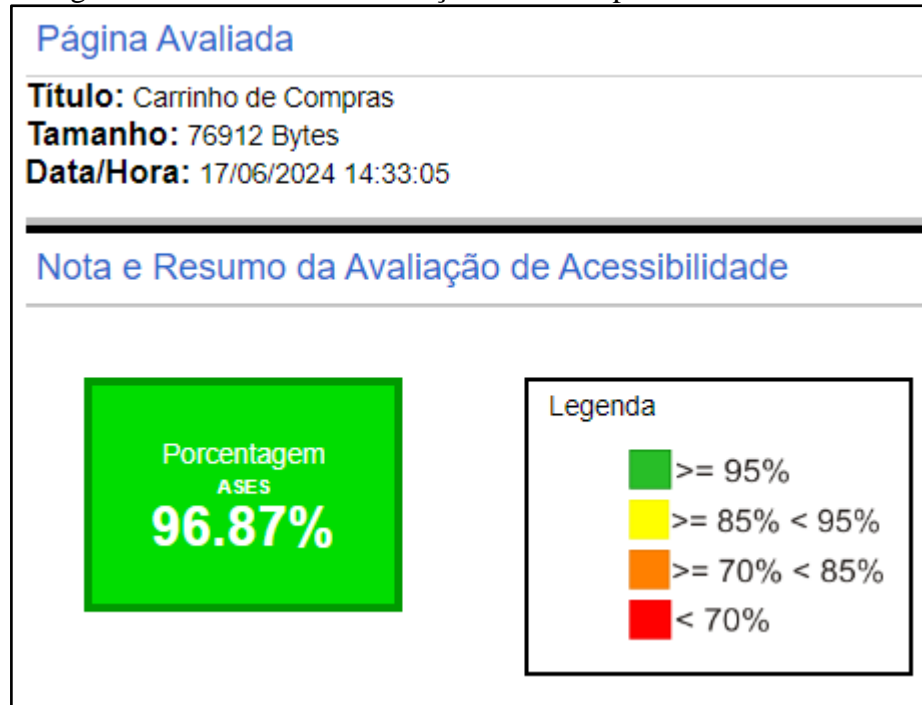
Figura 8 – Resultado da avaliação do ASES para a tela de jogo



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.

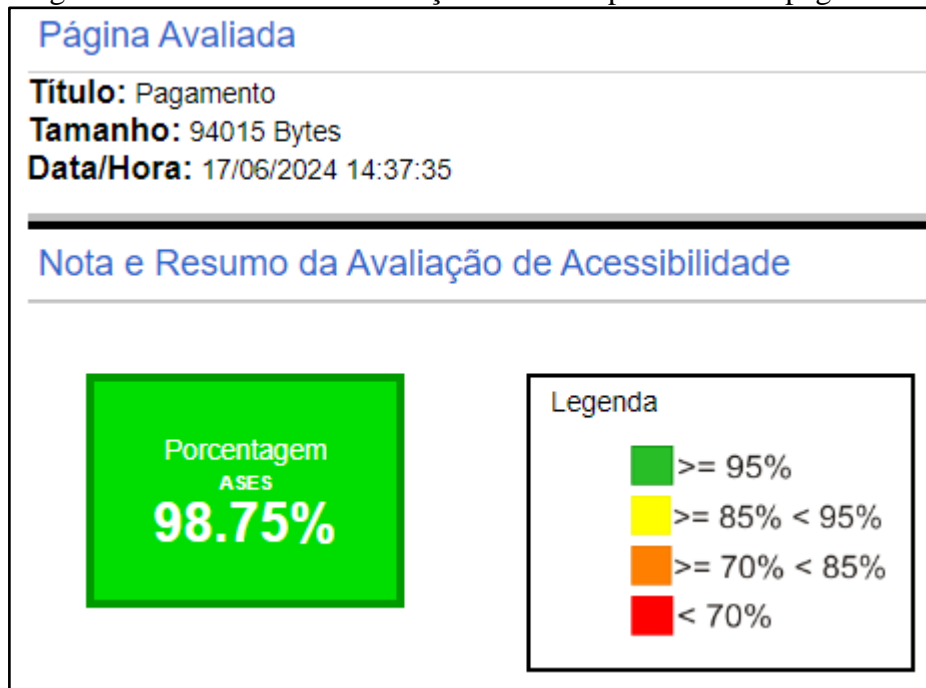
Figura 9 – Resultado da avaliação do ASES para a tela de carrinho



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.

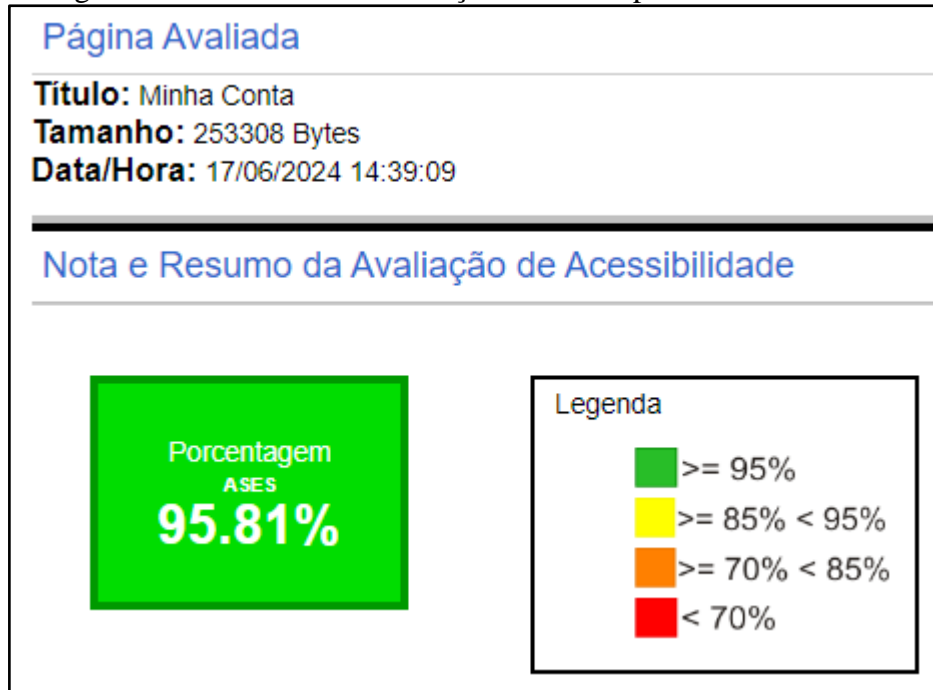
Figura 10 – Resultado da avaliação do ASES para a tela de pagamento



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).