

Relatório de Conclusão - Trabalho 1

Equipe: Eduardo Zirbell, Guilherme Kuhnen, Felipe Oliveira, Kamilly Birkner, Kauana Correia, Lucas Testoni

02 de fevereiro de 2026.

Relatório de Conclusão - Trabalho 1

1. Introdução

Este documento define o projeto de testes dos sistemas AVA4 e Spotify, visando avaliar as funcionalidades oferecidas pelos sistemas. Neste documento será avaliado se as funcionalidades do AVA4 estão satisfazendo as suas necessidades, e será realizada uma avaliação de usabilidade com usuários reais pro Spotify. Todos os procedimentos para execução de testes, métodos utilizados e avaliação dos resultados obtidos foram descritos.

1.1 Visão Geral do Documento

Seção 1 – Introdução: Esta parte refere-se a visão geral do documento.

Seção 2 – Escopo: Nesta parte se encontra os testes que foram realizados.

Seção 3 – Testes Realizados: Descreve os objetivos dos testes realizados, as condições de realização dos experimentos, a metodologia utilizada.

Seção 4 – Conclusão: Avaliação dos sistemas nos quais os testes foram realizados, com o objetivo de compreender sua estrutura e verificar se estão aptos para serem disponibilizados ao mercado.

Seção 5 – Referências: Lista dos documentos utilizados para a elaboração deste documento.

2. Escopo

Neste documento serão descritos os testes que foram realizados no AVA4 e Spotify. Os tipos de testes realizados foram:

- **Testes Funcionais - AVA4**
- **Teste de Usabilidade com Usuários Reais - Spotify**

3. Testes Realizados

3.1 Testes Funcionais

3.1.1 Objetivo dos Testes

Assegurar o funcionamento correto dos recursos oferecidos pelo sistema, incluindo a navegação, processamento dos dados de entrada, fluxos dos casos e resultados. Para identificar problemas foram utilizadas as heurísticas, visando gastar menos tempo e dinheiro no projeto.

3.1.2 Set-Up dos Experimentos Realizados

Os pré-requisitos para realizar esse teste são:

1. Conhecimento das heurísticas de Nielsen: Familiaridade com as diretrizes estabelecidas por Jakob Nielsen para avaliar a usabilidade, facilitando a identificação de problemas durante os testes de heurística.
2. Acesso ao sistema: O software do AVA4 deve ser acessado dentro da rede interna da FURB.

3.1.3 Métodos Utilizados

O conjunto de heurísticas utilizado foram as Heurísticas de Nielsen. As heurísticas de Nielsen são um conjunto de diretrizes criadas por Jakob Nielsen para avaliar a usabilidade de interfaces de software e websites. Elas ajudam os designers e desenvolvedores a identificarem problemas e obstáculos que possam afetar a experiência do usuário. Ao seguir essas diretrizes, é possível criar interfaces mais intuitivas, eficientes e agradáveis de usar, resultando em uma melhor experiência do usuário e maior sucesso do produto ou serviço.

3.1.4 Resultados Obtidos

Os testes foram aplicados com 6 membros da equipe no dia 02/02/2026 e cada membro avaliou se o sistema conforma com as heurísticas. Foi mapeada a quantidade de problemas encontrados por heurística, conforme a tabela abaixo.

H1	4
H2	1
H3	0
H4	2
H5	6
H6	0
H7	2
H8	18
H9	0
H10	1

Problemas	Descrição	Heurística
P1	O sistema exibe consultas do banco de dados na tela de erro ao receber a injeção de informações pela URL.	H5 - Prevenção de Erros
P2	O sistema, no processo de carregar uma nova foto de perfil, não exibe a opção de seleção de arquivo ou permanece em um loop de carregamento sem apresentar o botão correspondente.	H5 - Prevenção de Erros

P3	O sistema, na seção de Editar Perfil nos campos de texto “Fone” e “Telefone Celular”, não possui formatação para facilitar o preenchimento do usuário, não realiza validação para caracteres diferentes de números e não define limites mínimo e máximo de caracteres.	H5 - Prevenção de Erros
P4	O sistema, ao apagar uma conversa e receber uma nova mensagem do mesmo contato, exibe uma notificação de mensagem recebida, porém não apresenta o conteúdo da mensagem.	H1 - Visibilidade do Status do Sistema

Para cada problema encontrado, os membros propuseram uma solução, que consta na tabela abaixo.

Solução
Problema 1: Ajustar o tratamento de erros para URL inválidas.
Problema 2: Ajuste na função para fazer um upload da foto nova de perfil.
Problema 3: Ajuste na formatação dos campos para adicionar uma máscara e receber apenas números.
Problema 4: Ajuste para visualizar a mensagem do contato corretamente.

3.2 Testes de Usabilidade com Usuários Reais

3.2.1 Objetivo dos Testes

O objetivo do teste de usabilidade com o usuário é examinar a facilidade de utilização e a efetividade de um produto, sistema ou interface através da interação com indivíduos reais que representem o público-alvo ou possíveis usuários. Essa modalidade de teste visa detectar inconvenientes de usabilidade, receber avaliações acerca da experiência do usuário e efetuar aprimoramentos no design com base nos resultados obtidos.

3.2.2 Set-up dos Experimentos Realizados

Para realizar um teste de usabilidade com o usuário, é necessário seguir algumas etapas essenciais:

- Definir os objetivos do teste: Estabelecer claramente quais aspectos da usabilidade serão avaliados e as principais questões a serem respondidas.
- Selecionar os participantes: Escolher um grupo de usuários que represente o público-alvo ou os potenciais usuários do produto ou sistema.
- Criar tarefas realistas: Desenvolver tarefas específicas que os usuários devem executar durante o teste, as quais devem refletir as principais interações que eles

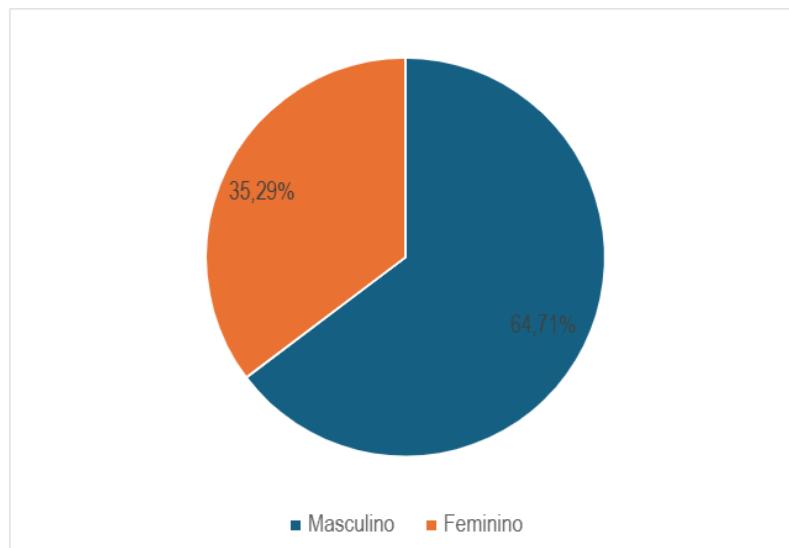
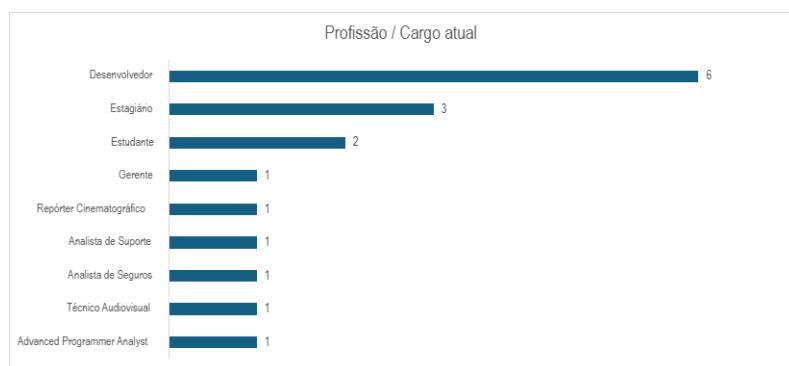
3.2.3 Método Utilizado

O método utilizado para avaliação em conjunto com os usuários foi por meio de um formulário, o objetivo principal era repassar aos usuários selecionados para fazerem tarefas simples dentro da aplicação. As tarefas consistiam em testar funcionalidades como criar uma playlist com 5 músicas, adicionar um dos planos ao carrinho e procurar um álbum do artista favorito, ao final das tarefas perguntas relacionadas a experiência e usabilidade do aplicativo eram feitas após o uso da plataforma.

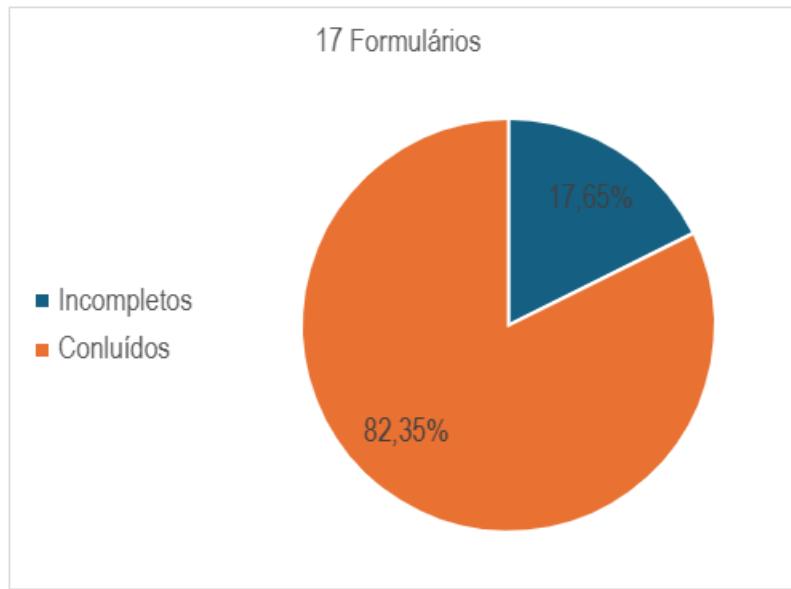
3.2.4 Resultados Obtidos

A nota SUS foi calculada com base nas respostas obtidas por meio do formulário aplicado aos usuários. Ao todo, foram avaliadas 17 respostas, as pontuações individuais variaram entre 40 e 100 pontos. A soma total das pontuações foi de 1415 pontos, resultando em uma média final de 83,23. Considerando que valores acima de 68 já indicam uma boa usabilidade. O resultado alcançado posiciona o sistema na faixa de usabilidade excelente. Esse desempenho demonstra uma ótima aceitação por parte dos usuários que responderam ao questionário e indica que a solução oferece uma experiência de uso positiva.

Perfil dos Entrevistados:



Taxa de Sucesso (Total de Entrevistados):



4. Conclusão

Os testes realizados permitiram avaliar os sistemas AVA4 e Spotify quanto à funcionalidade e usabilidade, possibilitando a identificação de falhas estruturais e pontos de melhoria.

Com base nos problemas identificados no sistema AVA4, pode-se concluir que o sistema ainda não está apto para utilização por usuários reais, uma vez que apresenta falhas estruturais relevantes, como vazamento de consultas do banco de dados e funcionalidades incompletas, que resultam em problemas visuais e de segurança.

Em relação ao Spotify, trata-se de um sistema consolidado no mercado e amplamente utilizado, mantendo-se ao longo do tempo como uma das principais plataformas para consumo de músicas e podcasts. Ainda assim, a avaliação de usabilidade com usuários reais indicou a existência de pontos passíveis de melhoria, apesar de o sistema ter obtido uma pontuação acima da média no método SUS, conforme os resultados desta pesquisa.