

## **\*\*Relatório de Análise - Hotjar\*\***

### **### 1. Introdução**

Este relatório apresenta uma análise dos dados coletados no Hotjar para as páginas do site de uma galeria de jogos, abrangendo o período de 1º de outubro de 2024 a 15 de outubro de 2024. O objetivo é identificar os principais pontos de interesse dos usuários, áreas de atrito e oportunidades de melhoria na experiência do usuário. A análise baseia-se nos mapas de calor, gravações de sessões e feedbacks diretos dos usuários.

### **### 2. Metodologia**

Os dados foram coletados a partir de 300 sessões de usuários que acessaram a galeria de jogos em dispositivos desktop e mobile. As principais áreas analisadas incluem:

- **\*\*Mapas de calor\*\***: Para identificar os pontos de maior interação (cliques, movimentação do mouse e rolagem).
- **\*\*Gravações de sessões\*\***: Para observar o comportamento dos usuários em tempo real e possíveis dificuldades.
- **\*\*Feedbacks de usuários\*\***: Para coletar opiniões diretas sobre a experiência na página.

### **### 3. Resultados Comparativos**

#### **#### 3.1 Mapas de Calor**

Os mapas de calor indicam onde os usuários interagem com mais frequência na galeria de jogos.

- **\*\*Galeria de Jogos\*\***:
  - A maior concentração de cliques foi observada nos jogos populares, com destaque para as imagens dos jogos "Mario" e "Fall Guys".
  - A navegação no topo da página teve grande atividade, principalmente nas abas "Home" e "Jogos", indicando um interesse claro em explorar a lista de jogos.

- Apenas uma pequena fração dos usuários rolou até o rodapé da página, sugerindo que informações dispostas mais abaixo podem estar sendo ignoradas.

**\*\*Conclusões\*\*:**

- Os jogos populares atraem significativamente mais atenção e cliques. A navegação principal está funcionando bem, mas é recomendável revisar a disposição de informações no rodapé, possivelmente movendo-as para áreas mais visíveis.

### #### 3.2 Gravações de Sessões

As gravações de sessões mostram interações dos usuários em detalhes, permitindo identificar comportamentos recorrentes e dificuldades.

- **\*\*Galeria de Jogos\*\*:**

- Observou-se que as sessões com maior duração (cerca de 18 minutos e 97 ações) indicam alto engajamento. Usuários nessas sessões exploraram várias páginas de jogos, sugerindo interesse genuíno na plataforma.

- Sessões mais curtas mostraram que os usuários abandonaram a página após explorar poucos jogos ou clicarem na navegação principal, indicando uma possível falta de retenção para novos visitantes ou visitantes menos engajados.

**\*\*Conclusões\*\*:**

- A plataforma mantém o engajamento de alguns usuários por um longo período, mas há margem para melhorias na retenção de novos visitantes. Pode ser benéfico aumentar a atratividade da página inicial ou oferecer guias de navegação para melhorar a retenção.

### #### 3.3 Feedbacks de Usuários

O feedback direto dos usuários oferece uma visão qualitativa sobre a experiência na plataforma.

- **\*\*Galeria de Jogos\*\*:**

- A maioria dos usuários avaliou a experiência como "Muito bom" e "FODA", indicando satisfação com o conteúdo e a navegabilidade.

- No entanto, o campo de coleta de e-mails sugere que há interesse dos usuários em receber contato futuro, possivelmente para melhorias ou atualizações sobre os jogos, o que pode ser explorado como uma oportunidade para engajamento a longo prazo.

#### **\*\*Conclusões\*\*:**

- O feedback positivo reflete uma experiência agradável para os usuários, mas indica potencial para maior engajamento por meio de comunicação ativa com os usuários que desejarem.

### ### 4. Recomendações

Com base nos dados coletados e na análise realizada, as seguintes melhorias são sugeridas:

#### 1. **\*\*Galeria de Jogos\*\*:**

- **\*\*Reorganizar as informações\*\*:** Colocar informações relevantes, hoje no rodapé, em locais mais visíveis na página, para evitar que passem despercebidas.

- **\*\*Otimizar a retenção de novos visitantes\*\*:** Considerar a introdução de uma seção de destaque ou orientações sobre como explorar a galeria, especialmente para aqueles que tendem a abandonar a página rapidamente.

- **\*\*Engajamento contínuo\*\*:** Utilizar os e-mails coletados para enviar novidades sobre jogos, promoções ou atualizações, mantendo o interesse dos usuários ativos.

### ### 5. Conclusão

A análise do Hotjar mostra que a galeria de jogos atende bem aos interesses dos usuários atuais, especialmente em relação aos jogos mais populares. No entanto, há oportunidades para aumentar a retenção e o engajamento, especialmente de novos visitantes. Recomenda-se reestruturar a página para dar mais destaque às áreas de maior interesse e investir em comunicações para fortalecer o vínculo com os usuários.

