

Execução do planejamento(individual) do Site da Sociedade Esportiva do Gama (SEGAMA)

Professor: André Barros de Sales

Aluno: Igor e Silva Penha

Matrícula: 211029352

1. Ambientação

No planejamento previamente feito para a avaliação do Site da Sociedade Esportiva do Gama foi abordado alguns pontos de discussão, os quais serão levados em consideração para a sua execução.

Os pontos em questão são: Analisar a apropriação da tecnologia, em que analisaremos qual o tempo para realização do objetivo? Se existem erros cometidos pelo usuário? O que é possível de melhoria para adequar o sistema ao uso do usuário? Além de observar as alternativas de design e problemas de interface, no site teria um design melhor para a interação? O design auxilia o usuário em seu uso? É possível compreender para que serve cada elemento da interface? A interface motiva o usuário a explorar suas funcionalidades? E por fim, verificar a conformidade com um padrão, analisar se o sistema tem e está de acordo com os padrões de acessibilidade?

A avaliação do sítio, em que as questões supracitadas serão respondidas, será realizada por intermédio da avaliação heurística de Nielsen e o framework DECIDE.

2. O método de avaliação

Um dos pontos abordados no framework DECIDE é o *choice(escolha)* em que se deve escolher qual o método de avaliação será utilizado, no caso desse projeto, a avaliação heurística adaptada para Web desenvolvida por Cristiano Maciel, José Luis T. Nogueira, Leandro Neumann Ciuffo, Ana Cristina Bicharra Garcia, sendo esse baseado no método de Avaliação Heurística proposto inicialmente por Jakob Nielsen.

A avaliação heurística de Nielsen consiste em encontrar problemas de usabilidade durante o processo de design interativo. Nesse método temos um conjunto inicial de 10, porém pode ser mais detalhado dependendo do que o avaliador achar necessário, heurísticas de usabilidade que descrevem as características desejáveis da interação e da interface.

Este método foi escolhido, pois o seu intuito é de auxiliar os desenvolvedores de sistemas a produzir interfaces considerando os princípios de usabilidade. Além de ser uma técnica de avaliação simples, rápida e de baixo custo quando comparado com os outros métodos.

3. A avaliação

A seguir teremos os problemas encontrados do sítio SEGAMA seguindo a avaliação heurística e possíveis soluções.



imagem 1



imagem 2

A screenshot of the GAMA website showing an assembly notice. The header includes the GAMA logo and social media links. The main content is titled "EDITAL DE CONVOCAÇÃO ASSEMBLEIA-GERAL EXTRAORDINÁRIA". It states that the president of the Deliberative Council of the Sociedade Esportiva DO GAMA convokes all members to exercise their right to vote at the Extraordinary General Assembly (AGE) regarding the creation of a Sociedade Anônima do Futebol (SAF). The document lists two main points for discussion:

imagem 3



imagem 4

- **1^a heurística, Status do sistema:**

Não houve problema em relação ao status do sistema, todas as ações que o sistema fornece ele age de forma coerente e apresenta feedbacks em tempo razoável para o que está acontecendo com o usuário.

- **2^a heurística, correspondência entre o sistema e a vida real:**

Como se trata de um site para os torcedores interagirem mais com o seu time do coração. O sitio corresponde bem com a vida real, já que tem a área para os torcedores que desejarem ser sócio torcedores, história e conquistas do clube, marketing, apresentação dos patrocinadores e uma área para o contato do torcedor com o time, caso deseje.

- **3^a heurística, controle e liberdade do usuário:**

Foram encontrados problemas nesse quesito já que em alguns momentos o usuário não consegue sair de situações indesejadas e em algumas situações o sitio leva o usuário para onde não era de seu interesse naquele momento.

3. Controle do usuário e liberdade		
Verificação: Os usuários ter a sensação de que controlam o sítio e que o sítio responde às suas ações ?		Grau de Severidade: <input type="checkbox"/> 0 - Sem importância <input type="checkbox"/> 1 - Cosmético <input type="checkbox"/> 2 - Simples <input checked="" type="checkbox"/> 3 - Grave <input type="checkbox"/> 4 - Catastrófico
Natureza do problema: <input checked="" type="checkbox"/> Barreira <input type="checkbox"/> Obstáculo <input type="checkbox"/> Ruído		
Perspectiva do usuário: <input checked="" type="checkbox"/> Problema Geral <input type="checkbox"/> Problema Preliminar <input type="checkbox"/> Problema Especial		
Perspectiva da tarefa: <input checked="" type="checkbox"/> Problema Principal <input type="checkbox"/> Problema Secundário		
Perspectiva do Projeto: <input checked="" type="checkbox"/> Problema Falso <input type="checkbox"/> Problema Novo <input type="checkbox"/> Não se aplica		
Descrição do Problema: Contexto: quando estamos na sidebar (imagem 4) e o interesse do usuário é de ir para as áreas de o clube, futebol, transparência ou fale conosco o site é redirecionado para a (imagem 1) <u>Causa:</u> Não dar liberdade ao usuário e nem sensação de controle. <u>Efeito sobre o usuário:</u> Desconforto. <u>Efeito sobre a tarefa:</u> Nenhum.		
<u>Correção possível:</u> Inserir um botão que permita ao usuário voltar e levar o usuário direto ao objetivo.		

tabela 1

E caso seja de interesse ir ser sócio o usuário é redirecionado para a aba da (imagem 2), a qual não permite voltar para a página anterior.

Já caso o interesse seja ir para a home ou acessar a TV gama, o usuário é redirecionado para a (imagem 3), o que novamente não corresponde com o interesse do usuário.

- 4^a heurística, consistência e padronização:**

Foram encontrados problemas no quesito de padronização, já que o sítio para diferentes opções traz diferentes padrões visuais.

4. Consistência e padrões		
Verificação: Os itens são agrupados logicamente e os padrões de formatação são seguidos consistentemente em todas as telas da interface?		Grau de Severidade: <input type="checkbox"/> 0 - Sem importância <input type="checkbox"/> 1 - Cosmético <input checked="" type="checkbox"/> 2 - Simples <input type="checkbox"/> 3 - Grave <input type="checkbox"/> 4 - Catastrófico
Natureza do problema: <input type="checkbox"/> Barreira <input type="checkbox"/> Obstáculo <input checked="" type="checkbox"/> Ruído		
Perspectiva do usuário: <input checked="" type="checkbox"/> Problema Geral <input type="checkbox"/> Problema Preliminar <input type="checkbox"/> Problema Especial		
Perspectiva da tarefa: <input type="checkbox"/> Problema Principal <input checked="" type="checkbox"/> Problema Secundário		
Perspectiva do Projeto: <input type="checkbox"/> Problema Falso <input checked="" type="checkbox"/> Problema Novo <input type="checkbox"/> Não se aplica		
Descrição do Problema: <u>Contexto:</u> quando o usuário está na sidebar (imagem 1) tenta ir para a home é redirecionado para a (imagem 3). <u>Causa:</u> Diferentes páginas do mesmo sítio possuem padrões visuais diferentes. <u>Efeito sobre o usuário:</u> Desconforto e breve desorientação. <u>Efeito sobre a tarefa:</u> Nenhum		
<u>Correção possível:</u> Padronizar as páginas do sítio, seguindo uma mesma identidade visual.		

tabela 2

- **5^a heurística, reconhecimento em vez de memorização:**

Não foram encontrados problemas com relação a esse aspecto, pois as informações para o bom funcionamento do sistema estão visíveis no contexto em que o usuário se encontra. Portanto, não se faz necessário ao usuário lembrar de nenhuma informação que estava em uma página acessada anteriormente no mesmo sítio.

- **6^a heurística, projeto estético e minimalista:**

O sítio traz uma abordagem minimalista, pois o sítio fornece uma interface sem a presença de elementos desnecessários o qual possa confundir o usuário

- **7^a heurística, flexibilidade e eficiência de uso:**

Não foram encontrados problemas com relação a esse aspecto, pois o sítio utiliza expressões simples e de fácil entendimento de forma que se adequa a todos os perfis de usuários, de iniciantes a experientes.

- **8^a heurística, prevenção de erros:**

Não foram encontrados problemas com relação a esse aspecto, pois o design do sítio está adaptado para prevenir que usuários cometam erros, já oferecendo as opções e suas respectivas funções.

- **9^a heurística, ajuda ao usuário a reconhecerem, diagnosticarem e se recuperarem de erros:**

Não foram encontrados problemas com relação a esse aspecto, pois o sistema oferece informações para o usuário corrigir possíveis problemas de forma breve e clara.

- **10^a heurística, ajuda e documentação:**

Foram encontrados problemas com relação a esse aspecto, pois o sítio não oferece recursos de ajuda integralizados com suas páginas de forma clara.

10. Ajuda e documentação		
Verificação: O sítio fornece recurso de ajuda (help) integrados à suas páginas ?		Grau de Severidade: () 0 - Sem importância () 1 - Cosmético (X) 2 - Simples () 3 - Grave () 4 - Catastrófico
Natureza do problema: <input checked="" type="checkbox"/> Barreira <input type="checkbox"/> Obstáculo <input type="checkbox"/> Ruído		
Perspectiva do usuário: <input checked="" type="checkbox"/> Problema Geral <input type="checkbox"/> Problema Preliminar <input type="checkbox"/> Problema Especial		
Perspectiva da tarefa: <input type="checkbox"/> Problema Principal <input checked="" type="checkbox"/> Problema Secundário		
Perspectiva do Projeto: <input type="checkbox"/> Problema Falso <input type="checkbox"/> Problema Novo <input checked="" type="checkbox"/> Não se aplica		
Descrição do Problema: Contexto: O usuário teve alguma dúvida com relação ao sítio, porém não há opções de ajuda (help).		
Causa: Falta de uma área para solução de dúvidas.		
Efeito sobre o usuário: Desorientação.		
Efeito sobre a tarefa: Perda de tempo.		
Correção possível: Adicionar um espaço para as perguntas mais frequentes dos usuários e suas soluções		

tabela 3

4. Conclusão

Após a análise do sítio do SEGAMA, foi observado que os principais problemas do sítio são que o usuário não tem tanta liberdade e controle do sistema, não há uma padronização das páginas do sítio o que gera desconforto visual ao usuário e falta de documentação e ajuda.

Como soluções foi proposto um botão de voltar e ser mais objetivo com o que o usuário tem interesse de buscar, padronização das páginas fornecendo uma identidade visual ao sistema e adicionar perguntas mais frequentes para, assim, o usuário ter uma melhor experiência.

Chegamos a essas conclusões após a execução da avaliação heurística adaptada para a web.

5. Referências

[1] SEGama. Disponível em: <http://segama.com.br/noticia/a-voz-do-torcedor/>. Acesso em: 16/04/2023.

[2] Disponível em:
https://aprender3.unb.br/pluginfile.php/2523393/mod_resource/content/3/Apresenta%C3%A7%C3%A3o%20cap09%20Livro%20Simone.pdf
Acesso em: 16/04/2023.

[3] Disponível em:
https://aprender3.unb.br/pluginfile.php/2523404/mod_resource/content/4/Apresenta%C3%A7%C3%A3o%20cap10%20Livro%20Simone.pdf
Acesso em: 16/04/2023.

[4] Disponível em:

https://aprender3.unb.br/pluginfile.php/2523415/mod_resource/content/1/Artigo%20Av%20Hetur%C3%ADstica%20ac1_55.pdf

Acesso em: 16/04/2023.