



## Avaliação de IHC - FRIV -

### 1. Preâmbulo

Esta avaliação ocorrerá em duas partes, a primeira uma análise tecnológica, na qual responderemos as seguintes perguntas:

- O usuário consegue concluir seu objetivo?
- Quais os empecilhos para o usuário concluir seu objetivo?
- Quanto tempo é necessário para o usuário executar uma tarefa?

A segunda parte de avaliação será destinada à uma análise de design, na qual responderemos as seguintes perguntas:

- O sistema segue normas de acessibilidade?
- O visual é agradável para o usuário?
- O design da interface facilita na navegação do usuário?

### 2. Método de avaliação

O método de avaliação decidido para este site foi o método de inspeção por meio da avaliação heurística (Nielsen, 2000). A avaliação heurística de Nielsen consiste em encontrar problemas de usabilidade durante o processo de design iterativo. Nesse método temos um conjunto inicial de 10, porém podem ser mais detalhadas dependendo do que o avaliador achar necessário, heurísticas de usabilidade que descrevem as características desejáveis da interação e da interface. São elas:

- \* Status do sistema
- \* Compatibilidade do sistema com o mundo real
- \* Controle e liberdade do usuário
- \* Consistência e padrões
- \* Prevenção de erros
- \* Reconhecimento ao invés de relembração
- \* Flexibilidade e eficiência de uso
- \* Estética e design minimalista
- \* Ajuda aos usuários no reconhecimento, diagnóstico e correção de erros
- \* Ajuda e documentação

A escolha deste método refere-se ao seu intuito de auxiliar o desenvolvedor a produzir considerando os princípios de usabilidade. Além de ser uma técnica de avaliação simples, rápida e de baixo custo.

### 3. Avaliação



Figure 1: Home page



Figure 2: Search Bar



Figure 3: Links



Figure 4: Help and Docs

**\* Heurística 1 – Status do sistema:**

O site é bem simples, desse modo, não foram encontrados problemas em relação ao status do sistema, todas as ações correspondem ao proposto.

**\* Heurística 2 – Correspondência entre sistema e vida real:**

**\* Heurística 3 – Controle e liberdade do usuário:**

Mesmo com uma interface bem simples foram encontrados problemas neste tópico, pois em alguns momentos devido ao design do site é bem confuso para o usuário como sair de situações indesejadas como voltar ao menu, ou buscar algo na barra de pesquisa.

<b>3. Controle e liberdade do usuário</b>	
<b>Verificação:</b> Os usuários terem a sensação de que controlam o sítio e que o sítio responde às suas ações?	<b>Grau de Severidade:</b> ( ) 0 - Sem importância ( ) 1 - Cosmético ( ) 2 - Simples (X) 3 - Grave ( ) 4 - Catastrófico
<b>Natureza do problema:</b> (X) Barreira ( ) Obstáculo ( ) Ruído	
<b>Perspectiva do usuário:</b> (X) Problema Geral ( ) Problema Preliminar ( ) Problema especial	
<b>Perspectiva da tarefa:</b> ( ) Problema Principal (X) Problema Secundário	
<b>Perspectiva do projeto:</b> (X) Problema Falso ( ) Problema Novo ( ) Não se aplica	
<b>Descrição do problema:</b>  Contexto: Quando vamos pesquisar por um jogo em específico a search bar (imagem 2) não reconhece o teclado, temos que clicar nas letra da tela e assim somos redirecionados para uma página com todos os jogos que começam com aquela letra. Para voltar ao menu inicial precisamos clicar no botão de busca “All Games A-Z” ao invés de um ícone de voltar.  Causa: Não dar liberdade ao usuário e nem sensação de controle.  Efeito sobre o usuário: Desconforto/Dificuldade  Efeito sobre a tarefa: Nenhum  Correção possível: Inserir um botão de back no canto superior da tela, e também, deixar com quem o usuário digite na busca pelo jogo desejado.	

Table 1

**\* Heurística 4 – Consistência e padronização:**

Devido ao design muito simples do site não foram encontradas inconsistências, nem fugas de padrão.

**\* Heurística 5 – Reconhecimento em vez de memorização:**

Devido aos relatos anteriores, foram encontrados problemas de reconhecimento no site, quando o usuário ao invés de digitar uma busca apenas escolhe a letra inicial ou não tem um botão de seta para voltar a página anterior.

<b>5. Reconhecimento em vez de memorização</b>	
<b>Verificação:</b> Os usuários precisam memorizar novos processos ao invés de reconhecer padrões amplamente utilizados em outras aplicações?	<b>Grau de Severidade:</b> <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
<b>Natureza do problema:</b> <input checked="" type="checkbox"/> Barreira <input type="checkbox"/> Obstáculo <input type="checkbox"/> Ruído	
<b>Perspectiva do usuário:</b> <input checked="" type="checkbox"/> Problema Geral <input type="checkbox"/> Problema Preliminar <input type="checkbox"/> Problema especial	
<b>Perspectiva da tarefa:</b> <input type="checkbox"/> Problema Principal <input checked="" type="checkbox"/> Problema Secundário	
<b>Perspectiva do projeto:</b> <input checked="" type="checkbox"/> Problema Falso <input type="checkbox"/> Problema Novo <input type="checkbox"/> Não se aplica	
<b>Descrição do problema:</b>  Contexto: Quando vamos pesquisar por um jogo em específico a search bar (imagem 2) não reconhece o teclado, temos que clicar nas letra da tela e assim somos redirecionados para uma página com todos os jogos que começam com aquela letra. Para voltar ao menu inicial precisamos clicar no botão de busca "All Games A-Z" ao invés de um ícone de voltar.  Causa: Faz com que o usuário tenha de memorizar ações não usuais.  Efeito sobre o usuário: Desconforto/Dificuldade  Efeito sobre a tarefa: Nenhum  Correção possível: Inserir um botão de back no canto superior da tela, e também, deixar com quem o usuário digite na busca pelo jogo desejado.	

Table 2

**\* Heurística 6 – Projeto estético e minimalista:**

O projeto é bem minimalista, as vezes até demais. Não trazendo elementos desnecessários para a interação com o usuário.

**\* Heurística 7 – Flexibilidade e eficiência de uso:**

O projeto utiliza-se de expressões simples e de fácil entendimento a maioria do público. Assim, não foram encontrados problemas deste aspecto.

**\* Heurística 8 – Prevenção de erros:**

Por ser um site bem simples não foram encontrados muitos possíveis erros a serem cometidos pelo usuário. Contudo, os poucos possíveis são facilmente revertidos.

**\* Heurística 9 – Ajuda ao usuário a reconhecerem, diagnosticarem e se recuperarem de erros:**

Não foram encontrados problemas referentes a este tópico, devido a simplicidade do sistema, os poucos erros possíveis de serem cometidos são facilmente revertidos.

**\* Heurística 10 – Ajuda e documentação:**

Não foram encontrados problemas em relação a este aspecto, pois o site oferece um link para uma página de "Help-About-FAQs-Fakes-Old Friv", na qual existe toda uma documentação de auxílio ao usuário.

#### 4. Conclusão

Com a conclusão da avaliação do site Friv, conseguimos observar que os principais problemas estão relacionados a liberdade e controle do usuário e a padronização de ações para evitar memorização de novas ações.

Dessa forma, foram propostas mudanças no design do site, inserindo um botão de voltar para quando o usuário entrar na aba da search bar, e também, permitir que o usuário digite no seu teclado quando estiver procurando por um jogo em específico.

#### 5. Referências

[1] <https://www.friv.com/>

Acesso em: 17/4/2023

[2] [https://aprender3.unb.br/pluginfile.php/2523404/mod\\_resource/content/4/Apresenta%C3%A7%C3%A3o%20cap10%20Livro%20Simone.pdf](https://aprender3.unb.br/pluginfile.php/2523404/mod_resource/content/4/Apresenta%C3%A7%C3%A3o%20cap10%20Livro%20Simone.pdf)

Acesso em: 17/4/2023

[3] [https://aprender3.unb.br/pluginfile.php/2523415/mod\\_resource/content/1/Artigo%20Av%20Heur%C3%ADstica%20ac1\\_55.pdf](https://aprender3.unb.br/pluginfile.php/2523415/mod_resource/content/1/Artigo%20Av%20Heur%C3%ADstica%20ac1_55.pdf)

Acesso em: 17/4/2023

[4] [https://aprender3.unb.br/pluginfile.php/2523393/mod\\_resource/content/3/Apresenta%C3%A7%C3%A3o%20cap09%20Livro%20Simone.pdf](https://aprender3.unb.br/pluginfile.php/2523393/mod_resource/content/3/Apresenta%C3%A7%C3%A3o%20cap09%20Livro%20Simone.pdf)

Acesso em: 17/4/2023