



Curso: Engenharia de Software **Disciplina:** Interação Humano Computador

Professor: André Barros de Sales

Nome: Bruno Campos Ribeiro **Matrícula:** 211039288

Planejamento da avaliação de IHC - FRIV -

Preâmbulo

FRIV é um site de entretenimento com um compilado de jogos de browser. O site consiste em uma home page com um cardápio de aproximadamente 273 jogos (no momento desta avaliação) e um ícone de busca para encontrar o jogo desejado.

1. Objetivos (Determine)

Para esta avaliação faz-se como objetivos: encontrar possíveis melhorias na aplicação e problemas os quais estejam dificultando a usabilidade do site.

2. Perguntas a serem respondidas (Explorer)

Seguem as questões a serem respondidas:

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

4. Método de avaliação (Choose)

Foi-se decidido para a avaliação do site o método de inspeção por meio de avaliação heurística (Nielsen, 2000). Abordando os principais pontos:

- * 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

4. Identificar e administrar (Identify)

Para execução da inspeção será necessário um computador com acesso à internet.

5. Ética (Decide)

Devido à avaliação heurística não necessitar de usuários, é desprezível questionamentos sobre a ética do processo.

7. Avaliação e validação dos dados (Evaluate)

A validação dos dados será realizada após a avaliação do site, com intermédio da revisão dos demais integrantes do grupo da disciplina de Interação Humano Computador.

Referências:

[1] FRIV – Disponível em: <https://www.friv.com/> acessado em 9/4/2023.

[2] Pesquisa – Disponível em:

https://aprender3.unb.br/pluginfile.php/2523393/mod_resource/content/3/Apresenta%C3%A7%C3%A3o%20cap09%20Livro%20Simone.pdf acessado em 9/4/2023.