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

**Professor:** André Barros de Sales

Nome: Bruno Campos Ribeiro Matrícula: 211039288

# 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 um 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 interativo. 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 relembrança
- \* 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

# Help -About - FAQs - Fakes - Old Friv

#### Help Accessing The Site

To play the games simply visit our homepage at www.friv.com

Users experiencing trouble accessing the friv.com domain (perhaps because access is restricted by an internet service provider or proxy) might try visiting www.friv4school.com instead.

Should you experience any issues accessing the games, first check that you are using an up-to-date browser such as Google Chrome or Mozilla Firefox.

Friv will run best on newer computers and mobile devices, especially those with widescreen, high resolution displays. Because there is such a variety of computers and devices out there, users may notice significant differences in content and experience on Friv depending on how they access the site. You can at any time access our full games list of all of our games, but please be aware that some may not function properly on your machine.

#### **About Friv**

Since 2006 the Friv website has offered lots of great online games for users to play for free. Friv is different from many other games sites. We only provide family friendly games that are fun and of a high quality. We show VERY few ads. In fact, we'll NEVER interrupt your game with an advert – that would be rude. :) We'll never nag you to pay for anything. Users who never want to see even a single advert may visit our dedicated schools website at www.friv4school.com.

We're delighted that over the years the Friv brand has become trusted by children, parents, teachers and schools worldwide. Users of any age and in any country can be sure that they will only ever find wholesome content on the site, and that's a big reason why we've grown and become popular. We're eternally grateful for the support we've been given, and we endeavour never to break the trust our valued users have shown in us. In short, we love you all!

#### Frequently Asked Questions (FAQs)

· Why has my favourite game disappeared?

Sometimes a game will have to be removed because it stops working. This can happen when the technology used to run a game changes, but the game itself stays the

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.

3. Controle e liberdade do usuário	
<b>Verificação:</b> Os usuários terem a sensação de que controlam o sítio e que o sítio responde às suas ações?	Grau de Severidade: ( ) 0 - Sem importância ( ) 1 - Cosmético ( ) 2 - Simples (X) 3 - Grave ( ) 4 - Catastrófico
Natureza do problema: (X) Barreira ( ) Obstáculo ( ) Ruído	
Perspectiva do usuário: (X) Problema Geral ( ) Problema Preliminar ( ) Problema especial	
Perspectiva da tarefa: ( ) Problema Principal (X) Problema Secundário	
Perspectiva do projeto: (X) Problema Falso ( ) Problema Novo ( ) Não se aplica	
Descrição do problema:	
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.

5. Reconhecimento em vez de memorização	
Verificação: Os usuários precisam memorizar novos processos ao invés de reconhecer padrões amplamente utilizados em outras aplicações?  ( ) 0 - Sem importância ( ) 1 - Cosmético ( ) 2 - Simples ( X ) 3 - Grave ( ) 4 - Catastrófico	
Natureza do problema: (X) Barreira ( ) Obstáculo ( ) Ruído	
Perspectiva do usuário: (X) Problema Geral ( ) Problema Preliminar ( ) Problema especial	
Perspectiva da tarefa: ( ) Problema Principal (X) Problema Secundário	
Perspectiva do projeto: (X) Problema Falso ( ) Problema Novo ( ) Não se aplica	
Descrição do problema:	
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 auxilio 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] <a href="https://www.friv.com/">https://www.friv.com/</a>

Acesso em: 17/4/2023

[2] <a href="https://aprender3.unb.br/pluginfile.php/2523404/mod\_resource/content/">https://aprender3.unb.br/pluginfile.php/2523404/mod\_resource/content/</a>

4/Apresenta%C3%A7%C3%A3o%20cap10%20Livro%20Simone.pdf

Acesso em: 17/4/2023

[3] <a href="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</a>

Acesso em: 17/4/2023

[4] <a href="https://aprender3.unb.br/pluginfile.php/2523393/mod\_resource/content/">https://aprender3.unb.br/pluginfile.php/2523393/mod\_resource/content/</a>

3/Apresenta%C3%A7%C3%A3o%20cap09%20Livro%20Simone.pdf

Acesso em: 17/4/2023