



**UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA - CAMPUS GAMA**

**PLANEJAMENTO DA AVALIAÇÃO DE IHC**  
**SITE TYPERACER**

**Por**

**Júlio César Costa / 211031744**

**Gama, DF - 10 de Abril de 2023**

## 1. OBJETIVO

Tem-se como objetivo deste trabalho o planejamento para a avaliação de IHC do site TypeRacer, um site de competição de digitação online, usuários de todo mundo competem em uma corrida de digitação, a velocidade é medida por *WPM (words per minute)*. Tem como a maioria dos usuários residentes dos Estados Unidos e Índia, aproximadamente 66% pessoas do sexo masculino, 35% com idade variando de 18 anos a 24 anos (Similarweb, 2023).

Pretende-se identificar com a avaliação possíveis problemas na interação e design do site, analisando ideias de design, conformidade com padrões e problemas na interação e interface, os resultados da avaliação servirão como base para futuros trabalhos e estudos na matéria de Interação Humano Computador, a avaliação é importante porque evita que problemas na interface e interação sejam lançados na versão final de um produto ou na sua próxima atualização, com os padrões de interface bem estabelecidos e grande variedade de aplicações, qualquer interface que não atenda o usuário estará em grande risco de pouca retenção de clientes, ocasionando em impactos econômicos para a empresa do produto (Jeniffer Preece, 2005).

A avaliação está dividido entre 5 partes, são respectivamente: objetivo, métodos de avaliação, questões práticas, avaliação e bibliografia.

## 2. MÉTODOS DE AVALIAÇÃO

O método de avaliação utilizado será a avaliação heurística de inspeção em laboratório, foi escolhida por causa da sua facilidade de execução, custo e eficiência, a avaliação consiste na análise da interface no site, com ele em execução, buscando a correspondência com algumas das heurísticas de Nielsen (Nielsen, 1994), são elas:

- **Visibilidade do estado do sistema** (feedback);
- **Correspondência entre o sistema e o mundo real** (familiaridade);
- **Controle e liberdade do usuário**, permitir refazer e desfazer ações;
- **Consistência e padronização**: palavras, situações e ações devem ser consistentes;
- **Reconhecimento em vez de memorização**: objetos, ações e opções devem ser visíveis;
- **Flexibilidade e eficiência de uso**: o sistema deve ter aceleradores para servir tanto inexperientes e experientes;
- **Projeto estético e minimalista**, não deve conter informações desnecessárias;

- **Prevenção de erros;**
- **Ajuda a usuários reconhecerem, diagnosticarem e recuperar-se de erros;**
- **Ajuda e documentação.**

O avaliador irá tentar colocar-se no lugar de um usuário comum do sistema, interessado em jogar por alguns minutos, testar suas habilidades de digitação, competir com amigos e salvar sua pontuação no placar.

Após a inspeção e identificação de violações das heurísticas os problemas são listados com base no local, gravidade, justificativa e soluções propostas.

### 3. QUESTÕES PRÁTICAS

Por conta do método de avaliação ser a inspeção por avaliação heurística, não haverá gastos com recrutamento de usuários e preparação de equipamentos, o autor do estudo será o avaliador, sendo desnecessário documentos legais de consentimento a fim de preservar a integridade dos participantes.

O cronograma das atividades é o seguinte:

<b>Atividade</b>	<b>Data de Inicio</b>	<b>Data Provável de Termino</b>	<b>Data Limite de Entrega</b>
<b>Inspeção da visibilidade do Estado do sistema</b>	11/04	11/04	17/04
<b>Inspeção da correspondência entre o sistema e o mundo real</b>	11/04	11/04	
<b>Inspeção do controle e liberdade do usuário</b>	11/04	11/04	
<b>Inspeção da consistência e padronização</b>	11/04	11/04	

<b>Inspeção do reconhecimento em vez de memorização</b>	12/04	12/04	17/04
<b>Inspeção de projeto estético e minimalista</b>	12/04	12/04	
<b>Inspeção da prevenção de erros</b>	12/04	12/04	
<b>Inspeção da ajuda a usuários reconhecerem erros</b>	13/04	13/04	
<b>Inspeccionar ajuda e documentação</b>	13/04	13/04	
<b>Elaboração do relatório com problemas encontrados e soluções</b>	11/04	16/04	

**Tabela 1:** Cronograma de atividades

#### 4. AVALIAÇÃO

Esta seção dedica-se a avaliação do site e preenchimento de tabelas conforme problemas são encontrados, será realizada a partir do dia 11/04/2023 e com data provável de término no dia 13/04/2023:

<b>1 . Status do sistema</b>	
<b>Verificação:</b> O site mantém o usuário informado sobre sua localização e ação que está sendo executada?	<b>Grau de Severidade:</b> <input type="checkbox"/> 0 – Sem importância <input type="checkbox"/> 1 – Cosmético <input type="checkbox"/> 2 – Simples <input type="checkbox"/> 3 – Grave <input type="checkbox"/> 4 - Catastrófico
<b>Natureza do problema:</b> <input type="checkbox"/> Barreira <input type="checkbox"/> Obstáculo <input type="checkbox"/> Ruído	
<b>Perspectiva do usuário:</b> <input type="checkbox"/> Problema Geral <input type="checkbox"/> Problema Preliminar <input type="checkbox"/> Problema Especial	

<b>Perspectiva da tarefa:</b> ( ) Problema Principal ( ) Problema Secundário
<b>Perspectiva do Projeto:</b> ( ) Problema Falso ( ) Problema Novo ( ) Não se aplica
<b>Descrição do Problema:</b> <b>Contexto:</b> <b>Causa:</b> <b>Efeito sobre o usuário:</b> <b>Efeito sobre a tarefa:</b> <b>Correção possível:</b>

**Tabela 2:** Formulário para Avaliação Heurística – Status do Sistema

**Fonte:** Adaptado de Cristiano Maciel et al. (2004, p. 13)

## 5. BIBLIOGRAFIA

- [1] Traffic Analytics and Market Share. **Similarweb**. Disponível em: <https://www.similarweb.com/website/typeracer.com/>. Acesso em: 09 de abril de 2023.
- [2] JENNIFER PREECE & YVONNE ROGERS & HELEN SHARP. Design de Interação: Além da interação homem-computador. John Wiley & Sons. São Paulo - SP. 1ª Edição. Editora Erica, 2005.
- [3] NIELSEN JAKOB & MACK ROBERT L. Usability Inspection Methods. Editora John Wiley & Sons. Nova Iorque. 1º Edição. 1994.
- [4] MACIEL CRISTIANO & NOGUEIRA JOSÉ et al. Avaliação Heurística de Sítios na Web. Instituto de Computação – Universidade Federal Fluminense. Niterói – RJ. 2004.