



**UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA - CAMPUS GAMA**

## **AVALIAÇÃO DE IHC**

**SITE TYPERACER**

**Por**

**Júlio César Costa / 211031744**

**Gama, DF - 15 de Abril de 2023**

## 1. AVALIAÇÃO

A avaliação contou com a análise das heurísticas propostas por Nielsen (Nielsen, 2004), realizando as principais atividades: iniciar novo jogo, criar conta, entrar em conta existente, ver ranqueamento e jogar com amigos, em geral o site apresenta design moderno, atraente e realiza as principais atividades esperadas de um site de competição de digitação online.

1 . Status do sistema	
<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 checked="" 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 checked="" type="checkbox"/> Ruído	
<b>Perspectiva do usuário:</b> <input type="checkbox"/> Problema Geral <input checked="" type="checkbox"/> Problema Preliminar <input type="checkbox"/> Problema Especial	
<b>Perspectiva da tarefa:</b> <input checked="" type="checkbox"/> Problema Principal <input type="checkbox"/> Problema Secundário	
<b>Perspectiva do Projeto:</b> <input type="checkbox"/> Problema Falso <input type="checkbox"/> Problema Novo <input checked="" type="checkbox"/> Não se aplica	
<b>Descrição do Problema:</b> <b>Contexto:</b> O usuário abre a página inicial e procura a opção de iniciar jogo (figura 1). <b>Causa:</b> Muitos botões e funcionalidades na página inicial. <b>Efeito sobre o usuário:</b> Desorientação. <b>Efeito sobre a tarefa:</b> Perda de tempo. <b>Correção possível:</b> Re-design da página inicial, destacando a atividade de iniciar um novo jogo.	

**Tabela 1:** Formulário para Avaliação Heurística – Status do Sistema

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

2 . Status do sistema	
<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 checked="" type="checkbox"/> 3 – Grave <input type="checkbox"/> 4 - Catastrófico
<b>Natureza do problema:</b> <input type="checkbox"/> Barreira <input checked="" type="checkbox"/> Obstáculo <input type="checkbox"/> Ruído	
<b>Perspectiva do usuário:</b> <input type="checkbox"/> Problema Geral <input checked="" type="checkbox"/> Problema Preliminar <input type="checkbox"/> Problema Especial	
<b>Perspectiva da tarefa:</b> <input checked="" type="checkbox"/> Problema Principal <input 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> <b>Contexto:</b> Ao jogar, o usuário não percebe se os jogadores competidores estão conectados na partida ou não. <b>Causa:</b> O site não informa se jogadores saíram da partida (fecharam o browser ou voltaram ao menu).	

**Efeito sobre o usuário:** Desorientação.

**Correção possível:** Retirar o usuário da partida assim que ele volta ao menu ou fecha o browser.

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

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



**Figura 1:** Página Inicial do Site.

### 3 . 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:**

- ( ) 0 – Sem importância
- (X) 1 – Cosmético
- ( ) 2 – Simples
- ( ) 3 – Grave
- ( ) 4 - Catastrófico

**Natureza do problema:** ( ) Barreira ( ) Obstáculo (X) Ruído

**Perspectiva do usuário:** (X) Problema Geral ( ) Problema Preliminar ( ) Problema Especial

**Perspectiva da tarefa:** (X) Problema Principal ( ) Problema Secundário

**Perspectiva do Projeto:** (X) Problema Falso ( ) Problema Novo ( ) Não se aplica

**Descrição do Problema:**

**Contexto:** O usuário abre a tela de criação de conta (figura 2).

**Causa:** Design simples de criação de conta, mostrando todos os formulários de uma vez.

**Efeito sobre o usuário:** Hesitação.

**Correção possível:** Re-design da tela de criação, separando os formulários em passos com base em um design moderno.

**Tabela 3:** Formulário para Avaliação Heurística – Consistência e padrões

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

The image shows a 'Sign In' form with a light blue background. At the top, there's a 'Sign In' button. Below it, a section titled 'Create an account' is expanded. The first step, '1. Tell us about yourself', includes fields for 'Name' (split into 'First' and 'Last (optional)'), 'Email' (with a placeholder 'e.g. yourname@example.com'), and 'Date of birth' (with a dropdown for month and a text box for year). The second step, '2. Choose a login name and password', includes fields for 'Username' (with a 'check availability' link), 'Password', and 'Re-enter Password'. A 'Sign Up!' button is at the bottom of this section. Below the form, there's a link to 'Choose a guest nickname (play without an account)' and a 'Cancel' button.

**Figura 2:** Tela de criação de usuário.

4 . Controle do usuário e liberdade	
<b>Verificação:</b> Os usuários tem a sensação de que controlam o site e que o site 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> ( ) Barreira (X) 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> ( ) Problema Falso ( ) Problema Novo (X) Não se aplica	
<b>Descrição do Problema:</b> <b>Contexto:</b> O usuário passa o mouse sobre um usuário na lista de ranks (figura 3), uma tela flutuante abre. <b>Causa:</b> A tela flutuante some ao passar o mouse encima, o usuário para circunver o problema tem precisaria saber que o clique do botão direito do mouse sobre o usuário possui as mesmas ações da tela flutuante.	










**Efeito sobre o usuário:** Desorientação.

**Efeito sobre a tarefa:** Trabalho adicional.


**Correção possível:** Fazer com que a tela flutuante pareça em outra posição menos intrusiva e que não suma ao passar o mouse encima.

**Tabela 4:** Formulário para Avaliação Heurística – Controle do Usuário e Liberdade

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

	Name	Speed	Time
1	 joshu (joshua728)	225 wpm	4 minutes ago
2	 flaneur ?		
3	 zest		
4	 police (styrofoam)		
5	 daniel598		
6	 pastashapes		
7	 oatzs		
8	 tiltednonquit		
9	 zetria (animalknight)	172 wpm	28 minutes ago

**flaneur**  
 typeracer.com premium user view profile send a message



Avg. speed (last 10 races): 189 WPM  
 Avg. speed (all time): 177.343 WPM  
 Last race: 210 WPM  
 Best race: 307 WPM  
 Races completed: 61569  
 Races won: 48054  
 Points: 8847545  
 Skill level: Megaracer  
 Rank (WPM percentile): 99.9%  
 Experience Level: Racer 9  
 Country: United States

**Figura 3:** Tela flutuante com informações de um usuário.

## 5. Controle do usuário e liberdade

### Verificação:

Os usuários tem a sensação de que controlam o site e que o site responde às suas ações?

### Grau de Severidade:

- ☐ 0 – Sem importância  
☐ 1 – Cosmético  
☐ 2 – Simples  
☒ 3 – Grave  
☐ 4 - Catastrófico

**Natureza do problema:** ☐ Barreira ☒ Obstáculo ☐ Ruído

**Perspectiva do usuário:** ☒ Problema Geral ☐ Problema Preliminar ☐ Problema Especial

**Perspectiva da tarefa:** ☐ Problema Principal ☒ Problema Secundário

**Perspectiva do Projeto:** ☐ Problema Falso ☐ Problema Novo ☒ Não se aplica

### Descrição do Problema:

**Contexto:** O usuário clica no link “PREMIUM” (figura 4) para desbloquear um cosmético pagando com dinheiro real.

**Causa:** O link redireciona para uma página inexistente, para circunver o problema o usuário precisa saber que o botão “Upgrade to Premium” leva a página correta.

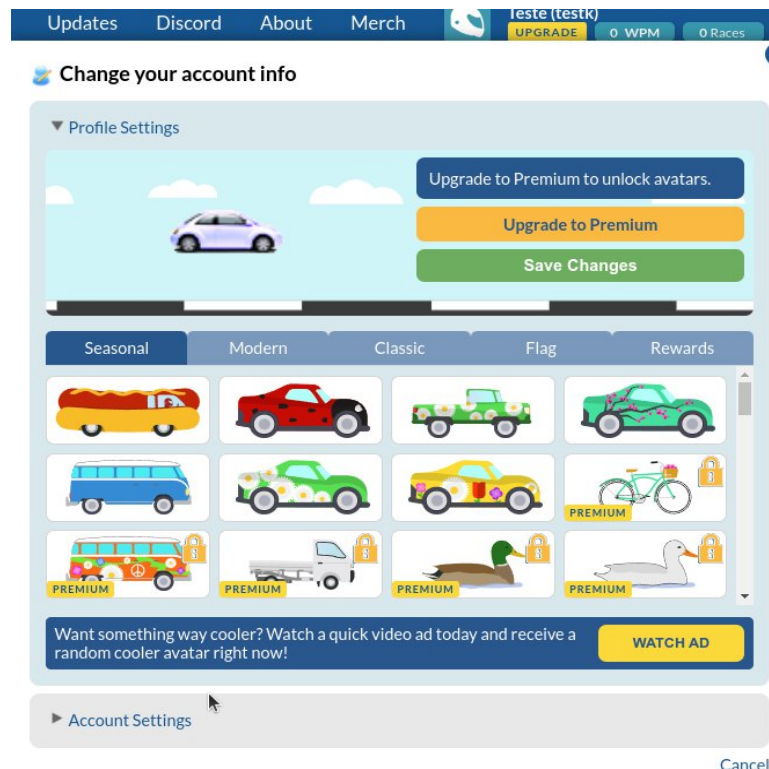
**Efeito sobre o usuário:** Desorientação.

**Efeito sobre a tarefa:** Trabalho adicional.

**Correção possível:** Atualizar o link dos cosméticos para a página correta.

**Tabela 5:** Formulário para Avaliação Heurística – Controle do Usuário e Liberdade**Fonte:** Adaptado de Cristiano Maciel et al. (2004, p. 13)

6 . Estética e design minimalista	
<b>Verificação:</b> O site evita a utilização de elementos desnecessários que possam distrair ou confundir o usuário, os quais competem com as informações relevantes?	<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 type="checkbox"/> Barreira <input checked="" 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 type="checkbox"/> Problema Falso <input checked="" type="checkbox"/> Problema Novo <input type="checkbox"/> Não se aplica	
<b>Descrição do Problema:</b> <b>Contexto:</b> O usuário clica no botão de engrenagem (figura 4) para mudar informações da conta. <b>Causa:</b> Uma tela flutuante é aberta mostrando uma lista de cosméticos do jogo. <b>Efeito sobre o usuário:</b> Desorientação. <b>Efeito sobre a tarefa:</b> Perda de tempo. <b>Correção possível:</b> Colocar informações de cosméticos do jogo em outra opção e deixar que o botão de engrenagem abra apenas configurações da conta.	

**Tabela 6:** Formulário para Avaliação Heurística – Estética e design minimalista**Fonte:** Adaptado de Cristiano Maciel et al. (2004, p. 13)**Figura 4:** Tela flutuante com informações de um usuário.

<b>Atividade</b>	<b>Data de Execução</b>	<b>Data Limite de Entrega</b>
<b>Inspeção da visibilidade do Estado do sistema</b>	13/04	17/04
<b>Inspeção da correspondência entre o sistema e o mundo real</b>	13/04	
<b>Inspeção do controle e liberdade do usuário</b>	13/04	
<b>Inspeção da consistência e padronização</b>	13/04	
<b>Inspeção do reconhecimento em vez de memorização</b>	13/04	
<b>Inspeção de projeto estético e minimalista</b>	13/04	
<b>Inspeção da prevenção de erros</b>	13/04	
<b>Inspeção da ajuda a usuários reconhecerem erros</b>	15/04	
<b>Inspeccionar ajuda e documentação</b>	15/04	
<b>Elaboração do relatório com problemas encontrados e soluções</b>	15/04	

**Tabela 5:** Cronograma de atividades executadas

## 2. BIBLIOGRAFIA

- [1] 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.
- [2] NIELSEN JAKOB & MACK ROBERT L. Usability Inspection Methods. Editora John Wiley & Sons. Nova Iorque. 1º Edição. 1994.
- [3] MACIEL CRISTIANO & NOGUEIRA JOSÉ et al. Avaliação Heurística de Sítios na Web. Instituto de Computação – Universidade Federal Fluminense. Niterói – RJ. 2004.