



**Faculdade UnB Gama – FGA**

**Disciplina: Interação Humano Computador Professor:**

**André Barros de Sales**

**Matrícula: 211061707**

**Nome: Felipe de Sousa Coelho**

**Tópico: Planejar a avaliação de um site**

Avaliação do site: <https://www.cebraspe.org.br> utilizando o Framework DECIDE.

### **D Determinar os objetivos da avaliação de IHC.**

Os objetivos definidos foram:

- 1. Identificar problemas na interação e na interface.** Esse problema pode afetar a experiência do usuário impedindo que ele não chegue no seu destino esperado ao selecionar tal função ou até mesmo não a identificando.
- 2. Verificar a conformidade com um padrão.** Assegurar que o site esteja seguindo as conformidades com um padrão para que um usuário com certas limitações físicas não encontre barreiras intransponíveis para acessar a interface do sistema e interagir com ele.
- 3. Analisar a apropriação da tecnologia.** Certificar que o usuário consiga realizar suas funções sem nenhuma dificuldade ou barreira no caminho.

### **E Explorar perguntas a serem respondidas com a avaliação.**

Perguntas a serem respondidas na avaliação de cada objetivo:

- 1. Identificar problemas na interação e na interface:**
  - 1.1. O usuário consegue operar o sistema?
  - 1.2. Ele atingiu seu objetivo? Com quanta eficiência? Em quanto tempo? Após cometer quantos erros?

- 1.3. Que parte da interface e da interação o deixa insatisfeito?
- 1.4. Que parte da interface o desmotiva a explorar novas funcionalidades?
- 1.5. Ele entende o que significa e para que serve cada elemento de interface?
- 1.6. Ele vai entender o que deve fazer em seguida?

## **2. Verificar a conformidade com um padrão.**

- 2.1. O sistema está de acordo com os padrões de acessibilidade do W3C?
- 2.2. A interface segue o padrão do sistema operacional? E da empresa?
- 2.3. Os termos na interface seguem convenções estabelecidas no domínio?

## **3. Analisar a apropriação da tecnologia.**

- 3.1. De que maneira os usuários utilizam o sistema? Em que difere do planejado?
- 3.2. Como o sistema interativo afeta o modo como as pessoas se comunicam e se relacionam?
- 3.3. Que variação houve no número de erros cometidos pelos usuários ao utilizarem o novo sistema? E no tempo que levam para atingir seus objetivos? E na sua satisfação com o sistema?
- 3.4. O quanto os usuários consideram o apoio computacional adequado para auxiliá-los na realização de suas atividades?
- 3.5. O quanto eles são motivados a explorar novas funcionalidades?
- 3.6. Quais são os pontos fortes e fracos do sistema, na opinião dos usuários?
- 3.7. Quais objetivos dos usuários podem ser alcançados através do sistema? E quais não podem? Quais necessidades e desejos foram ou não atendidos?
- 3.8. A tecnologia disponível pode oferecer maneiras mais

interessantes ou eficientes de os usuários atingirem seus objetivos?

- 3.9. O que é possível modificar no sistema interativo para adequá-lo melhor ao ambiente de trabalho?
- 3.10. Por que os usuários não incorporaram o sistema no seu cotidiano?

### **C Escolher (*Choose*) os métodos de avaliação a serem utilizados.**

O método escolhido foi o **método da inspeção** por não envolver participação de usuários, o avaliador se coloca no lugar do usuário enquanto examina e com destaque na Avaliação Heurística por ser um método rápido e simples.

### **I Identificar e administrar as questões práticas da avaliação.**

As questões práticas envolvidos na avaliação foram:

1. O usuário definido será o próprio avaliador se colocando no lugar de um usuário.
2. O orçamento restringe a realização da avaliação.
3. A avaliação será realizada dentro do prazo do cronograma.
4. O equipamento a ser utilizado será adequado para realização da avaliação.

## **D Decidir como lidar com as questões éticas.**

Por se tratar de uma avaliação utilizando o método de inspeção, não se faz necessária a abordagem de questões éticas para a proteção do usuário. Portanto, cabe somente assegurar que os dados obtidos serão tratados com segurança a fim de não afetar o provedor da aplicação.

## **E Avaliar (*Evaluate*), interpretar e apresentar os dados.**

Após a avaliação ser encerrada, os dados serão analisados e interpretados em busca de compreender se o grau de confiabilidade dos dados, validade interna e externa da avaliação e validade ecológica da avaliação.

Com a obtenção do resultado realizar uma verificação se a avaliação foi adequada e se os métodos escolhidos foram corretos. Devido ao escopo da entrega, a avaliação será realizada somente por um avaliador, seguindo o método supracitado de inspeção buscando responder as 10 heurísticas de Nielsen, sendo elas:

1. Visibilidade do status do sistema;
2. Correspondência entre o sistema e o mundo real;
3. Liberdade e controle do usuário;
4. Consistência e padrões;
5. Prevenção de erros;
6. Reconhecer ao invés de lembrar;
7. Flexibilidade e Eficiência;
8. Estética e Design minimalista;
9. Auxiliar usuários a reconhecer, diagnosticar e recuperar erros;
10. Ajuda e Documentação.

Avaliando e classificando, portanto, cada problema encontrado com seu grau de severidade sendo eles sem importância, cosmético, simples, grave e catastrófico. Além de contextualizar sobre qual diretriz foi violada, em que local o problema foi encontrado (em que tela e envolvendo quais elementos de interface), qual a gravidade do problema e uma justificativa de por que aquilo é um problema.

Também é interessante anotar ideias de soluções alternativas que possam resolver os problemas encontrados.

- **Avaliação:** Após explicar como funcionará a avaliação do site, será realizada a avaliação de acordo com as normas supracitadas de julgamento do site .
  1. **Visibilidade do status do sistema:** O sistema apresenta um feedback adequado e tempo certo para cada ação do usuário, desde a realização do cadastro até a compra de um determinado produto.
  2. **Correspondência entre o sistema e o mundo real:** O sistema se utiliza de palavras, conceitos e expressões que são familiares ao usuário seguindo as conversões do mundo real.
  3. **Liberdade e controle do usuário:**A interface possui ações de desfazer, voltar o produto, diminuir quantidade, remover e atualizar cartões entre outras.
  4. **Consistência e padrões:** A interface segue as convenções da plataforma, mantendo padrões de interação em diversos e diferenciados contextos.
  5. **Prevenção de erros:** O sistema conta com prevenção de erros e fraudes utilizando o programa Brand Protection Program (BPP), programa por meio do qual salva e guarda as marcas, eliminando anúncios denunciados por infração e sancionando os infratores reincidentes. Seu objetivo é proteger todos os direitos de Propriedade Intelectual: direitos de marca, direitos autorais, modelos e desenhos industriais e patentes.
  6. **Reconhecer ao invés de lembrar:** As instruções do sistema incluem a capacidade de memorização apresentando ícones e elementos de ação sempre visíveis e informações presentes de forma fácil. Trazendo a tendência de ter mais facilidade em reconhecer do que lembrar de algo.
  7. **Flexibilidade e Eficiência:** A interface possui ações de interação mais rápida como o preenchimento de dados automaticamente depois de ter preenchido anteriormente. Para um usuário inexperiente possui indicações nas funções caso ele não esteja conseguindo realizar a compra ou anunciar o produto.

Flexibilidade e Eficiência	
<b>Verificação:</b> O quanto eles são motivados a explorar novas funcionalidades? Ele atinge seu objetivo? Com quanta eficiência? Em quanto tempo? Após cometer quantos erros? Que parte da interface o desmotiva a explorar novas funcionalidades? Que problemas de IHC dificultam ou impedem o usuário de alcançar seus objetivos?	<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>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 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>  <b>Contexto:</b> Ao entrar em algumas áreas do site para consultar sobre vestibulares e provas o usuário acaba, por muitas vezes, sendo exposto a diversas notícias que dificilmente vão o ajudar em seu objetivo.  <b>Causa:</b> Desinteresse e lentidão ao usuário do site.  <b>Efeito sobre o usuário:</b> A dificuldade de acesso aos campos de interesse devido à poluição visual gera um desinteresse e até uma desistência por parte do usuário.  <b>Efeito sobre a tarefa:</b> Causa um atraso em sua realização e até uma desistência da mesma.  <b>Correção possível:</b> Encapsular as notícias em uma aba separada e secundária para uma melhor visualização e objetividade para o usuário.
--

Tabela 1: Formulário para Avaliação Heurística – Flexibilidade e Eficiência.

8. **Estética e Design minimalista:** Na parte da descrição do produto, compra, cadastro, anúncio e contato a interface apresenta uma estética objetiva e minimalista, deixando claro as informações encontradas.

Estética e Design minimalista	
<b>Verificação:</b> A interface segue o padrão do sistema operacional? E da empresa? O quanto os usuários consideram o apoio computacional adequado para auxiliá-los na realização de suas atividades? A tecnologia disponível pode oferecer maneiras mais interessantes ou eficientes de os usuários atingirem seus objetivos? Por que os usuários não incorporaram o sistema no seu cotidiano?	<b>Grau de Severidade:</b> ( ) 0 - Sem importância ( ) 1 - Cosmético ( ) 2 - Simples ( X ) 3 - Grave ( ) 4 - Catastrófico
<b>Perspectiva do usuário:</b> (X) Problema Geral ( ) Problema Preliminar ( ) Problema Especial	
<b>Perspectiva da tarefa:</b> (X) Problema Principal ( ) Problema Secundário	
<b>Perspectiva do projeto:</b> ( ) Problema Falso ( ) Problema Novo ( ) Não se aplica	

<b>Descrição do problema:</b>  <b>Contexto:</b> Em todo o site é visto uma estética não acessível e de baixa qualidade.  <b>Causa:</b> Desinteresse do usuário ao site.  <b>Efeito sobre o usuário:</b> A estética ruim do site afeta a usabilidade devido seu uso acabar sendo cansativo, devido às fontes de difícil leitura e paleta de cores desconexas.  <b>Efeito sobre a tarefa:</b> Causa uma perda de interesse rápida no conteúdo do site, retraindo poucos usuários.  <b>Correção possível:</b> Alteração da folha de estilo para maior contato com os usuários. Pode ser aplicada a mesma folha de estilo utilizada no site do <a href="http://gov.br">gov.br</a> .
---

Tabela 2: Formulário para Avaliação Heurística – Estética e Design minimalista.

9. **Auxiliar usuários a reconhecer, diagnosticar e recuperar erros:** Mensagens de erro são expressas em uma linguagem simples, sem códigos, claras e indicam precisamente o problema sugerindo uma solução encontrada em outra aba de problemas.
10. **Ajuda e Documentação:** As informações são facilmente encontradas apresentando maneiras de auxiliar o usuário a qualquer momento de sua interação e tendo uma documentação de alta qualidade com acessibilidade apresentada para todos os tipos de usuários. Após cada avaliação, deve-se priorizar as correções mais relevantes, até atingir o nível de qualidade estipulado pelo especialista. A determinação de graus de severidade facilita o estabelecimento de prioridades, mas deve ser analisada em conjunto com os demais critérios (natureza do problema e perspectivas do

usuário, da tarefa e do projeto). Por exemplo, um problema geral, verificável para qualquer tipo de usuário é, logicamente, mais prioritário que um outro que se verifique somente para alguns tipos de usuários. Pode-se considerar também prioritário o problema de usabilidade que possa causar perda de tempo em tarefas com elevada frequência de realização ou o que cause falhas ou perda de dados em tarefas de elevada importância.



Referências:

Barbosa, S. D. J.; Silva, B. S. da. (2021). **Interação Humano-Computador e Experiência do Usuário**. Rio de Janeiro: Elsevier.