



UNIVERSIDADE FEDERAL DO ACRE
CENTRO DE CIÊNCIAS EXATAS E TECNOLÓGICAS
CURSO DE BACHARELADO EM SISTEMAS DE INFORMAÇÃO

PLANO DE INSPEÇÃO HEURÍSTICA PARA O PROJETO MURAL SI

RIO BRANCO

2021

**ENOK DIOMAR DA SILVA
LUAN REIS DE LIMA**

PLANO DE INSPEÇÃO HEURÍSTICA PARA O PROJETO MURAL SI

Trabalho acadêmico apresentado como exigência parcial de nota para aprovação na disciplina Interface Homem Máquina do Curso Bacharelado em Sistemas de Informação da Universidade Federal do Acre.

Professor: Dr. Macilon Araújo Costa Neto

**RIO BRANCO
2021**

LISTA DE QUADROS

Quadro 1 - Tarefas de Cada Perfil de Usuário do Mural SI 6

SUMÁRIO

1 APRESENTAÇÃO	5
2 TAREFAS DE CADA PERFIL DE USUÁRIO	6
2.1 DESCRIÇÃO DAS TAREFAS E SUAS INSTRUÇÕES	6
2.2 EXECUÇÃO DOS TESTES	8
3 CONSIDERAÇÕES FINAIS	9
REFERÊNCIAS	10

1 APRESENTAÇÃO

Durante os processos de criação de *software*, é necessário a realização de testes de usabilidade para constatar como será a experiência do usuário ao utilizá-lo. Para Rogers, Sharp e Preece (2005), as razões para se aplicar testes em um *software* é a validação de aceitação pelos usuários, que irão utilizá-lo para a realização das tarefas que foram propostas. Designar testes ao sistema também irá auxiliar os desenvolvedores, visto que poderão saber os erros cometidos e quais mudanças deverão fazer.

Para um bom *design* de *interface*, o projeto deve obedecer certas heurísticas que o tornarão aceitável aos usuários. Estas heurísticas, irão definir em que estado se encontra a usabilidade do sistema. Este trabalho apresenta um plano de inspeção, que será aplicado a duas das principais tarefas dos perfis de usuário do sistema Mural SI. Este plano será avaliado por uma equipe responsável por validar as heurísticas presentes (ou não) no projeto. Junto a apresentação das tarefas, serão dadas as instruções de uso para cada uma delas, onde os avaliadores irão segui-las para realizar o procedimento. Baseados no presente trabalho, os mesmos farão um documento contendo uma avaliação heurística, que mostrará se as tarefas apresentadas estão de acordo com as heurísticas.

2 TAREFAS ESCOLHIDAS PARA ANÁLISE

Nesta seção, serão apresentadas as atividades principais de cada perfil de usuário, presentes no sistema Mural SI, contendo as instruções de cada uma delas e o seu código. Também será apresentado as condições recomendadas para a realização dos testes no *software*.

2.1 DESCRIÇÃO DAS TAREFAS E SUAS INSTRUÇÕES

As tarefas T0 e T1 são referentes ao perfil aluno, enquanto que as tarefas T2 e T3 constam no perfil professor. As tarefas citadas se encontram no Quadro 1, a seguir.

Quadro 1 - Tarefas de Cada Perfil de Usuário do Mural SI

#	Descrição	Instruções
T0	Iniciar Discussão (limite de tempo: 1 minuto): O aluno, já logado no sistema, poderá iniciar uma discussão sobre uma atividade ou conteúdo da disciplina, criando uma seção para outros discentes (também logados e conhecedores da atividade ou disciplina) poderem entrar.	Para isso, o usuário deve: <ol style="list-style-type: none"> 1. Abrir arquivo "index.html" 2. Selecionar botão Entrar 3. Inserir "Aluno" no campo Login 4. Inserir "senha" no campo Senha 5. Apertar no botão <i>Interface</i> Homem-Máquina 6. Descer a barra de Rolagem 7. Apertar no botão Iniciar Discussão 8. Preencher o campo Título 9. Preencher o campo Descrição 10. Apertar o botão Incluir Discussão 11. Confirmar inclusão apertando no botão Incluir
T1	Editar Discussão (limite de tempo: 2 minutos): O discente poderá editar suas discussões, mesmo após as mesmas terem sido postadas no sistema, fazendo as mudanças desejadas.	Para isso, o usuário deve: <ol style="list-style-type: none"> 1. Abrir arquivo "index.html" 2. Selecionar botão Entrar 3. Inserir "Professor" no campo Login 4. Inserir "senha" no campo Senha 5. Apertar no botão <i>Interface</i> Homem-Máquina 6. Descer a barra de Rolagem 7. Apertar no botão Minhas

		<p>Discussões</p> <ol style="list-style-type: none"> Apertar no nome da discussão, à direita da tabela Alterar o campo título, descrição ou ambos Apertar botão Alterar Discussão Confirmar alteração apertando botão Alterar
T2	<p>Incluir Aviso (limite de tempo: 1 minuto e 30 segundos): O docente, já logado no sistema, poderá incluir um aviso referente a alguma disciplina no qual o mesmo esteja ministrando. Este aviso pode conter apenas um comunicado ou mesmo uma atividade que o professor deseja passar aos alunos</p>	<p>Para isso, o usuário deve:</p> <ol style="list-style-type: none"> Logar no sistema como Professor Apertar no botão <i>Interface</i> Homem-Máquina Descer a barra de Rolagem Apertar no botão Incluir Aviso Preencher o campo Título Preencher o campo Descrição Selecionar o arquivo da Atividade (opcional) Apertar o botão Incluir Aviso Confirmar inclusão apertando no botão Incluir
T3	<p>Iniciar Discussão (limite de tempo: 1 minuto): O professor, assim como o aluno, poderá iniciar uma discussão sobre um comunicado ou atividade da disciplina ministrada.</p>	<p>Para isso, o usuário deve:</p> <ol style="list-style-type: none"> Logar no sistema como Professor Apertar no botão <i>Interface</i> Homem-Máquina Descer a barra de Rolagem Apertar no botão Iniciar Discussão Preencher o campo Título Preencher o campo Descrição Apertar o botão Incluir Discussão Confirmar inclusão apertando no botão Incluir

2.2 EXECUÇÃO DOS TESTES

Devido ao atual cenário da pandemia da covid-19, os testes serão realizados remotamente, onde os membros da equipe avaliadora estarão em contato através da internet. Cada um estará com os protótipos de análise, e poderão chegar a conclusões individuais e consensuais ao final do teste. Para a realização das sessões de testes, deverão ser estabelecidos as seguintes condições:

1. O avaliador receberá os protótipos e irá prepará-los para a compilação em sua própria máquina.
2. Logo em seguida, o avaliador deverá tomar posse deste documento, onde contém as instruções das tarefas e de como executá-las.
3. Após o entendimento das orientações, o avaliador irá executar o arquivo principal dos protótipos, definido como "*index.html*".
4. Tendo executado o arquivo, o avaliador poderá realizar as tarefas definidas nas seções acima.
5. Enquanto o avaliador realiza as tarefas, é importante que o mesmo cronometre o tempo necessário para cada tarefa.
6. O avaliador irá registrar os acontecimentos durante a avaliação.
7. Após concluir todas as tarefas, o avaliador irá preencher um questionário de avaliação do sistema, onde o mesmo expressará suas preferências.
8. Depois, o avaliador fará algumas indagações, com o foco nas heurísticas presentes (ou não) no sistema.
9. Ao final, o avaliador irá preencher um documento, onde constará os principais problemas encontrados.

3 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este trabalho tem como finalidade, a aplicação dos métodos de usabilidade, utilizando os conhecimentos na área de IHM. Realizando todas as etapas do processo, busca-se alcançar êxito no *design* de interação do sistema Mural SI, que será utilizado pelos alunos e professores da UFAC. Os processos aqui realizados servirão de base para a avaliação heurística, que será realizada por outra equipe, onde todas as heurísticas serão averiguadas no Mural. Os conhecimentos adquiridos durante a disciplina, irão ser aplicados em trabalhos futuros.

REFERÊNCIAS

PREECE, J.; ROGERS, Y.; SHARP, H. **Design de Interação**. Porto Alegre: Bookman, 2005.