

Avaliação de usabilidade

Trabalho realizado por:

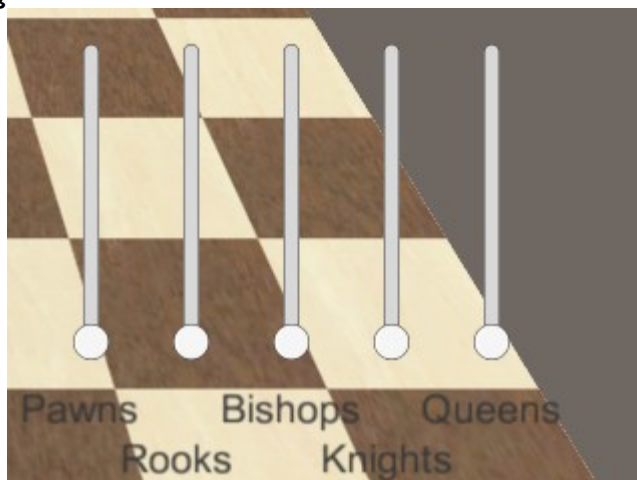
Camilla Damasceno

Gabriel Souza

Luiza Ávila

Escala de usabilidade: números inteiros de 1 a 5, sendo 1 menos condizente e 5 mais condizente; uso também de não se aplica (para exceções)

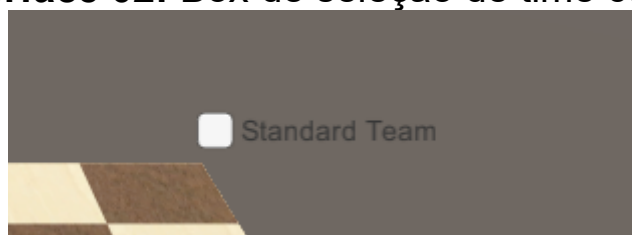
Elemento da Interface 01: Sliders para seleção da quantidade de cada uma das peças



Heurística de Nielsen	Pontuação
Visibilidade do Status do Sistema	4
Compatibilidade entre o sistema e o mundo real	Não se aplica
Controle e liberdade para o usuário	3
Consistência e Padronização	5
Prevenção de erros	3
Reconhecimento em vez de memorização	5

Eficiência e flexibilidade de uso	4
Estética e design minimalista	4
Ajude os usuários a reconhecerem, diagnosticarem e recuperarem-se de erros	2
Ajuda e documentação	0

Elemento da Interface 02: Box de seleção de time com peças padrão



Heurística de Nielsen	Pontuação
Visibilidade do Status do Sistema	5
Compatibilidade entre o sistema e o mundo real	4
Controle e liberdade para o usuário	5
Consistência e Padronização	5
Prevenção de erros	3
Reconhecimento em vez de memorização	5
Eficiência e flexibilidade de uso	5
Estética e design minimalista	5
Ajude os usuários a reconhecerem, diagnosticarem e recuperarem-se de erros	2
Ajuda e documentação	0

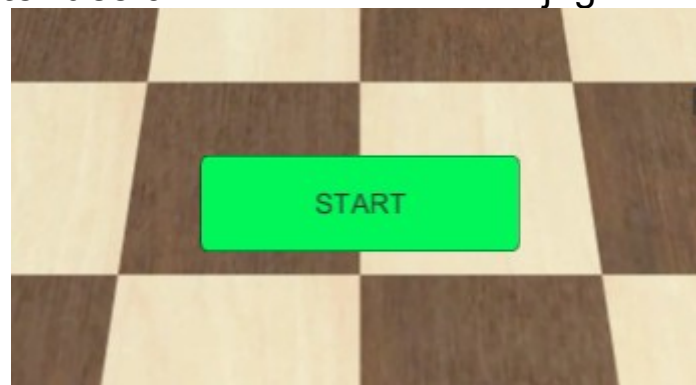
Elemento da Interface 03: Quantidade de pontos do usuário



Heurística de Nielsen	Pontuação
Visibilidade do Status do Sistema	4
Compatibilidade entre o sistema e o mundo real	5
Controle e liberdade para o usuário	4
Consistência e Padronização	5
Prevenção de erros	3
Reconhecimento em vez de memorização	3
Eficiência e flexibilidade de uso	3
Estética e design minimalista	5
Ajude os usuários a reconhecerem, diagnosticarem e recuperarem-se de erros	2

Ajuda e documentação	0
----------------------	---

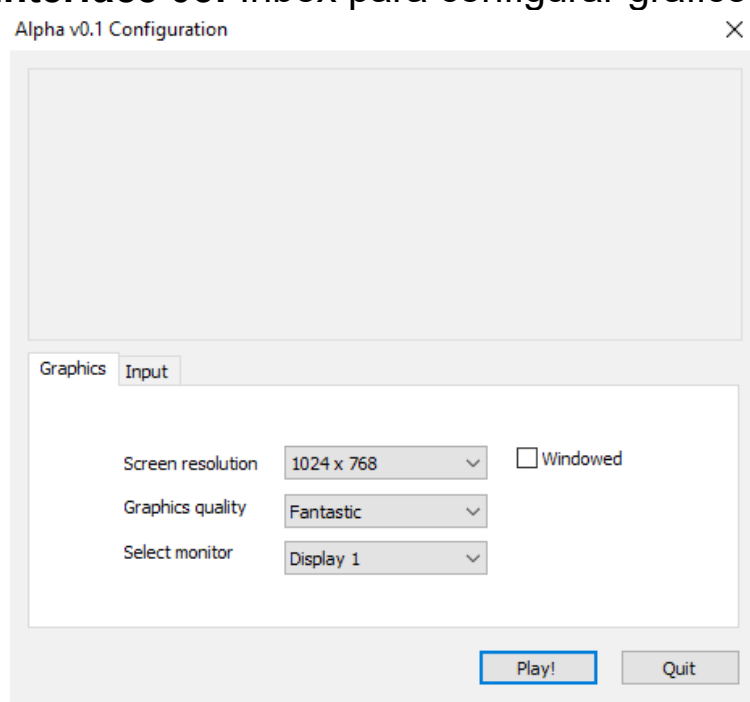
Elemento da Interface 04: Botão de início do jogo



Heurística de Nielsen	Pontuação
Visibilidade do Status do Sistema	5
Compatibilidade entre o sistema e o mundo real	5
Controle e liberdade para o usuário	5
Consistência e Padronização	5
Prevenção de erros	2
Reconhecimento em vez de memorização	5
Eficiência e flexibilidade de uso	4
Estética e design minimalista	5
Ajude os usuários a reconhecerem,	0

diagnosticarem e recuperarem-se de erros	
Ajuda e documentação	0

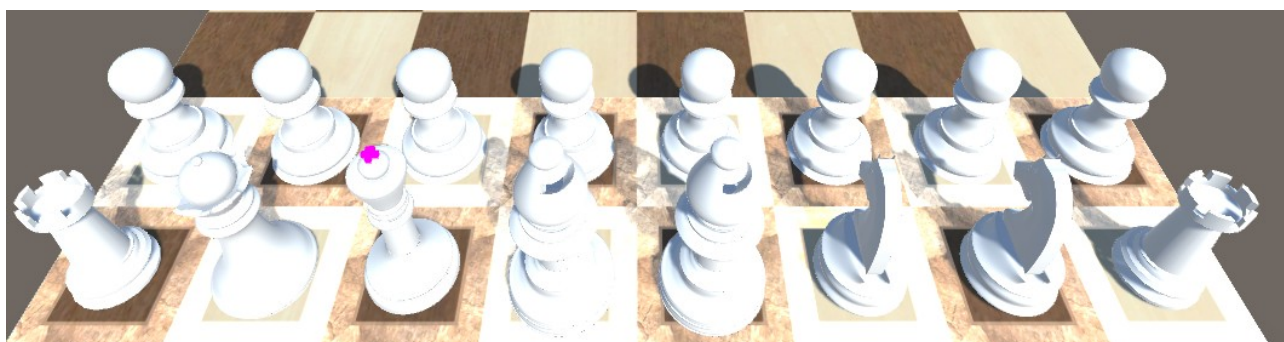
Elemento da Interface 05: Inbox para configurar gráficos do jogo



Heurística de Nielsen	Pontuação
Visibilidade do Status do Sistema	5
Compatibilidade entre o sistema e o mundo real	2
Controle e liberdade para o usuário	4
Consistência e Padronização	5
Prevenção de erros	1

Reconhecimento em vez de memorização	1
Eficiência e flexibilidade de uso	4
Estética e design minimalista	3
Ajude os usuários a reconhecerem, diagnosticarem e recuperarem-se de erros	2
Ajuda e documentação	0

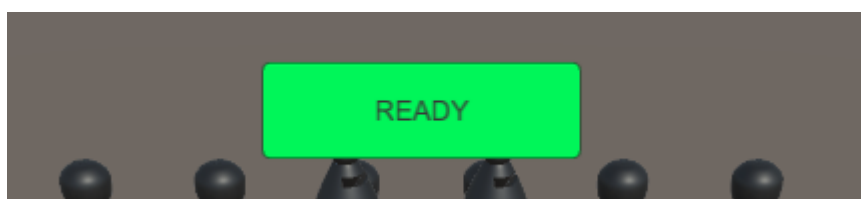
Elemento da Interface 06: Mudança na cor que contorna cada peça para o usuário mudar sua posição caso deseje



Heurística de Nielsen	Pontuação
Visibilidade do Status do Sistema	3
Compatibilidade entre o sistema e o mundo real	5
Controle e liberdade para o usuário	5
Consistência e Padronização	5
Prevenção de erros	2
Reconhecimento em vez de memorização	1
Eficiência e flexibilidade de uso	2

Estética e design minimalista	4
Ajude os usuários a reconhecerem, diagnosticarem e recuperarem-se de erros	1
Ajuda e documentação	0

Elemento da Interface 07: Botão mostrando ao usuário que deseja



Heurística de Nielsen	Pontuação
Visibilidade do Status do Sistema	5
Compatibilidade entre o sistema e o mundo real	5
Controle e liberdade para o usuário	4
Consistência e Padronização	4
Prevenção de erros	2
Reconhecimento em vez de memorização	5
Eficiência e flexibilidade de uso	5
Estética e design minimalista	5
Ajude os usuários a reconhecerem, diagnosticarem e recuperarem-se de erros	0

Ajuda e documentação	0
----------------------	---

O que podemos melhorar no nosso jogo: A primeira coisa que devemos fazer é realizar uma documentação de ajuda ao usuário, colocando uma opção “help” no canto superior direito. Também devemos considerar mais em conta os erros que o usuário pode cometer, ao escolher os times, por exemplo. No geral, a jogabilidade do jogo é boa, devemos refinar algumas questões relacionadas a um usuário leigo que não está familiarizado com o projeto