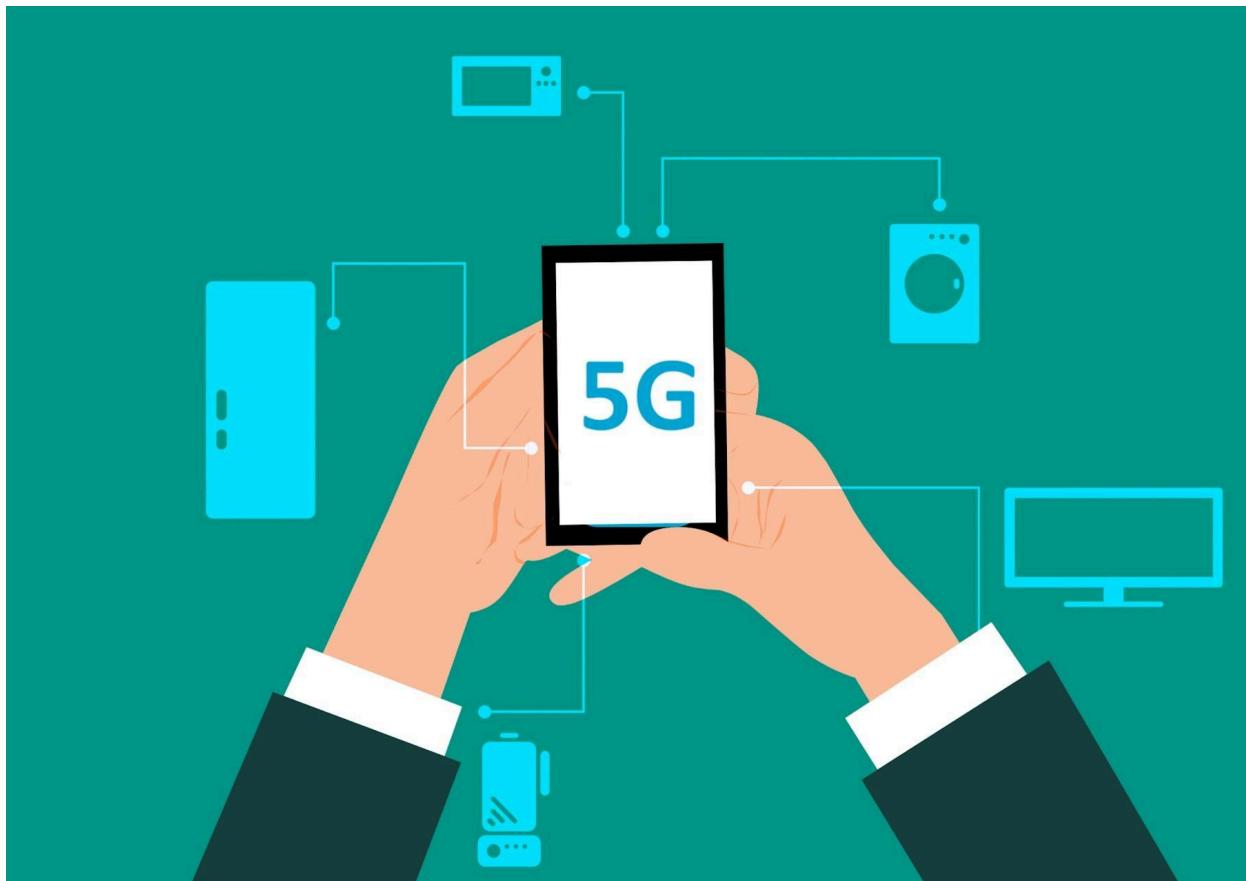


RELATÓRIO - FIRST CLICK

O que foi observado



GRUPO 10

IHC- 2025

Instituto de Computação
Universidade Federal Fluminense

APRESENTAÇÃO

O GalaxIQ é uma solução digital voltada ao ensino superior, desenvolvida com o objetivo de reduzir barreiras de comunicação entre alunos e professores em sala de aula. A proposta do sistema se ancora na oferta de mecanismos de participação menos expositivos, como envio de feedback e dúvidas em tempo real, além de painéis de acompanhamento que auxiliam o professor a compreender o nível de entendimento da turma.

Considerando que a adoção dessas funcionalidades depende fortemente da localização rápida e correta das opções na interface, foi aplicado o método de avaliação First Click, que permite observar se os usuários identificam, já na primeira interação, o caminho esperado para executar uma tarefa. Esse método se mostra especialmente adequado para avaliar a hierarquia visual, a clareza dos rótulos e o posicionamento dos elementos interativos do sistema.

MÉTODO DE AVALIAÇÃO

O First Click é um método de avaliação de usabilidade que analisa onde o usuário realiza seu primeiro clique ao tentar cumprir uma tarefa específica. Evidências empíricas indicam que, quando o primeiro clique ocorre na região correta da interface, as chances de conclusão bem-sucedida da tarefa aumentam significativamente.

Neste trabalho, o teste foi conduzido utilizando a plataforma Useberry, a partir de screenshots do protótipo do GalaxIQ. Os participantes receberam contextos de uso e, em seguida, indicaram o ponto da tela onde clicaram para resolver cada situação proposta. O Useberry registrou os primeiros cliques, o tempo de resposta e o nível de confiança declarado pelos usuários.

Foram definidas cinco tarefas, selecionadas por representarem ações centrais da aplicação, contemplando fluxos de aluno e professor. Os resultados foram visualizados por meio de mapas de calor e métricas quantitativas fornecidas pela ferramenta.

RESULTADOS POR TAREFA



Tarefa 1 – Criar em uma aula

Nesta tarefa, os resultados indicaram sucesso na identificação da funcionalidade de criação de aula sob a perspectiva do professor. O mapa de calor apresentou alta densidade de cliques concentrados na área correta da interface, evidenciando que a opção “Criar uma aula” possui boa visibilidade e está adequadamente posicionada em relação às expectativas dos usuários.

Esse comportamento sugere que o rótulo e a hierarquia visual do elemento são suficientes para orientar a ação do usuário, não sendo identificadas ambiguidades relevantes nessa etapa do fluxo.

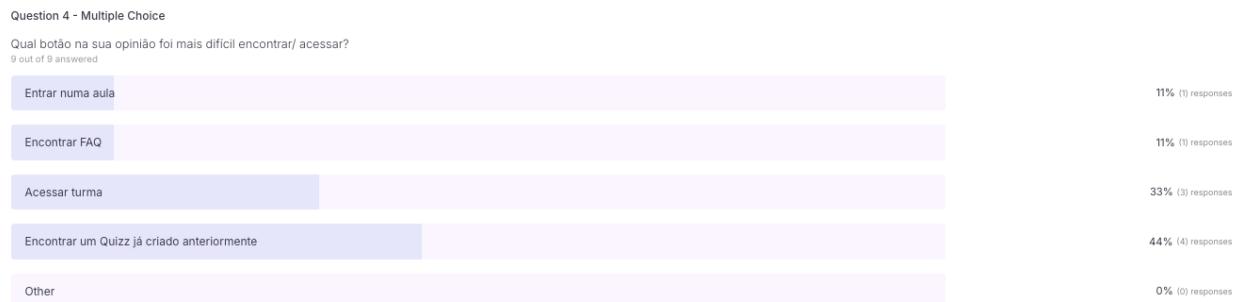
Tarefa 2 – Entrar em uma aula

Nesta tarefa, os participantes deveriam identificar onde clicar para ingressar em uma aula utilizando um código fornecido pelo professor. Observou-se uma concentração significativa dos primeiros cliques na área correta da interface, indicando boa correspondência entre a expectativa dos usuários e o posicionamento da funcionalidade. Ainda assim, uma parcela dos cliques ocorreu em áreas secundárias, como histórico de aulas ou elementos informativos da tela inicial, o que sugere que a presença de múltiplos pontos visualmente relevantes pode gerar leve ambiguidade.

Tarefa 3 – Acessar quizz ja criado

Embora a maioria dos participantes tenha realizado o primeiro clique na área correta da interface, os dados coletados indicam que esta tarefa exigiu maior esforço cognitivo quando comparada às demais. Isso se evidencia tanto pela dispersão observada no mapa de calor quanto pelas respostas às questões pós-tarefa, nas quais alguns usuários relataram menor segurança na decisão tomada.

Esse resultado sugere que, apesar da funcionalidade ser encontrável, sua identificação não é imediatamente evidente para todos os usuários. A necessidade de interpretar múltiplos elementos visuais antes da tomada de decisão pode indicar oportunidades de melhoria na hierarquia visual ou na rotulagem da funcionalidade.



Tarefa 4 – Acessar o FAQ da disciplina

Nesta tarefa, a funcionalidade apresenta boa correspondência com o modelo mental dos usuários, considerada com a nomenclatura correta, diante de inconsistências pontuais observadas em outras telas do protótipo, com uma letra da palavra FAQ trocada.

Tarefa 4 – Consultar informações de alunos e seus respectivos progressos

Os participantes tenderam a associar corretamente a consulta de informações da turma. No entanto, os tempos de decisão foram levemente superiores aos observados em tarefas anteriores, sugerindo um momento adicional de interpretação antes da escolha.



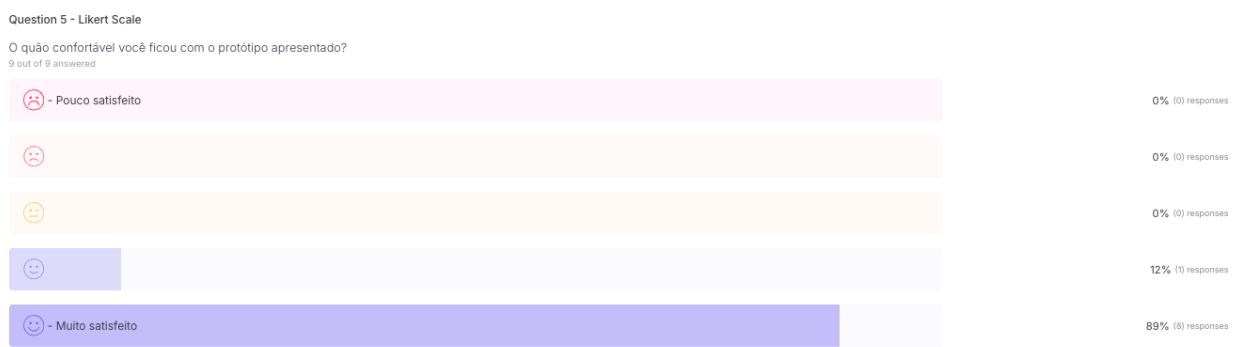
Tarefa 5 – Professor acompanhar aula em tempo real

Esta tarefa apresentou a maior dispersão dos primeiros cliques. Os usuários demonstraram incerteza quanto ao local correto para acessar o painel de acompanhamento, clicando em diferentes regiões da interface.

Esse comportamento indica que o acesso ao painel do professor pode não estar suficientemente destacado ou diferenciado das demais funcionalidades disponíveis.

VISÃO GERAL DOS RESULTADOS

De forma geral, os resultados do First Click indicam que os usuários conseguem localizar corretamente várias das funcionalidades principais do GalaxIQ. Entretanto, foram observadas diferenças relevantes entre as tarefas no que diz respeito à dispersão dos cliques, ao tempo de decisão e ao nível de confiança dos participantes.



CONSIDERAÇÕES FINAIS

O método First Click permitiu observar como os **9 participantes** interpretaram a interface do GalaxIQ no primeiro contato com suas funcionalidades centrais. Os resultados indicam que, embora várias ações sejam prontamente reconhecidas, algumas tarefas apresentam maior dispersão dos cliques iniciais, sugerindo oportunidades de ajuste na hierarquia visual e na nomenclatura de determinados elementos.

As evidências obtidas por meio dos mapas de calor e métricas do Useberry complementam os achados da avaliação heurística e do percurso cognitivo, contribuindo para o refinamento do protótipo nas próximas etapas do projeto.