

Eduardo Kamo Iguei, 3011392413005

Iago Yuri Rossan, 3011392413038

Lucas Vinicios Consani, 3011392413046

Matheus Nery de Camargo, 3011392413002

Avaliação Heurística do Projeto Athena.dev

Disciplina: Gestão Ágeis

Professora: Maria Janaína da Silva Ferreira

Votorantim

2025

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	3
2 METODOLOGIA	4
3 PÚBLICO-ALVO	4
4 OBJETIVOS DO PROJETO	5
5 AVALIAÇÃO HEURÍSTICA	5
6 CONCLUSÃO	9

1 INTRODUÇÃO

O projeto Athena.dev é uma plataforma web educacional desenvolvida para proporcionar o aprendizado de programação front-end de maneira gamificada. A plataforma oferece diversos jogos e desafios que simulam situações do cotidiano de desenvolvedores, focando no desenvolvimento de lógica, estrutura de código e boas práticas de programação.

2 METODOLOGIA

A metodologia utilizada no desenvolvimento do projeto combina práticas do Scrum e Kanban, permitindo uma maior flexibilidade, organização e acompanhamento das tarefas. A documentação foi produzida de forma incremental e evolutiva, sendo atualizada constantemente durante o desenvolvimento.

3 PÚBLICO-ALVO

O público-alvo do projeto Athena.dev são estudantes, autodidatas, jovens interessados em tecnologia e educadores que desejam uma abordagem dinâmica e interativa para o ensino de programação front-end. A plataforma tem como objetivo atender aqueles que buscam aprender de forma prática, por meio de desafios e jogos que estimulem o raciocínio lógico e a resolução de problemas.

4 OBJETIVOS DO PROJETO

O Athena.dev visa oferecer uma ferramenta educacional lúdica que possibilite aos usuários aprimorar suas habilidades de desenvolvimento front-end. Por meio de jogos como o Jogo dos Sete Erros, Duelo PVP e o Flexbox Game, os usuários são desafiados a resolver problemas práticos, melhorar a lógica de programação e adotar boas práticas na construção de interfaces.

5 AVALIAÇÃO HEURÍSTICA

Para garantir uma análise criteriosa e fundamentada, a equipe realizou inicialmente testes individuais na plataforma Athena.dev, permitindo que cada integrante identificasse problemas de usabilidade com base nas heurísticas de Nielsen.

Posteriormente, foi promovido um alinhamento coletivo, no qual as percepções individuais foram discutidas, comparadas e consolidadas. Esse processo colaborativo resultou em um consenso estruturado, que orientou a construção da avaliação heurística apresentada a seguir.

Heurística	Problema Encontrado	Gravidade	Sugestão de Melhoria
1. Visibilidade do status do sistema	Falta de feedback visual ao processar códigos nos jogos.	Média	Adicionar carregamento, barras de progresso ou mensagem de processamento.
2. Correspondência entre o sistema e o mundo real	Uso de termos técnicos sem explicação.	Média	Inserir tooltips ou descrições breves sobre termos técnicos.
3. Controle e liberdade do usuário	Falta botão de 'sair' ou 'voltar' durante os jogos.	Alta	Adicionar botões fixos para 'sair' ou 'voltar ao menu'.
4. Consistência e padrões	Variações nos estilos de botões e fontes.	Média	Padronizar os estilos visuais em todas as páginas.
5. Prevenção de erros	Saída acidental dos jogos sem confirmação.	Alta	Inserir pop-up de confirmação antes de abandonar um jogo.
6. Reconhecimento em vez de memorização	No jogo Flexbox, falta apoio visual sobre propriedades CSS.	Média	Adicionar painel com dicas e exemplos das propriedades CSS.
7. Flexibilidade e eficiência de uso	Falta de atalhos rápidos para usuários experientes.	Baixa	Adicionar atalhos de teclado ou menus rápidos.
8. Estética e design minimalista	Excesso de informações em algumas telas, como a home.	Média	Organizar melhor o layout e reduzir textos.
9. Ajudar usuários a reconhecer, diagnosticar e recuperar erros	Mensagens de erro genéricas nos jogos.	Alta	Implementar mensagens mais específicas, indicando linha ou tipo de erro.

10. Ajuda e documentação	Ausência de uma seção de ajuda ou FAQ.	Média	Criar uma seção de ajuda com perguntas frequentes e tutoriais.
--------------------------	--	-------	--

6 CONCLUSÃO

A avaliação heurística do projeto Athena.dev evidenciou que a plataforma possui uma proposta sólida e bem estruturada, com grande potencial para promover o ensino de programação de maneira lúdica e eficiente. No entanto, alguns aspectos de usabilidade, como feedback ao usuário, prevenção de erros e documentação, devem ser aprimorados para garantir uma experiência mais fluida, intuitiva e satisfatória.