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.