

**Disciplina:** Interação Humano Computador

**Professor:** André Barros de Sales

**Aluna:** Bruna de Lima Santos

**Matrícula:** 211041105

## **Planejamento e Avaliação do SIGAA (Sistema Integrado de Gestão de Atividades Acadêmicas)**

A avaliação de IHC é essencial para garantir a qualidade de sistemas. Ela ajuda a identificar problemas na interação e na interface que afetam a experiência do usuário, permitindo correções voltadas para a qualidade de uso da solução antes da implementação do sistema, independentemente se é um sistema novo ou uma atualização de uma versão existente.

A avaliação a seguir foi baseada no framework DECIDE de Preece et al. (2002), o qual oferece uma abordagem para “orientar o planejamento, a execução e a análise de uma avaliação de IHC. As atividades do framework são interligadas e executadas iterativamente, à medida que o avaliador articula os objetivos da avaliação, os dados e recursos disponíveis” (*Item 11.8 do capítulo 11, página 279; Interação Humano-Computador, 1a. Edição, Editora Campus, 2010.*)

### **Planejamento**

#### **1. (D) Determinar os objetivos da avaliação de IHC.**

**Problemas na Interação e na Interface:** Podem gerar um impacto significativo na experiência do usuário, uma vez que pode dificultar ou até mesmo impossibilitar que ele alcance seu destino desejado ao utilizar o sistema. Além disso, a falta de identificação clara de algumas funcionalidades pode levar o usuário a se sentir perdido ou frustrado, resultando em uma experiência negativa com o sistema.

#### **2. (E) Explorar perguntas a serem respondidas com a avaliação.**

- O usuário consegue operar o sistema?
- Ele atinge seu objetivo? Com quanta eficiência? Em quanto tempo? Após cometer quantos erros?
- Que parte da interface e da interação o deixa insatisfeito?
- Que parte da interface o desmotiva a explorar novas funcionalidades?
- Ele entende o que significa e para que serve cada elemento de interface?
- Ele vai entender o que deve fazer em seguida?
- Que problemas de IHC dificultam ou impedem o usuário de alcançar seus objetivos?
- Onde esses problemas se manifestam? Com que frequência tendem a ocorrer? Qual é a gravidade desses problemas?
- Quais barreiras o usuário encontra para atingir seus objetivos?

- Ele tem acesso a todas as informações oferecidas pelo sistema?

*(Item 11.2 do capítulo 11, página 266; Interação Humano-Computador, 1a. Edição, Editora Campus, 2010.)*

### **3. (C) Escolher os métodos de avaliação a serem utilizados.**

O método de avaliação de IHC de percurso cognitivo por inspeção foi escolhido devido à sua capacidade de permitir que o avaliador se coloque no lugar do usuário e avalie o sistema a partir de sua perspectiva. Isso significa que o avaliador pode simular as ações e pensamentos de um usuário ao interagir com a interface, proporcionando uma compreensão mais profunda das experiências e desafios enfrentados pelos usuários.

### **4. (I) Identificar e administrar as questões práticas da avaliação:**

- Identificar os perfis de usuários;
- Definir quais tarefas farão parte da avaliação;
- Descrever as ações necessárias para realizar cada tarefa;
- Obter uma representação da interface, executável ou não.

*(Item 12.1.2 do capítulo 12, página 287; Interação Humano-Computador, 1a. Edição, Editora Campus, 2010.).*

### **5. (D) Decidir como lidar com as questões éticas:**

Como a avaliação será conduzida pela própria avaliadora, conforme determinado na escolha do método, não será necessária a presença de participantes durante o processo de avaliação.

### **6. (E) Avaliar, interpretar e apresentar os dados:**

Os dados coletados serão analisados e interpretados a fim sintetizar os resultados sobre:

- O que o usuário precisa saber a priori para realizar as tarefas;
- O que o usuário deve aprender enquanto realiza as tarefas;
- Sugestões de correções para os problemas encontrados.

E ao final, gerar o relato de resultados consolidado com os problemas encontrados e sugestões de correção.

*(Item 12.1.2 do capítulo 12, página 287; Interação Humano-Computador, 1a. Edição, Editora Campus, 2010.)*

## **Execução da avaliação**

Com base no Framework DECIDE de Preece et al. (2002), a avaliação abaixo utilizou o método de percurso cognitivo por inspeção para avaliar principalmente a facilidade de aprendizado do SIGAA por meio da exploração de sua interface (*Wharton et al., 1994*).

### **Perfis de usuários:**

O SIGAA oferece diversas funcionalidades e interfaces específicas para cada tipo de usuário. No entanto, nesta avaliação, a avaliadora examinou o sistema somente do ponto de vista de uma aluna da Universidade de Brasília que utiliza o site.

## Tarefas que farão parte da avaliação e Coleta de dados:

- **Tarefa 1: Visualizar oferta geral de disciplinas**
  - **Representação da interface:**

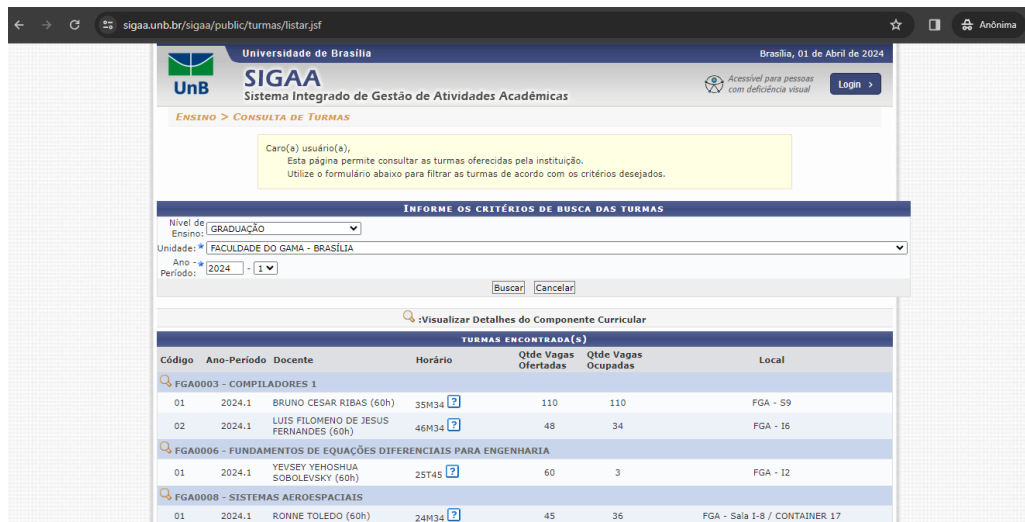


Figura 1 – Consulta de Turmas

Fonte: Autora

- **Ações necessárias para realizar a tarefa:**

### **Ação 1: Se autenticar no sistema.**

P1. O usuário vai tentar atingir o efeito correto? Sim, pois conhece o conceito de login.

P2. O usuário vai notar que a ação correta está disponível? Sim, por aprendizado prévio sobre como realizar login em outras plataformas.

P3. O usuário vai associar a ação correta com o efeito que está tentando atingir? Sim, porque após inserir suas credenciais corretas, a interface comunica essa ação e o efeito esperado.

P4. Se a ação for executada corretamente, o usuário vai perceber que está progredindo na direção de concluir a tarefa? Sim, ele percebe que é direcionado para a sua página de perfil.

### **Ação 2: Acessar o link para o “Portal Público” no cabeçalho da página e**

P1. O usuário vai tentar atingir o efeito correto? Sim, caso já tenha usado a essa funcionalidade anteriormente. Ou não, pois não conhece o conceito de “Portal Público”.

P2. O usuário vai notar que a ação correta está disponível? Sim, caso tenha experiência prévia com uso do sistema. Ou não, porque além de muitas informações apresentadas ao mesmo tempo, não há orientações claras sobre onde buscar pela oferta.

P3. O usuário vai associar a ação correta com o efeito que está tentando atingir? Sim, caso tenha experiência prévia com uso do sistema. Ou não, pois há muitas opções e as definições utilizadas não deixam claro para onde ir.

P4. Se a ação for executada corretamente, o usuário vai perceber que está progredindo na direção de concluir a tarefa? Sim, caso tenha experiência prévia com uso do sistema. Ou não, pois há muitas camadas/combinções de escolhas até chegar no objetivo.

### **Ação 3: Acessar a opção “Ensino” no menu lateral esquerdo.**

P1. O usuário vai tentar atingir o efeito correto? Sim, pois possui experiência prévia com um menu.

P2. O usuário vai notar que a ação correta está disponível? Sim, mas pode apresentar dificuldades, pois os nomes dados aos itens do menu têm significados semelhantes, o que pode fazer com que o usuário leve mais tempo para executar a ação pela primeira vez.

P3. O usuário vai associar a ação correta com o efeito que está tentando atingir? Sim, pois a ação o direciona para um menu mais descritivo.

P4. Se a ação for executada corretamente, o usuário vai perceber que está progredindo na direção de concluir a tarefa? Sim, pois as opções exibidas em seguida possuem descrição, o que deixa a navegação mais intuitiva.

### **Ação 4: Acessar a opção “Turmas” no menu.**

P1. O usuário vai tentar atingir o efeito correto? Sim, pois a esse ponto ele entende aonde irá chegar.

P2. O usuário vai notar que a ação correta está disponível? Sim, a interface tem informações claras o suficiente para que ele entenda onde visualizar as turmas.

P3. O usuário vai associar a ação correta com o efeito que está tentando atingir? Sim, a interface comunica essa ação e o efeito esperado.

P4. Se a ação for executada corretamente, o usuário vai perceber que está progredindo na direção de concluir a tarefa? Sim, ele percebe que é direcionado para a página de oferta de disciplinas.

- **Tarefa 2: Visualizar estrutura curricular do curso**
  - **Representação da interface:**



The screenshot shows the SIGAA (Sistema Integrado de Gestão de Atividades Acadêmicas) interface. The main content area is titled 'ESTRUTURA CURRICULAR' and displays the following information:

- Código:** 6350/1
- Matriz Curricular:** ENGENHARIA DE SOFTWARE/FGA - Bacharelado - Presencial - D
- Período Letivo de Entrada em Vigor:** 2017.1
- Portaria/Ato Reconhecimento:** Resolução CONSUNI nº 16
- Data do Decreto:** 03/06/2008
- Data de Validade:** 10/07/2016

Below this, the 'PRAZOS E CARGAS HORÁRIAS' (Deadlines and Credit Hours) section is shown:

- Total Mínima:** 3480h
- Carga Horária Obrigatória:**
  - Subtotal de CH de Aula: 2580h
  - Subtotal de CH de Orientação Acadêmica/Profissional: 0h
  - Total:** 2580h
- Carga Horária Optativa Mínima:** 900h
- Carga Horária Complementar Mínima:** 0h
- Carga Horária Obrigatória Atividade Acadêmica Específica:** 0h
- Carga Horária Máxima de Componentes Eletivos:** 360h
- Carga Horária Máxima por Período Letivo:** 480h
- Carga Horária Mínima por Período Letivo:** 240h

At the bottom, there is a section for 'Prazo Para Conclusão (em semestres):' with values: Mínimo: 9, Médio: 10, Máximo: 16. Below this is a navigation bar with tabs for 'Optativas', 'Complementares', and 'OPTATIVAS' (1º to 10º Nível).

Figura 2 – Consulta da Estrutura Curricular do curso

Fonte: Autora

○ **Ações necessárias para realizar a tarefa:**

**Ação 1: Se autenticar no sistema.**

*P1. O usuário vai tentar atingir o efeito correto? Sim, pois conhece o conceito de login.*

*P2. O usuário vai notar que a ação correta está disponível? Sim, por aprendizado prévio sobre como realizar login em outras plataformas.*

*P3. O usuário vai associar a ação correta com o efeito que está tentando atingir? Sim, porque após inserir suas credenciais corretas, a interface comunica essa ação e o efeito esperado.*

*P4. Se a ação for executada corretamente, o usuário vai perceber que está progredindo na direção de concluir a tarefa? Sim, ele percebe que é direcionado para a sua página de perfil.*

**Ação 2: Acessar o link para o “Portal Público” no cabeçalho da página e**

*P1. O usuário vai tentar atingir o efeito correto? Sim, caso já tenha usado a essa funcionalidade anteriormente. Ou não, pois não conhece o conceito de “Portal Público”.*

*P2. O usuário vai notar que a ação correta está disponível? Sim, caso tenha experiência prévia com uso do sistema. Ou não, porque além de muitas informações apresentadas ao mesmo tempo, não há orientações claras sobre onde buscar pela oferta.*

*P3. O usuário vai associar a ação correta com o efeito que está tentando atingir? Sim, caso tenha experiência prévia com uso do sistema. Ou não, pois há muitas opções e as definições utilizadas não deixam claro para onde ir.*

*P4. Se a ação for executada corretamente, o usuário vai perceber que está progredindo na direção de concluir a tarefa? Sim, caso tenha experiência prévia com uso do sistema. Ou não, pois há muitas camadas/combinções de escolhas até chegar no objetivo.*

**Ação 3: Acessar a opção “Graduação” no menu lateral esquerdo.**

- P1. O usuário vai tentar atingir o efeito correto? Sim, pois possui experiência prévia com um menu.
- P2. O usuário vai notar que a ação correta está disponível? Sim, mas pode apresentar dificuldades, pois os nomes dados aos itens do menu têm significados semelhantes, o que pode fazer com que o usuário leve mais tempo para executar a ação pela primeira vez.
- P3. O usuário vai associar a ação correta com o efeito que está tentando atingir? Sim, mas pode apresentar dificuldades, pois o menu não é descritivo o suficiente.
- P4. Se a ação for executada corretamente, o usuário vai perceber que está progredindo na direção de concluir a tarefa? Sim, pois as opções exibidas em seguida possuem descrição.

**Ação 4: Acessar a opção “Cursos” no menu.**

- P1. O usuário vai tentar atingir o efeito correto? Sim, pois a esse ponto ele tente aonde irá chegar.
- P2. O usuário vai notar que a ação correta está disponível? Sim, a interface tem informações claras o suficiente para que ele entenda como buscar pelo curso desejado.
- P3. O usuário vai associar a ação correta com o efeito que está tentando atingir? Sim, a interface comunica essa ação e o efeito esperado.
- P4. Se a ação for executada corretamente, o usuário vai perceber que está progredindo na direção de concluir a tarefa? Sim, ele percebe que é direcionado para a página de busca de cursos.

**Ação 5: Acessar a opção “Cursos” no menu.**

- P1. O usuário vai tentar atingir o efeito correto? Sim, pois a esse ponto ele tente aonde irá chegar.
- P2. O usuário vai notar que a ação correta está disponível? Sim, a interface tem informações claras o suficiente para que ele entenda como buscar pelo curso desejado.
- P3. O usuário vai associar a ação correta com o efeito que está tentando atingir? Sim, a interface comunica essa ação e o efeito esperado.
- P4. Se a ação for executada corretamente, o usuário vai perceber que está progredindo na direção de concluir a tarefa? Sim, ele percebe que é direcionado para a página de busca de cursos.

**Ação 5: Acessar o link no ícone de “lupa” ao lado do nome do curso.**

- P1. O usuário vai tentar atingir o efeito correto? Sim, pois possui experiência com botões.
- P2. O usuário vai notar que a ação correta está disponível? Sim, as informações são claras o suficiente.
- P3. O usuário vai associar a ação correta com o efeito que está tentando atingir? Sim, a interface comunica essa ação e o efeito esperado.
- P4. Se a ação for executada corretamente, o usuário vai perceber que está progredindo na direção de concluir a tarefa? Sim, ele percebe que é direcionado para a página do curso selecionado.

**Ação 5: Acessar as opções de “Ensino” e “Estruturas Curriculares” do menu.**

P1. O usuário vai tentar atingir o efeito correto? Sim, pois possui experiência com menu.

P2. O usuário vai notar que a ação correta está disponível? Sim, a localização do menu é clara.

P3. O usuário vai associar a ação correta com o efeito que está tentando atingir? Sim, a interface comunica essa ação e o efeito esperado.

P4. Se a ação for executada corretamente, o usuário vai perceber que está progredindo na direção de concluir a tarefa? Sim, ele percebe que é direcionado para a página de estrutura curricular do curso.

**Interpretação e Consolidação dos resultados:**

1. *O que o usuário precisa saber a priori para realizar as tarefas?* Ele deve estar ciente de que o sistema é extenso e contém uma grande quantidade de informações. Portanto, deverá aprender a navegar por várias camadas de menus antes de alcançar o objetivo final.
2. *O que o usuário deve aprender enquanto realiza as tarefas?* Para navegar com eficiência e agilidade pelo sistema, é fundamental entender os termos utilizados e se familiarizar com eles.

**Relato de resultados:**

Problemas encontrados:

1. Encontrar funcionalidades dentro do sistema pode ser desafiador devido às múltiplas camadas e combinações de opções que devem ser selecionadas corretamente antes de chegar ao objetivo final.
  - *Sugestões de correções:* implementação de um guia/tutorial interativo que orienta os usuários sobre como encontrar as principais funcionalidades ao acessar o sistema pela primeira vez. Além disso, uma documentação auxiliar também poderia ser disponibilizada para fornecer suporte adicional aos alunos.
2. Alguns dos termos utilizados não são familiares aos estudantes.
  - *Sugestões de correções:* Realizar uma revisão dos termos utilizados no sistema e fornecer definições claras e acessíveis aos estudantes, talvez por meio de um glossário integrado ao sistema ou de uma seção de ajuda dedicada.