UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA – UNB
FACULDADE DE CIÊNCIAS E TECNOLOGIAS EM ENGENHARIA – FCTE
CURSO DE ENGENHARIA DE SOFTWARE



ATIVIDADE AVALIATIVA – PLANEJAR A AVALIAÇÃO DE UM SITE/APLICATIVO (INDIVIDUAL)

Planejamento baseado no Framework DECIDE

Israel Soares de Paiva
Matrícula: 241012230

Disciplina: Interação Humano-Computador
Professor: André Barros de Sales

Brasília, DF
2026

SUMÁRIO

CONTEXTUALIZAÇÃO – SITE/APLICATIVO ESCOLHIDO.....2
FRAMEWORK DECIDE.....2
D – Determine (Determinar as metas gerais da avaliação).....3
E – Explore (Explorar as questões específicas).....3
C – Choose (Escolher o paradigma e as técnicas de avaliação).....4
Heurística 2 – Correspondência entre o sistema e o mundo real.……6
Heurística 4 – Consistência e padronização.....7
Heurística 7 – Projeto estético e minimalista.....8
I – Identify (Identificar as questões práticas).....10
D – Decide (Decidir como lidar com as questões éticas).....10
E – Evaluate (Avaliar, interpretar e apresentar os dados).....11

Toda resposta desta atividade deve conter a fonte especificando a página ou o minuto do vídeo/material utilizado, e uma foto/print da imagem correspondente à resposta.

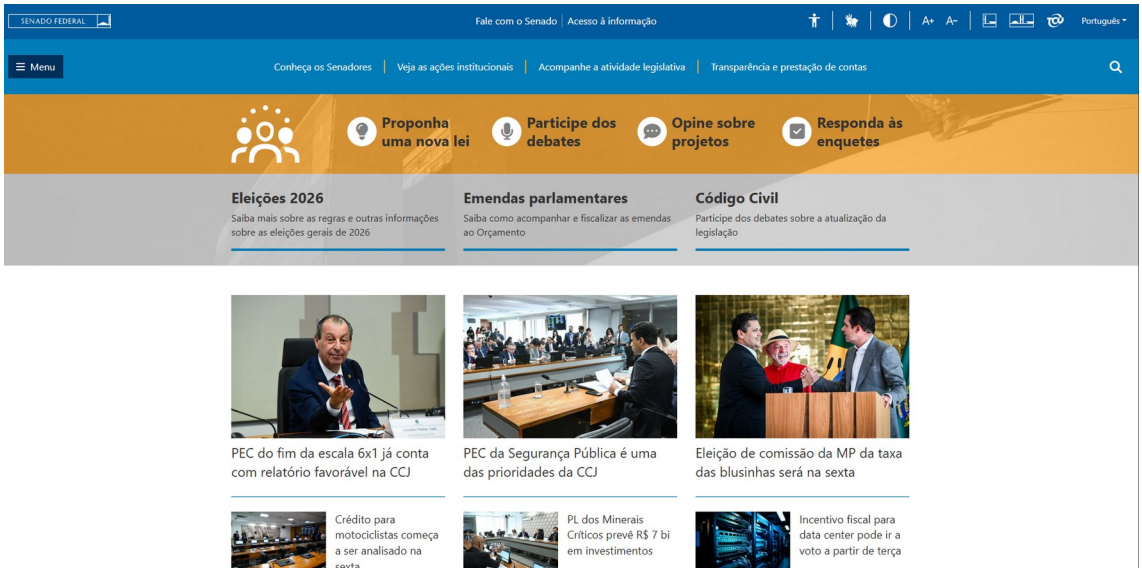
CONTEXTUALIZAÇÃO – SITE/APLICATIVO ESCOLHIDO

Resposta:

O site escolhido para avaliação é o Portal do Senado Federal (`https://www12.senado.leg.br`). Trata-se de um portal institucional do governo federal que reúne, em uma única página inicial, um número muito grande de menus e categorias de conteúdo (Institucional, Legislatura Atual, Informações Legislativas, Comunicação Senado, Publicações Oficiais, Transparência Pública, Orçamento, entre outros), cada um com dezenas de submenus e links relacionados exibidos simultaneamente. Essa sobrecarga de informação na página inicial dificulta que o cidadão comum localize rapidamente um serviço específico (como acompanhar um projeto de lei, participar de uma consulta pública ou acessar dados de um senador), exigindo várias tentativas de navegação até encontrar o caminho correto. Essas características tornam o portal um bom candidato para uma avaliação de usabilidade estruturada pelo framework DECIDE, com foco em navegabilidade, arquitetura de informação e facilidade de localização de serviços.

Fonte: Portal do Senado Federal – `https://www12.senado.leg.br`, acesso em: 27/08/2026.

Foto/Print:



FRAMEWORK DECIDE

D – Determine (Determinar as metas gerais da avaliação)

Enunciado: Qual é o objetivo principal da avaliação?

O objetivo principal da avaliação é **identificar problemas na interação e na interface** do Portal do Senado Federal, com foco na navegação pela estrutura de menus e submenus da página inicial e na localização de serviços e links interativos (ex.: acompanhar uma proposta de lei, participar de uma consulta pública), tendo em vista a percepção prévia de sobrecarga de informação nos menus do portal, relatada na contextualização deste trabalho.

Fonte: BARBOSA, Simone Diniz Junqueira; SILVA, Bruno Santana da. Interação Humano-Computador. 1. ed. Rio de Janeiro: Editora Campus, 2010. Cap. 11, p. 264-265.

Foto/Print:

Problemas na interação e na interface são os aspectos mais avaliados na área de IHC. Na avaliação desses aspectos, o avaliador pode contar ou não com a participação dos usuários para coletar dados relacionados ao uso de sistemas interativos. Ele analisa os dados coletados com objetivo de identificar problemas na interação e na interface que prejudiquem a qualidade de uso do sistema. Os problemas identificados costumam ser classificados de acordo com sua gravidade (grau de impacto nocivo), com a frequência em que tendem a ocorrer e com os fatores que compõem os critérios de qualidade de uso prejudicados — usabilidade, experiência do usuário, acessibilidade ou comunicabilidade. Por exemplo, um avaliador pode relatar e justificar um problema que prejudica a facilidade de recordação (fator de usabilidade) e outro que dificulta a localização na interface de onde o usuário pode expressar determinada intenção de comunicação durante o uso (etiqueta "Cadê?" no método de avaliação de comunicabilidade, apresentado na Subseção 12.2.2).

E – Explore (Explorar as questões específicas)

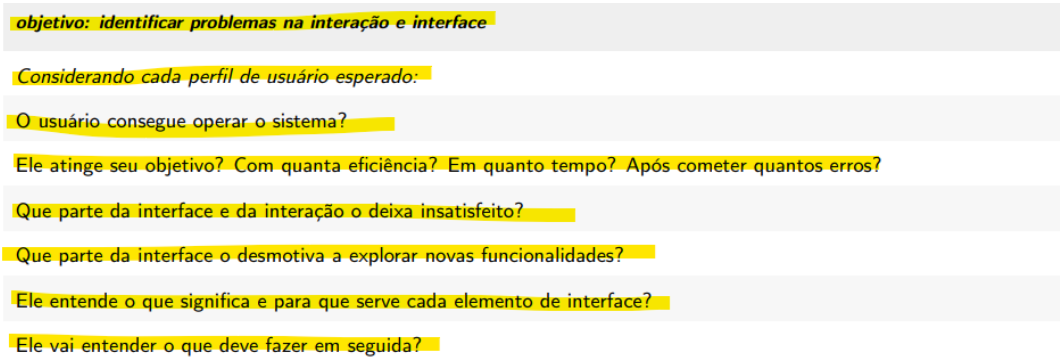
Enunciado: Perguntas referentes ao Objetivo

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?

Fonte: BARBOSA, Simone Diniz Junqueira; SILVA, Bruno Santana da. Interação Humano-Computador. 1. ed. Rio de Janeiro: Editora Campus, 2010. Cap. 11, p. 265-266.

Foto/Print:



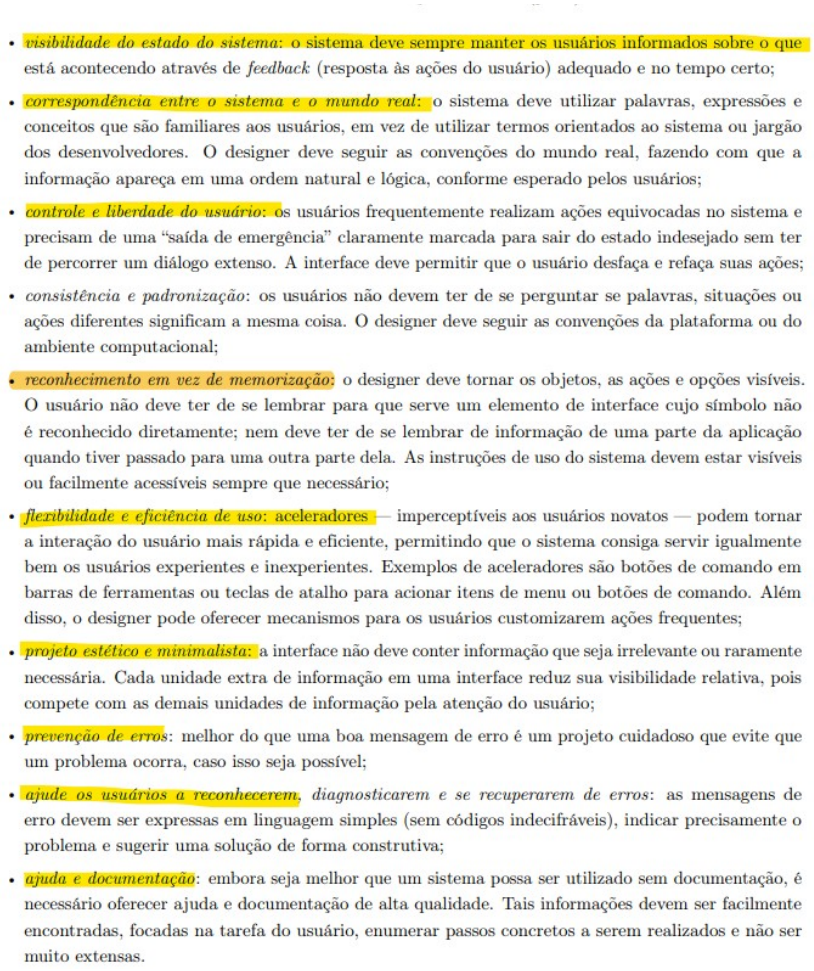
C – Choose (Escolher o paradigma e as técnicas de avaliação)

Enunciado: Método de Avaliação

O método de avaliação escolhido é a **Avaliação Heurística**, baseada nas dez heurísticas de usabilidade propostas por Nielsen (1994). Trata-se de um método de inspeção, ou seja, não depende da participação de usuários reais: o próprio avaliador percorre a interface do Portal do Senado Federal verificando, para cada heurística, se ela é respeitada ou violada. Esse método é adequado ao escopo deste trabalho por ser rápido, de baixo custo e por poder ser aplicado por um único avaliador, cobrindo de forma sistemática tanto problemas de navegação e arquitetura de informação quanto pontos de comparação entre alternativas de design (menus, botões e links) presentes no portal.

Fonte: BARBOSA, Simone Diniz Junqueira; SILVA, Bruno Santana da. Interação Humano-Computador. 1. ed. Rio de Janeiro: Editora Campus, 2010. Cap. 12, p. 281-283.

Foto/Print:



- *visibilidade do estado do sistema*: o sistema deve sempre manter os usuários informados sobre o que está acontecendo através de *feedback* (resposta às ações do usuário) adequado e no tempo certo;
- *correspondência entre o sistema e o mundo real*: o sistema deve utilizar palavras, expressões e conceitos que são familiares aos usuários, em vez de utilizar termos orientados ao sistema ou jargão dos desenvolvedores. O designer deve seguir as convenções do mundo real, fazendo com que a informação apareça em uma ordem natural e lógica, conforme esperado pelos usuários;
- *controle e liberdade do usuário*: os usuários frequentemente realizam ações equivocadas no sistema e precisam de uma "saída de emergência" claramente marcada para sair do estado indesejado sem ter de percorrer um diálogo extenso. A interface deve permitir que o usuário desfaça e refaça suas ações;
- *consistência e padronização*: os usuários não devem ter de se perguntar se palavras, situações ou ações diferentes significam a mesma coisa. O designer deve seguir as convenções da plataforma ou do ambiente computacional;
- *reconhecimento em vez de memorização*: o designer deve tornar os objetos, as ações e opções visíveis. O usuário não deve ter de se lembrar para que serve um elemento de interface cujo símbolo não é reconhecido diretamente; nem deve ter de se lembrar de informação de uma parte da aplicação quando tiver passado para uma outra parte dela. As instruções de uso do sistema devem estar visíveis ou facilmente acessíveis sempre que necessário;
- *flexibilidade e eficiência de uso*: aceleradores — imperceptíveis aos usuários novatos — podem tornar a interação do usuário mais rápida e eficiente, permitindo que o sistema consiga servir igualmente bem os usuários experientes e inexperientes. Exemplos de aceleradores são botões de comando em barras de ferramentas ou teclas de atalho para acionar itens de menu ou botões de comando. Além disso, o designer pode oferecer mecanismos para os usuários customizarem ações frequentes;
- *projeto estético e minimalista*: a interface não deve conter informação que seja irrelevante ou raramente necessária. Cada unidade extra de informação em uma interface reduz sua visibilidade relativa, pois compete com as demais unidades de informação pela atenção do usuário;
- *prevenção de erros*: melhor do que uma boa mensagem de erro é um projeto cuidadoso que evite que um problema ocorra, caso isso seja possível;
- *ajude os usuários a reconhecerem, diagnosticarem e se recuperarem de erros*: as mensagens de erro devem ser expressas em linguagem simples (sem códigos indecifráveis), indicar precisamente o problema e sugerir uma solução de forma construtiva;
- *ajuda e documentação*: embora seja melhor que um sistema possa ser utilizado sem documentação, é necessário oferecer ajuda e documentação de alta qualidade. Tais informações devem ser facilmente encontradas, focadas na tarefa do usuário, enumerar passos concretos a serem realizados e não ser muito extensas.

Fonte complementar (formulário de registro): MACIEL, Cristiano; NOGUEIRA, José Luis T.; CIUFFO, Leandro Neumann; GARCIA, Ana Cristina Bicharra. Avaliação Heurística de Sítios na Web. UFF, Seção 3.1.2 e Tabelas 3–5.

Foto/Print:

Tabela 3: Formulário para Avaliação Heurística – Consistência e Padrões

4. Consistência e padrões			
Verificação: Os itens são agrupados logicamente e os padrões de formatação são seguidos consistentemente em todas as telas da interface?			**Grau de Severidade:** ( ) 0 - Sem importância ( ) 1 - Cosmético (X) 2 - Simples ( ) 3 - Grave ( ) 4 - Catastrófico
Natureza do problema:	( ) Barreira	( ) Obstáculo	(X) Ruído
Perspectiva do usuário:	(X) Problema Geral	( ) Problema Preliminar	( ) Problema Especial
Perspectiva da tarefa:	( ) Problema Principal	(X) Problema Secundário	
Perspectiva do Projeto:	( ) Problema Falso	( ) Problema Novo	( ) Não se aplica
Descrição do Problema: Contexto: O usuário acessou a página principal da seção "Pós-Graduação" do sítio (Figura 9a) e logo em seguida clicou no link "Cursos de pós-graduação" (Figura 9b). Causa: Diferentes páginas do mesmo sítio possuem padrões visuais diferentes. Efeito sobre o usuário: Desconforto e breve desorientação. Efeito sobre a tarefa: Nenhum Correção possível: Padronizar as páginas do sítio, seguindo uma mesma identidade visual.			

Formulário de Avaliação Heurística – Portal do Senado Federal

Um formulário deve ser preenchido para cada violação encontrada, indicando a heurística correspondente.

Heurística 2 – Correspondência entre o sistema e o mundo real

Pergunta de verificação: Os termos, categorias e ícones usados no portal são familiares ao cidadão comum, ou usam jargão legislativo/técnico sem explicação?
Grau de severidade: □ 0 – Sem importância □ 1 – Cosmético ■ 2 – Simples □ 3 – Grave □ 4 – Catastrófico
Natureza do problema: □ Barreira □ Obstáculo ■ Ruído
Perspectiva do usuário: ■ Geral □ Preliminar □ Especial
Perspectiva da tarefa: □ Principal ■ Secundário
Perspectiva do projeto: □ Falso problema □ Novo problema ■ Não se aplica
Descrição do problema:

Contexto: O usuário acessa a página inicial do Portal do Senado e lê as manchetes de notícias em destaque, como "Fim da escala 6x1 passa na CCJ e vai a Plenário" e "CCJ aprova PEC da Segurança, mas não conclui votação".

Causa: As manchetes e legendas usam siglas e jargão do processo legislativo sem explicação ("CCJ", "PEC 221/2019", "CMMPV 1.357/2026", partidos

como “PSD-BA”, “MDB-AM”), pressupondo que o cidadão comum já conhece a estrutura de comissões e a tramitação legislativa.

Efeito sobre o usuário: Um visitante sem familiaridade com o vocabulário legislativo não entende o que é “CCJ” nem o que significa uma matéria “passar” por ela, prejudicando a compreensão do conteúdo que é justamente o foco institucional do portal.

Efeito sobre a tarefa: Dificulta que o cidadão avalie corretamente a relevância e o estágio de uma proposta antes de decidir se quer acompanhá-la ou não.

Correção possível: Expandir siglas na primeira ocorrência (ex.: “CCJ (Comissão de Constituição e Justiça)”) ou oferecer um tooltip/link explicativo sobre siglas e etapas do processo legislativo.

Foto/Print da violação encontrada:



Heurística 4 – Consistência e padronização

Pergunta de verificação: O layout, os rótulos, as cores e a posição dos menus se mantêm consistentes entre as diferentes seções do portal?

Grau de severidade: □ 0 – Sem importância □ 1 – Cosmético □ 2 – Simples ■ 3 – Grave □ 4 – Catastrófico

Natureza do problema: □ Barreira ■ Obstáculo □ Ruído

Perspectiva do usuário: ■ Geral □ Preliminar □ Especial

Perspectiva da tarefa: ■ Principal □ Secundário

Perspectiva do projeto: □ Falso problema □ Novo problema ■ Não se aplica

Descrição do problema:

Contexto: O usuário navega pelo Portal do Senado clicando em links dos menus principais, como “Senadores”, “Atividade Legislativa”, “Comissões” e “Estatísticas”.

Causa: O portal está distribuído por diversos subdomínios distintos (por exemplo `www12.senado.leg.br` para a página institucional, `www25.senado.leg.br` para senadores e atividade legislativa, `legis.senado.leg.br` para comissões e diários, e ainda `www9.senado.leg.br`, `atom.senado.leg.br`, `saberes.senado.leg.br` e `livraria.senado.leg.br` para outros serviços), cada um podendo apresentar identidade visual e padrão de navegação próprios.

Efeito sobre o usuário: Sensação de estar saindo do "portal"e entrando em sistemas diferentes a cada clique, quebrando a percepção de uma experiência única e coesa.

Efeito sobre a tarefa: Aumenta a insegurança do usuário sobre estar no lugar certo, especialmente em tarefas que exigem login ou envio de dados pessoais (ex.: e-Cidadania), pois a mudança de domínio pode ser confundida com saída do site oficial.

Correção possível: Unificar a identidade visual (cabeçalho, rodapé, paleta de cores, tipografia) entre os subdomínios, ou consolidar os serviços sob um único domínio com roteamento interno transparente ao usuário.

Foto/Print da violação encontrada:





Heurística 7 – Projeto estético e minimalista

Pergunta de verificação: A página inicial e as páginas internas evitam excesso de menus, links e blocos de informação disputando a atenção do usuário?

Grau de severidade: □ 0 – Sem importância □ 1 – Cosmético □ 2 – Simples ■ 3 – Grave □ 4 – Catastrófico

Natureza do problema: □ Barreira ■ Obstáculo □ Ruído

Perspectiva do usuário: ■ Geral □ Preliminar □ Especial

Perspectiva da tarefa: ■ Principal □ Secundário

Perspectiva do projeto: □ Falso problema □ Novo problema ■ Não se aplica

Descrição do problema:

Contexto: O usuário acessa a página inicial do Portal do Senado (`https://www12.senado.leg.br`) e abre o item de menu “Institucional”, na barra de navegação superior, em busca de uma informação específica (ex.: como visitar o Senado ou como falar com a Ouvidoria).

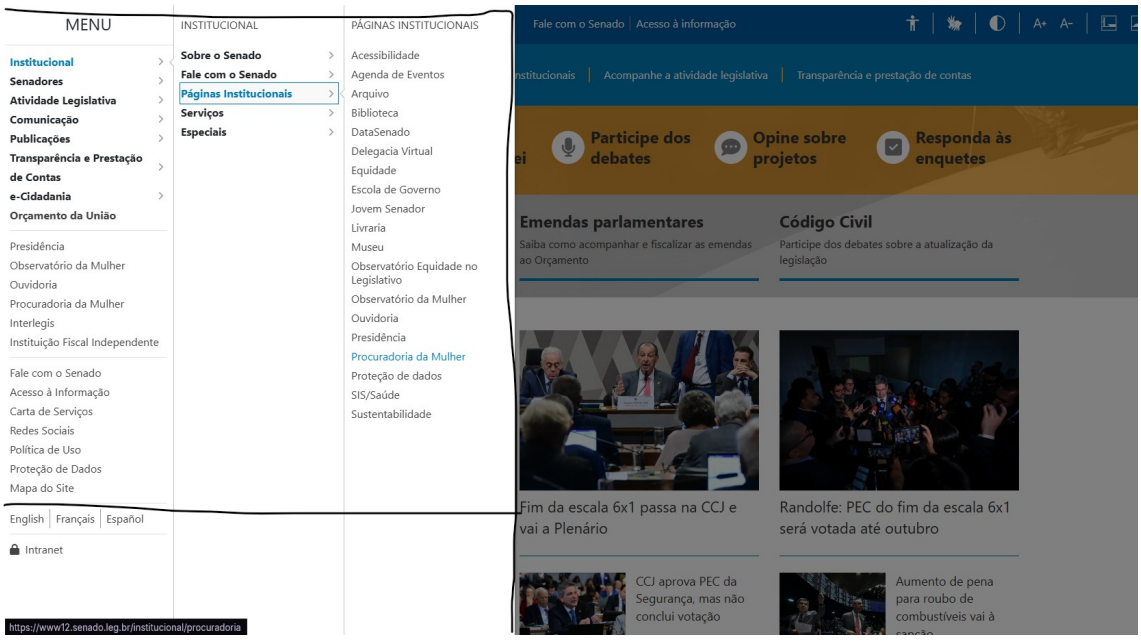
Causa: Ao ser acionado, o menu “Institucional” expande um mega-menu que exibe simultaneamente mais de 30 links, agrupados em cinco blocos diferentes (“Sobre o Senado”, “Fale com o Senado”, “Páginas Institucionais”, “Serviços” e “Especiais”), sem nenhuma hierarquia visual entre itens de uso frequente (ex.: “Ouvidoria”, “Visite o Senado”) e itens de uso raro (ex.: hotsites comemorativos como “SGM 80 Anos” ou “CONORF 30 Anos”).

Efeito sobre o usuário: Sobrecarga cognitiva – o usuário precisa ler item por item, em uma lista extensa e sem prioridade aparente, para localizar o link desejado, o que aumenta a chance de desistência ou de escolha equivocada.

Efeito sobre a tarefa: Aumento do tempo necessário para concluir tarefas simples de navegação institucional, como encontrar um canal de contato ou uma página de serviço.

Correção possível: Reduzir o número de itens exibidos de imediato no mega-menu, priorizando por frequência de uso; mover itens raros/sazonais (hotsites comemorativos) para uma seção secundária (“Ver mais” ou página própria de “Especiais”), separada dos itens institucionais centrais.

Foto/Print da violação encontrada:



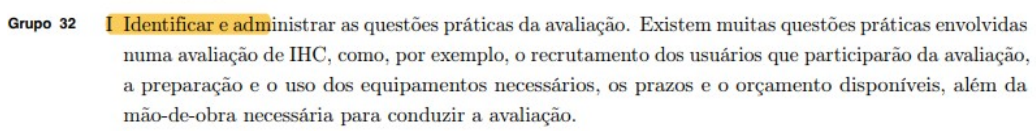
I – Identify (Identificar as questões práticas)

Enunciado: Questões Práticas

Se trata das questões práticas ou seja o custo, equipamento o número de avaliadores. A avaliação contará com 1 avaliador. A avaliação será realizada em ambiente controlado, com computador e acesso à internet. Serão utilizados o Termo de Consentimento Livre e Esclarecido, questionário pré-teste, roteiro de tarefas, formulário de observação e entrevista pós-teste, além de cronômetro e, se autorizado, gravação de tela. Sendo feita em um ambiente controlado.

Fonte: BARBOSA, Simone Diniz Junqueira; SILVA, Bruno Santana da. Interação Humano-Computador. 1. ed. Rio de Janeiro: Editora Campus, 2010. Cap. 11, p. 280.

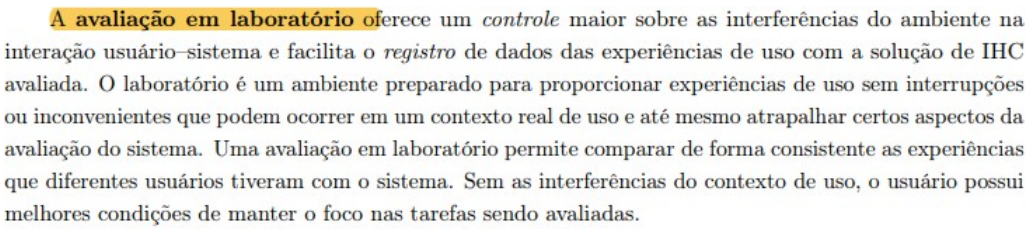
Foto/Print:



Grupo 32 I Identificar e administrar as questões práticas da avaliação. Existem muitas questões práticas envolvidas numa avaliação de IHC, como, por exemplo, o recrutamento dos usuários que participarão da avaliação, a preparação e o uso dos equipamentos necessários, os prazos e o orçamento disponíveis, além da mão-de-obra necessária para conduzir a avaliação.

Fonte: BARBOSA, Simone Diniz Junqueira; SILVA, Bruno Santana da. Interação Humano-Computador. 1. ed. Rio de Janeiro: Editora Campus, 2010. Cap. 11, p. 268.

Foto/Print:



A avaliação em laboratório oferece um *controle* maior sobre as interferências do ambiente na interação usuário–sistema e facilita o *registro* de dados das experiências de uso com a solução de IHC avaliada. O laboratório é um ambiente preparado para proporcionar experiências de uso sem interrupções ou inconvenientes que podem ocorrer em um contexto real de uso e até mesmo atrapalhar certos aspectos da avaliação do sistema. Uma avaliação em laboratório permite comparar de forma consistente as experiências que diferentes usuários tiveram com o sistema. Sem as interferências do contexto de uso, o usuário possui melhores condições de manter o foco nas tarefas sendo avaliadas.

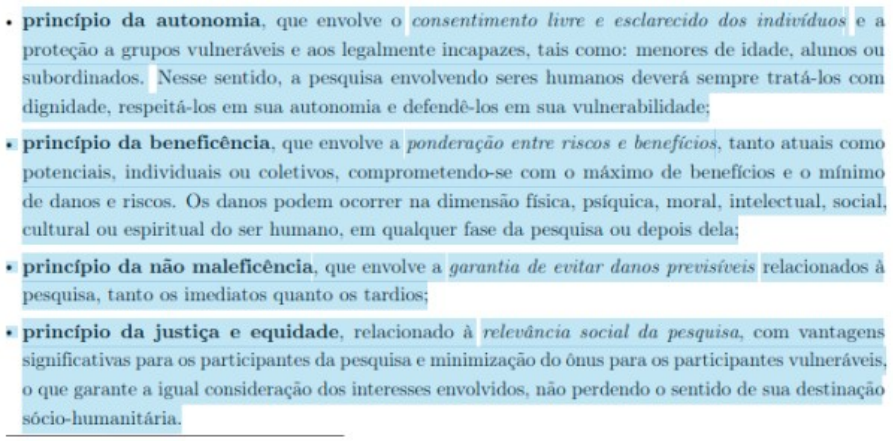
D – Decide (Decidir como lidar com as questões éticas)

Enunciado: Decidir questões éticas

Como a avaliação envolverá a participação de usuários reais, serão observados os princípios éticos de autonomia, beneficência, não maleficência e justiça e equidade. A participação será totalmente voluntária e só ocorrerá após a assinatura do Termo de Consentimento Livre e Esclarecido, no qual o participante será informado sobre o objetivo da avaliação, a duração, os procedimentos que serão realizados, os dados que serão coletados e seus direitos, incluindo o de desistir a qualquer momento sem qualquer penalidade.

Fonte: BARBOSA, Simone Diniz Junqueira; SILVA, Bruno Santana da. Interação Humano-Computador. 1. ed. Rio de Janeiro: Editora Campus, 2010. Cap. 7, p. 1.

Foto/Print:



- **princípio da autonomia**, que envolve o *consentimento livre e esclarecido dos indivíduos* e a proteção a grupos vulneráveis e aos legalmente incapazes, tais como: menores de idade, alunos ou subordinados. Nesse sentido, a pesquisa envolvendo seres humanos deverá sempre tratá-los com dignidade, respeitá-los em sua autonomia e defendê-los em sua vulnerabilidade;
- **princípio da beneficência**, que envolve a *ponderação entre riscos e benefícios*, tanto atuais como potenciais, individuais ou coletivos, comprometendo-se com o máximo de benefícios e o mínimo de danos e riscos. Os danos podem ocorrer na dimensão física, psíquica, moral, intelectual, social, cultural ou espiritual do ser humano, em qualquer fase da pesquisa ou depois dela;
- **princípio da não maleficência**, que envolve a *garantia de evitar danos previsíveis* relacionados à pesquisa, tanto os imediatos quanto os tardios;
- **princípio da justiça e equidade**, relacionado à *relevância social da pesquisa*, com vantagens significativas para os participantes da pesquisa e minimização do ônus para os participantes vulneráveis, o que garante a igual consideração dos interesses envolvidos, não perdendo o sentido de sua destinação sócio-humanitária.

E – Evaluate (Avaliar, interpretar e apresentar os dados)

Enunciado: Avaliar, interpretar e apresentar os dados

Como o método de avaliação escolhido foi a Avaliação Heurística, o relato dos resultados consolidados segue a estrutura prevista para esse método (locais de violação com foto/print e formulário de avaliação heurística preenchido, já apresentados nesta seção anteriormente) e inclui os seguintes itens:

1. Objetivos e escopo da avaliação: identificar problemas na interação e na interface do Portal do Senado Federal (`https://www12.senado.leg.br`), com foco na navegação pela estrutura de menus e submenus da página inicial e na localização de serviços e links interativos. O escopo desta avaliação abrangeu a página inicial do portal e seus principais menus de navegação (Institucional, Senadores, Atividade Legislativa, Comunicação, Publicações, Transparência e Prestação de Contas e e-Cidadania).

2. Forma como a avaliação foi realizada (método empregado): Avaliação Heurística (Nielsen, 1994), utilizando as 10 heurísticas de usabilidade e o formulário de registro de violações adaptado de Maciel et al. (Avaliação Heurística de Sítios na Web), contendo verificação, grau de severidade (0 a 4), natureza do problema (barreira/obstáculo/ruído), perspectivas do usuário/tarefa/projeto e descrição do problema (contexto/causa/efeito/correção possível), acompanhado do print da tela onde a violação foi observada.

3. Número e perfil de avaliadores: 1 avaliador – o próprio autor deste trabalho, estudante de graduação em Engenharia de Software, sem envolvimento

prévio no design ou desenvolvimento do Portal do Senado Federal, o que favorece uma análise mais neutra do ponto de vista do usuário.

4. Sumário dos dados coletados:

Heurística	Severidade	Natureza	Problema encontrado (resumo)
2. Correspondência com o mundo real	2 – Simples	Ruído	Siglas e jargão legislativo (CCJ, PEC) não explicados nas manchetes
4. Consistência e padronização	3 – Grave	Obstáculo	Portal disperso em múltiplos subdomínios (www12, www25, legis, www9 etc.)
7. Projeto estético e minimalista	3 – Grave	Obstáculo	Mega-menu "Institucional"com mais de 30 links exibidos simultaneamente

5. Relato da interpretação e análise dos dados: os problemas encontrados se concentram, sobretudo, na arquitetura de informação e na organização dos menus do portal (heurísticas 4 e 7), o que é coerente com a percepção inicial registrada na contextualização deste trabalho (sobrecarga de menus e dificuldade de localizar serviços). O problema de terminologia (heurística 2) tem severidade menor, mas reforça a mesma causa raiz: o portal foi projetado a partir do modelo mental de quem já conhece o processo legislativo, e não do cidadão comum. Não foi identificado, até o momento, nenhum *falso problema* (item da interface incorretamente apontado como defeituoso).

6. Lista dos problemas encontrados:

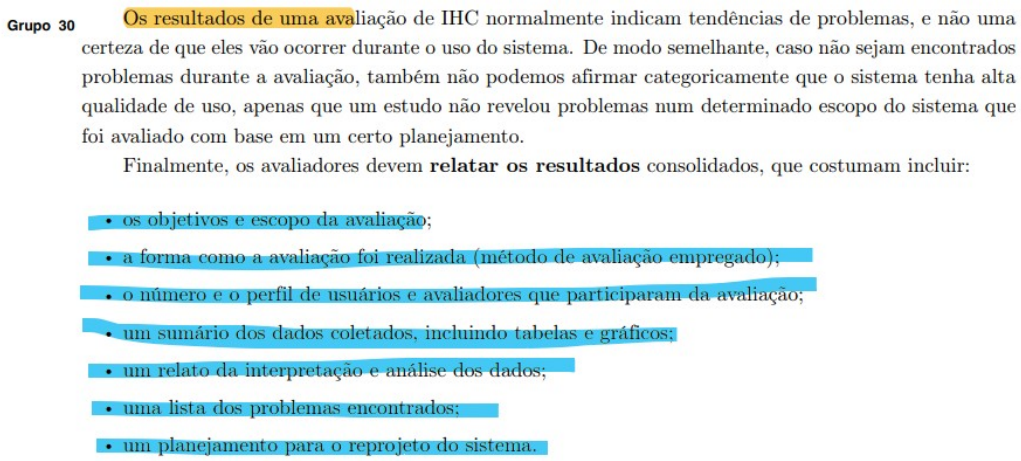
- Mega-menu "Institucional"sobrecarregado (Heurística 7, severidade 3);
- Portal disperso em múltiplos subdomínios sem identidade visual unificada (Heurística 4, severidade 3);
- Jargão e siglas legislativas não explicadas nas manchetes (Heurística 2, severidade 2);

7. Planejamento para o reprojeto do sistema: (i) reduzir e hierarquizar os itens exibidos no mega-menu "Institucional", priorizando por frequência de uso e movendo itens sazonais/comemorativos para uma seção secundária; (ii) unificar a identidade visual e, quando possível, o domínio dos diferentes sistemas do portal (www12, www25, legis etc.), para reforçar a sensação de portal único; (iii) expandir siglas legislativas na primeira ocorrência do texto ou oferecer explicação contextual (tooltip/glossário) para termos técnicos.

Fonte: BARBOSA, Simone Diniz Junqueira; SILVA, Bruno Santana da. Interação Humano-Computador. 1. ed. Rio de Janeiro: Editora Campus, 2010. Cap. 11, p. 271, 279 (Subseção 11.7.5 – Consolidação e Relato dos Resultados).

MACIEL, Cristiano; NOGUEIRA, José Luis T.; CIUFFO, Leandro Neumann; GARCIA, Ana Cristina Bicharra. Avaliação Heurística de Sítios na Web. UFF, Tabela 2 e Seção 4 (Estudos de Caso).

Foto/Print:



Grupo 30

Os resultados de uma avaliação de IHC normalmente indicam tendências de problemas, e não uma certeza de que eles vão ocorrer durante o uso do sistema. De modo semelhante, caso não sejam encontrados problemas durante a avaliação, também não podemos afirmar categoricamente que o sistema tenha alta qualidade de uso, apenas que um estudo não revelou problemas num determinado escopo do sistema que foi avaliado com base em um certo planejamento.

Finalmente, os avaliadores devem **relatar os resultados** consolidados, que costumam incluir:

- os objetivos e escopo da avaliação;
- a forma como a avaliação foi realizada (método de avaliação empregado);
- o número e o perfil de usuários e avaliadores que participaram da avaliação;
- um sumário dos dados coletados, incluindo tabelas e gráficos;
- um relato da interpretação e análise dos dados;
- uma lista dos problemas encontrados;
- um planejamento para o reprojeto do sistema.