

Relatório de testes de usabilidade e acessibilidade

/ CM Valongo

Este relatório apresenta os resultados dos testes de usabilidade e acessibilidade realizados no site da [Câmara Municipal de Valongo](#) entre maio e dezembro de 2025.

O objetivo desta análise foi avaliar a facilidade de utilização e acessibilidade do portal, identificando eventuais barreiras ou dificuldades enfrentadas pelos utilizadores em diferentes contextos. Com base nos dados recolhidos, são propostas recomendações para melhorar a experiência do utilizador e garantir a inclusão de todos os públicos.

Índice

1. Introdução.....	2
2. Sobre os testes de usabilidade e acessibilidade	2
3. Objetivos.....	2
4. Participantes	3
5. O teste.....	3
5.1 Metodologia	3
5.2 Ferramentas e equipamentos	4
5.3 Métricas de avaliação	5
5.4 Condução do teste.....	5
5.4.1 Tarefas propostas	6
5.5 Resultados	7
Métricas de Eficácia e Eficiência.....	7
Métricas de Satisfação.....	10
5.6 Observações verbais dos participantes	12
6. Análise transversal dos resultados	13
7. Recomendações	13
8. Limitações do estudo	14
9. Conclusão	15

1. Introdução

A presença digital das entidades públicas é essencial para garantir comunicação clara, acesso eficiente à informação e disponibilização de serviços aos cidadãos. Um site institucional deve permitir a consulta de conteúdos relevantes, facilitar o acesso a documentos e assegurar que todos os utilizadores conseguem encontrar e realizar as operações de que necessitam.

A usabilidade e a acessibilidade são componentes fundamentais desse objetivo. Um serviço digital público deve ser intuitivo, funcional e inclusivo, garantindo que cidadãos com e sem deficiência conseguem navegar, compreender a informação e concluir tarefas sem barreiras. O cumprimento das normas de acessibilidade web é, por isso, um requisito estruturante.

Este relatório apresenta os resultados dos testes de usabilidade e acessibilidade realizados ao site, com o objetivo de identificar dificuldades, validar decisões de design e propor melhorias que contribuam para uma experiência digital mais eficiente e inclusiva.

2. Sobre os testes de usabilidade e acessibilidade

Os testes de usabilidade e acessibilidade permitem avaliar de forma direta como os utilizadores interagem com um serviço digital, identificar dificuldades e validar a eficácia das soluções implementadas. Estes testes integram práticas de User Experience (UX) e focam-se na observação do comportamento real dos participantes perante tarefas concretas.

Os métodos aplicados podem variar consoante o contexto, os recursos disponíveis e os objetivos do estudo, mas o princípio mantém-se: analisar a experiência de utilização de forma rigorosa, envolvendo participantes com perfis diversificados, incluindo pessoas com e sem deficiência.

Neste estudo, todos os participantes utilizaram os seus equipamentos pessoais, nas condições reais do seu ambiente habitual de trabalho ou habitação e com as respetivas configurações e tecnologias de apoio. Todas as sessões foram realizadas remotamente.

Antes do início de cada sessão, todos os participantes deram consentimento informado para a captação de vídeo, imagem e som, através do formulário disponibilizado ou por consentimento verbal registado.

3. Objetivos

- **Avaliar a facilidade de navegação**, verificando se os utilizadores conseguem localizar conteúdos e funcionalidades de forma intuitiva.
- **Identificar barreiras de acessibilidade** que afetem utilizadores com e sem deficiência e verificar a conformidade com as normas de acessibilidade web.
- **Testar a eficácia da funcionalidade de pesquisa** interna na recuperação rápida de conteúdos relevantes.
- **Medir a eficiência na execução de tarefas comuns**, analisando o tempo necessário e as dificuldades encontradas.
- **Recolher feedback qualitativo sobre a experiência de utilização**, incluindo clareza da informação, organização da interface e aspetos visuais.

- **Identificar oportunidades de melhoria** que contribuam para um serviço digital mais claro, funcional e inclusivo.
- **Avaliar se o serviço digital responde** às necessidades e expectativas dos utilizadores.
- **Avaliar a compatibilidade do serviço digital com diferentes tecnologias de apoio** e métodos de interação, incluindo leitores de ecrã e navegação por teclado.
- **Verificar a consistência da estrutura e dos padrões de interação**, assegurando que os utilizadores encontram comportamentos previsíveis ao longo da navegação.
- **Identificar pontos de fricção cognitiva**, como excesso de passos, terminologia pouco clara ou conteúdos extensos, que possam dificultar a compreensão ou execução de tarefas.

4. Participantes

Este estudo contou com a participação de utilizadores com perfis diversificados, sem ligação profissional direta à área de informática, garantindo uma avaliação representativa da experiência real de utilização.

Os participantes foram:

- **2 participantes sem deficiência**
- **4 participantes com deficiência visual**

Caracterização

Os participantes sem deficiência tinham idades entre os 25 e os 45 anos, um do género masculino e outro feminino. Utilizaram o browser Chrome.

Os participantes com deficiência visual eram pessoas com cegueira total, com idades entre os 20 e os 60 anos, incluindo tanto o género masculino como o feminino. Apresentavam níveis distintos de experiência na utilização de leitores de ecrã e na navegação em sites de forma geral. Todos utilizaram o leitor NVDA em conjunto com diferentes browsers (Chrome, Firefox e Edge).

Tipo de participação

Cada participante realizou as tarefas remotamente, a partir de casa ou do local de trabalho, utilizando os seus próprios equipamentos, configurações pessoais e tecnologias de apoio. Esta diversidade de contextos permitiu avaliar o serviço digital em condições reais de utilização.

5. O teste

5.1 Metodologia

WCAG-EM e DL 83/2018

A definição do conjunto de páginas a analisar e das tarefas a realizar baseou-se na metodologia WCAG-EM (*Website Accessibility Conformance Evaluation Methodology*), complementada pelos requisitos previstos no DL 83/2018. Esta abordagem permitiu selecionar conteúdos representativos e construir um conjunto de tarefas que cada participante deveria tentar completar, refletindo cenários reais de utilização.

Ajustes iterativos durante o processo de teste

Alguns problemas identificados nas primeiras sessões, apesar de simples de resolver, foram corrigidos imediatamente e deixaram de surgir nos testes seguintes. Outros problemas, embora mais complexos, eram suficientemente graves para impedir a execução das tarefas que deles dependiam. A equipa técnica, totalmente disponível e empenhada, resolveu também essas situações de forma imediata. Esta abordagem iterativa permitiu validar rapidamente as melhorias implementadas e assegurar condições adequadas para as sessões seguintes.

Think Aloud Protocol

Nos testes moderados realizados remotamente foi utilizado o método de “pensar em voz alta” (*Think Aloud Protocol*). Durante a execução de cada tarefa, os participantes foram incentivados a verbalizar o que estavam a pensar, incluindo dúvidas, expectativas, decisões tomadas e eventuais hesitações.

Este método permitiu compreender não apenas o que os participantes faziam, mas também porque o faziam, ajudando a identificar pontos de fricção, confusão ou incerteza mesmo em situações em que a tarefa acabava por ser concluída com sucesso.

5.2 Ferramentas e equipamentos

Zoom / Microsoft Teams

As sessões foram realizadas remotamente através de Zoom ou Microsoft Teams, conforme a preferência de cada participante. Ambas as plataformas permitiram partilha de ecrã, gravação das interações e comunicação verbal, bem como comunicação por escrito através do chat quando necessário.

Foi dada preferência ao Zoom sempre que possível, por permitir acesso direto através de link sem necessidade de conta e por ser reconhecido como uma plataforma acessível para utilizadores de leitores de ecrã.

Word

As tarefas e os links relevantes para o teste estavam organizados num único documento Word enviado aos participantes imediatamente antes da sessão.

E-mail

Foi utilizado para o agendamento das sessões e para o envio do documento Word e do link de acesso à videochamada.

wireFORMS

A ferramenta wireFORMS foi utilizada para criar o questionário online SUS (*System Usability Scale*). Este módulo faz parte da plataforma CMS do site avaliado.

5.3 Métricas de avaliação

A avaliação do teste baseou-se em três tipos de métricas: eficácia, eficiência e satisfação. As métricas de eficácia e eficiência foram recolhidas durante a execução das tarefas. A métrica de satisfação foi avaliada através de um questionário enviado no final do teste.

Eficácia

A eficácia reflete a capacidade dos participantes para completar as tarefas propostas e identificar eventuais dificuldades durante o processo.

Foram consideradas as seguintes métricas:

- Tarefas concluídas com sucesso;
- Tarefas concluídas com dificuldade;
- Tarefas não concluídas.

Eficiência

A eficiência foi medida através do tempo necessário para completar cada tarefa. Esta métrica permite identificar tarefas mais complexas ou que exigem maior esforço cognitivo ou operacional por parte dos participantes.

Métrica utilizada:

- Tempo de execução da tarefa.

Satisfação

A satisfação dos participantes foi avaliada no final do teste através de um questionário padronizado. Esta métrica permite obter uma perceção subjetiva da experiência de utilização.

Métrica utilizada:

- SUS (*System Usability Scale*), cujo resultado final é expresso numa pontuação entre 0 e 100.

5.4 Condução do teste

No início de cada sessão de videoconferência, o participante foi acolhido e colocado à vontade. Seguidamente foram explicados os objetivos da sessão e partilhado o documento Word que continha as tarefas e as instruções iniciais. Foi dado tempo a cada participante para ler o documento antes de iniciar o teste. O início da sessão prática ocorreu apenas quando cada pessoa se sentiu pronta para avançar.

As informações e instruções iniciais foram as seguintes:

- Queremos que se sinta à vontade durante todo o processo, pois não há respostas certas ou erradas.

- O seu feedback é essencial, por isso pedimos que partilhe em voz alta tudo o que estiver a pensar enquanto realiza as tarefas.
- Cada tarefa tem um limite de tempo alargado, permitindo-lhe explorar o site com calma.
- Pode utilizar a pesquisa interna do site e todos os atalhos do seu leitor de ecrã, mas não pode recorrer a motores de busca externos (como o Google) ou à ferramenta de pesquisa de texto (teclas Control+F).
- Aceda, com o seu browser (navegador) preferido, ao site <https://www.cm-valongo.pt>
- Partilhe o seu ecrã completo (não apenas a janela onde abriu o browser (navegador)).
- Execute as tarefas abaixo.
- No final das tarefas encontra um link para um questionário e pedimos que o preencha logo de seguida e nos envie.

Gestão de dúvidas e interrupções

Durante o teste, os participantes puderam colocar dúvidas sempre que necessário, sendo essas questões esclarecidas apenas quando não interferiam com a execução das tarefas. Garantiu-se que nenhum esclarecimento orientou a navegação ou influenciou decisões durante a realização das tarefas.

Sempre que ocorreram interrupções, problemas técnicos ou questões relacionadas com a ligação, o tempo de execução da tarefa foi pausado e retomado apenas quando o participante pôde continuar em condições normais.

Para participantes que utilizam leitores de ecrã, foi reforçado que poderiam ajustar livremente a velocidade de leitura, utilizar os seus atalhos habituais e configurar o dispositivo conforme necessário. Estas regras garantiram que cada pessoa realizasse o teste nas condições que lhe são naturais, permitindo observar o impacto real da interface na sua experiência.

5.4.1 Tarefas propostas

Foram definidas tarefas que abrangem diferentes funcionalidades do site, incluindo identificação de elementos, navegação por conteúdos, utilização da pesquisa interna e preenchimento de formulários. Cada tarefa foi construída para refletir ações reais que um utilizador pode necessitar de realizar no site.

Os participantes sem deficiência realizaram 10 tarefas.

Os participantes com deficiência visual realizaram 5 tarefas, selecionadas de forma a garantir representatividade sem gerar sobrecarga cognitiva ou operacional durante o teste.

Foram registados o tempo de execução de cada tarefa, o grau de dificuldade observado e o respetivo resultado (sucesso, dificuldade ou insucesso).

Tarefas para participantes sem deficiência

1. Identifique as plataformas de redes sociais da Câmara Municipal.
2. Encontre o contacto telefónico da Câmara Municipal.
3. Preencha o formulário de subscrição da newsletter de Cultura da Câmara Municipal (não precisa de subscrever, apenas de preencher o formulário).

4. Descubra em que data ocorreu o evento “Poema em Rizoma”.
5. Identifique os espaços ou equipamentos culturais da Câmara Municipal.
6. Descubra o link para o Diretório de Serviços da Câmara Municipal.
7. Encontre informação sobre as interrupções de trânsito no concelho.
8. Descubra onde está a informação sobre os preços da água no município.
9. Descubra onde pode encontrar informações sobre reabilitação de escolas no âmbito do PRR (Plano de Recuperação e Resiliência - Recuperar Portugal).
10. Encontre onde pode encontrar contactos de artesãos que fabriquem brinquedos artesanais de madeira.

Tarefas para participantes com deficiência visual

1. Identifique as plataformas de redes sociais da Câmara Municipal.
2. Encontre o contacto telefónico da Câmara Municipal.
3. Preencha o formulário de subscrição da newsletter de Cultura da Câmara Municipal (não precisa de subscrever, apenas de preencher o formulário).
4. Descubra em que data ocorreu o evento “Poema em Rizoma”.
5. Identifique os espaços ou equipamentos culturais da Câmara Municipal.

5.5 Resultados

As tabelas incluídas nesta secção são disponibilizadas como imagens para efeitos de apresentação. As respetivas versões em formato Excel, legíveis por leitores de ecrã, acompanham este relatório em anexo.

Métricas de Eficácia e Eficiência

As métricas de eficácia (capacidade de completar as tarefas) e de eficiência (tempos de execução) foram analisadas em conjunto nas tabelas seguintes por uma questão de organização, embora sejam métricas distintas e não devam ser interpretadas como diretamente relacionadas.

A eficácia foi avaliada durante a execução das tarefas, considerando se cada participante conseguiu ou não concluí-las e se revelou dificuldades no processo. A eficiência corresponde ao tempo registado para executar cada tarefa, mas este valor não reflete, por si só, o nível de dificuldade percebida. Em vários casos, tempos mais longos resultaram de exploração adicional ou percursos paralelos, e não necessariamente de barreiras ou problemas de usabilidade.

Para o cálculo dos tempos médios foram consideradas apenas as tarefas concluídas, com ou sem dificuldade. O tempo máximo de cada tarefa foi definido com base em testes piloto prévios realizados com participantes com e sem deficiência visual, com o objetivo de calibrar a metodologia e a duração das tarefas.

As principais dificuldades observadas podem ser consultadas nas secções **6. Análise Transversal dos Resultados** e **7. Recomendações**.

Nota sobre as cores utilizadas nas tabelas que se seguem:

Verde: **Eficácia:** tarefa concluída sem dificuldade. / **Eficiência:** realizada em até 30% do tempo máximo definido.

Amarelo: **Eficácia:** tarefa concluída com dificuldade. / **Eficiência:** realizada entre 30% e 70% do tempo máximo definido.

Vermelho: **Eficácia:** tarefa não concluída. / **Eficiência:** realizada em mais de 70% do tempo máximo definido.

Participantes sem deficiência

De forma geral, os resultados indicam um desempenho positivo neste grupo. A análise das tarefas evidencia, no entanto, algumas dificuldades recorrentes, identificadas durante a execução e não necessariamente associadas ao tempo despendido.

	Participante 1 Sem deficiência		MÉTRICAS			
			Eficácia			Eficiência
	Tarefas	Tempo limite (minutos)	Concluída sem dificuldade	Concluída com dificuldade	Não concluída	Tempo de execução (minutos)
1.	Identifique as plataformas de redes sociais da Câmara Municipal.	2	X			0,30
2.	Encontre o contacto telefónico da Câmara Municipal.	2	X			0,50
3.	Preencha o formulário de subscrição da newsletter da Câmara Municipal e subscreva apenas a de Cultura.	5	X			1,00
4.	Descubra em que data ocorreu o evento “Poema em Rizoma”.	3		X		1,50
5.	Identifique os espaços ou equipamentos culturais da Câmara Municipal.	3	X			0,50
6.	Descubra como pode contactar o Presidente da Câmara por escrito.	2	X			0,50
7.	Encontre informação sobre as interrupções de trânsito no concelho.	3		X		1,50
8.	Encontre os regulamentos do Arquivo Municipal.	4	X			0,25
9.	Descubra onde pode encontrar informações sobre reabilitação de escolas no âmbito do PRR (Plano de Recuperação e Resiliência - Recuperar Portugal).	3		X		3,00
10.	Encontre onde pode encontrar contactos de artesãos que fabriquem brinquedos artesanais de madeira.	3	X			0,75

	Participante 2 Sem deficiência		MÉTRICAS			
			Eficácia			Eficiência
	Tarefas	Tempo limite (minutos)	Concluída sem dificuldade	Concluída com dificuldade	Não concluída	Tempo de execução (minutos)
1.	Identifique as plataformas de redes sociais da Câmara Municipal.	2	X			0,15
2.	Encontre o contacto telefónico da Câmara Municipal.	2	X			1,15
3.	Preencha o formulário de subscrição da newsletter da Câmara Municipal e subscreva apenas a de Cultura.	5	X			1,45
4.	Descubra em que data ocorreu o evento “Poema em Rizoma”.	3		X		1,35
5.	Identifique os espaços ou equipamentos culturais da Câmara Municipal.	3	X			0,50
6.	Descubra como pode contactar o Presidente da Câmara por escrito.	2	X			0,09
7.	Encontre informação sobre as interrupções de trânsito no concelho.	3	X			1,14
8.	Encontre os regulamentos do Arquivo Municipal.	4	X			0,25
9.	Descubra onde pode encontrar informações sobre reabilitação de escolas no âmbito do PRR (Plano de Recuperação e Resiliência - Recuperar Portugal).	3	X			0,05
10.	Encontre onde pode encontrar contactos de artesãos que fabriquem brinquedos artesanais de madeira.	3		X		1,25

Participantes com deficiência visual

Neste grupo, os resultados foram globalmente mais desafiantes. As dificuldades observadas relacionaram-se sobretudo com barreiras de navegação, interpretação de conteúdos e características específicas da interface. Tal como no grupo anterior, o tempo despendido não foi, por si só, indicador direto do grau de dificuldade.

	Participante 1 Com deficiência visual		MÉTRICAS			
			Eficácia			Eficiência
	Tarefas	Tempo limite (minutos)	Concluída sem dificuldade	Concluída com dificuldade	Não concluída	Tempo de execução (minutos)
1.	Identifique as plataformas de redes sociais da Câmara Municipal.	6	X			1,50
2.	Encontre o contacto telefónico da Câmara Municipal.	6			X	não executada
3.	Preencha o formulário de subscrição da newsletter da Câmara Municipal e subscreva apenas a de Cultura.	15	X			7,60
4.	Descubra em que data ocorreu o evento “Poema em Rizoma”.	9		X		3,92
5.	Identifique os espaços ou equipamentos culturais da Câmara Municipal.	9		X		6,50

	Participante 2 Com deficiência visual		MÉTRICAS			
			Eficácia			Eficiência
	Tarefas	Tempo limite (minutos)	Concluída sem dificuldade	Concluída com dificuldade	Não concluída	Tempo de execução (minutos)
1.	Identifique as plataformas de redes sociais da Câmara Municipal.	6	X			2,20
2.	Encontre o contacto telefónico da Câmara Municipal.	6	X			4,05
3.	Preencha o formulário de subscrição da newsletter da Câmara Municipal e subscreva apenas a de Cultura.	15			X	não executada
4.	Descubra em que data ocorreu o evento “Poema em Rizoma”.	9		X		4,88
5.	Identifique os espaços ou equipamentos culturais da Câmara Municipal.	9		X		8,45

	Participante 3 Com deficiência visual		MÉTRICAS			
			Eficácia			Eficiência
	Tarefas	Tempo limite (minutos)	Concluída sem dificuldade	Concluída com dificuldade	Não concluída	Tempo de execução (minutos)
1.	Identifique as plataformas de redes sociais da Câmara Municipal.	6	X			1,45
2.	Encontre o contacto telefónico da Câmara Municipal.	6		X		3,00
3.	Preencha o formulário de subscrição da newsletter da Câmara Municipal e subscreva apenas a de Cultura.	15	X			2,52
4.	Descubra em que data ocorreu o evento “Poema em Rizoma”.	9		X		6,77
5.	Identifique os espaços ou equipamentos culturais da Câmara Municipal.	9		X		7,20

	Participante 4 Com deficiência visual		MÉTRICAS			
			Eficácia			Eficiência
	Tarefas	Tempo limite (minutos)	Concluída sem dificuldade	Concluída com dificuldade	Não concluída	Tempo de execução (minutos)
1.	Identifique as plataformas de redes sociais da Câmara Municipal.	6	X			0,97
2.	Encontre o contacto telefónico da Câmara Municipal.	6			X	não executada
3.	Preencha o formulário de subscrição da newsletter da Câmara Municipal e subscreva apenas a de Cultura.	15	X			5,35
4.	Descubra em que data ocorreu o evento “Poema em Rizoma”.	9		X		4,27
5.	Identifique os espaços ou equipamentos culturais da Câmara Municipal.	9		X		7,53

Métricas de Satisfação

Para além da execução das tarefas, cada participante respondeu, no final, a um questionário de satisfação. A ferramenta utilizada foi o SUS (*System Usability Scale*).

Desenvolvido por John Brooke em 1986, o SUS é um instrumento padronizado que permite medir a percepção de usabilidade de um produto ou serviço digital. É composto por 10 afirmações avaliadas numa escala de 1 a 5, de “Discordo totalmente” a “Concordo totalmente”. Embora se baseie na percepção subjetiva dos utilizadores, o SUS é amplamente utilizado e fornece uma métrica consistente quando analisado em conjunto com outras medições de usabilidade e acessibilidade.

Depois de concluírem todas as tarefas, os participantes acederam ao formulário SUS através do link incluído no documento Word utilizado durante a sessão.

Os itens apresentados aos participantes foram os seguintes:

1. Acho que gostaria de utilizar o site com frequência.
2. Considerarei o site mais complexo do que o necessário.
3. Achei o site fácil de utilizar.
4. Acho que necessitaria de ajuda de um técnico para conseguir utilizar o site.
5. Considerarei que as várias funcionalidades do site estavam bem integradas.
6. Achei que o site tinha muitas inconsistências.
7. Suponho que a maioria das pessoas aprenderia a utilizar rapidamente o site.
8. Considerarei o site muito complicado de utilizar.
9. Senti-me muito confiante ao utilizar o site.
10. Tive de aprender muito antes de conseguir utilizar o site.

A pontuação final é obtida através da conversão das respostas segundo a fórmula do SUS, resultando num valor entre 0 e 100. A escala utilizada para este relatório foi dividida em cinco níveis:

- 0 a 20 – Péssimo
- 21 a 40 – Mau
- 41 a 60 – Insatisfatório
- 61 a 80 – Aceitável
- 81 a 100 – Muito Bom

Participantes sem deficiência

A pontuação final do SUS, calculada a partir das respostas dos participantes deste grupo, apresenta uma média de 85, correspondente ao nível **“Muito Bom”** na escala de satisfação.

Participantes sem deficiência											PONTUAÇÃO
pergunta 1	pergunta 2	pergunta 3	pergunta 4	pergunta 5	pergunta 6	pergunta 7	pergunta 8	pergunta 9	pergunta 10		
Particip.	Acho que gostaria de utilizar o site com frequência	Considereei o site mais complexo do que o necessário	Achei o site fácil de utilizar	Acho que necessitaria de ajuda de um técnico para conseguir utilizar o site	Considereei que as várias funcionalidades do site estavam bem integradas	Achei que o site tinha muitas inconsistências	Suponho que a maioria das pessoas aprenderia a utilizar rapidamente o site	Considereei o site muito complicado de utilizar	Senti-me muito confiante ao utilizar o site	Tive de aprender muito antes de conseguir utilizar o site	
1	4	2	3	1	4	2	5	1	4	1	
2	4	2	4	1	5	1	5	1	3	1	
MÉDIA											85,0

Participantes com deficiência visual												
	pergunta 1	pergunta 2	pergunta 3	pergunta 4	pergunta 5	pergunta 6	pergunta 7	pergunta 8	pergunta 9	pergunta 10		
Particip.	Acho que gostaria de utilizar o site com frequência	Considereei o site mais complexo do que o necessário	Achei o site fácil de utilizar	Acho que necessitaria de ajuda de um técnico para conseguir utilizar o site	Considereei que as várias funcionalidades do site estavam bem integradas	Achei que o site tinha muitas inconsistências	Suponho que a maioria das pessoas aprenderia a utilizar rapidamente o site	Considereei o site muito complicado de utilizar	Senti-me muito confiante ao utilizar o site	Tive de aprender muito antes de conseguir utilizar o site	PONTUAÇÃO	
1	4	3	4	1	4	1	4	3	3	2	72,5	
2	3	4	3	1	3	2	3	2	3	2	60,0	
3	2	3	3	2	4	1	5	1	3	2	70,0	
4	2	2	2	5	2	4	2	4	2	4	27,5	
											MÉDIA	57,5

- “O contacto devia estar logo em primeiro lugar.”
- “O que é isto? Não estou a perceber.”
- “Ah, afinal há duas pesquisas... eu não sabia.”
- “Na pesquisa geral encontro melhor.”
- “Não sei bem como se escreve... vou arriscar.”
- “Ah, encontrei o link... mas acho que não fez nada.”
- “Não me está a aparecer nenhum heading aqui, estranho.”
- “Ah, aqui está. Pronto, agora sim.”
- “Agora já percebi o caminho.”
- “Não estava a encontrar porque me esqueci do atalho, desculpe.”

6. Análise transversal dos resultados

Em termos de eficácia, observou-se que ambos os grupos conseguiram concluir várias das tarefas propostas, ainda que com diferenças no tipo e na frequência das dificuldades encontradas. Os participantes sem deficiência tenderam a apresentar um desempenho mais consistente, enquanto os participantes com deficiência visual demonstraram maiores desafios em tarefas relacionadas com a identificação do conteúdo principal, a distinção entre diferentes áreas de pesquisa e a interação com elementos que não estavam claramente rotulados. Apesar disso, em ambos os grupos surgiram dificuldades semelhantes em localizar conteúdos específicos, compreender a organização da página e perceber rapidamente onde determinada informação se encontrava, indicando que alguns obstáculos são transversais.

Relativamente à eficiência, os tempos de execução variaram significativamente entre participantes e tarefas, não refletindo diretamente o grau de dificuldade. Em vários casos, tempos mais longos deveram-se à exploração adicional do site ou a percursos alternativos, enquanto tempos curtos não implicaram necessariamente facilidade. Ainda assim, identificaram-se padrões, nomeadamente tarefas em que ambos os grupos demoraram mais tempo quando dependiam da pesquisa, tarefas particularmente rápidas quando a informação estava disponível no rodapé e diferenças claras entre grupos em situações que exigiam navegação estruturada com headings ou teclas de atalho.

Quando analisados em conjunto, os resultados sugerem que o site apresenta uma boa capacidade de orientação geral, mas também algumas barreiras estruturais e inconsistências na apresentação dos conteúdos, afetando utilizadores com diferentes perfis. As diferenças de desempenho entre grupos são consistentes com o impacto esperado das tecnologias de apoio, mas também revelam oportunidades de melhoria que beneficiariam todos os utilizadores.

7. Recomendações

Com base nos resultados obtidos durante os testes e nas observações verbais dos participantes, os problemas identificados foram organizados e classificados segundo o seu grau de severidade: **crítico**, **relevante** ou **menor**. Esta categorização permite priorizar intervenções e orientar as ações de melhoria, assegurando que os obstáculos com maior impacto na experiência de utilização são tratados em primeiro lugar.

Gravidade	Problema ou erro	Local	Recomendação	Correção
Menor	Identificação de componente irrelevante para utilizadores de leitor de ecrã (Readspeaker). Adicionalmente, contém palavras em inglês em textos alternativos e legendas, que o leitor de ecrã não lê corretamente.	Todas as páginas interiores.	Identificar corretamente o componente e substituir terminologia em inglês ou jargão técnico, para os utilizadores de leitor de ecrã perceberem logo o que é e para que serve (e avançarem se desejarem).	Agendada
Crítico	Pesquisas de contexto (pesquisar só em notícias, eventos) não indicam o seu objetivo.	Em todas as páginas interiores com listas de notícias, eventos, pontos de interesse/contactos, documentos e anúncios.	As páginas indicadas apresentam dois campos de pesquisa (pesquisa geral no site e pesquisas de contexto variadas), pelo que é necessário identificar com clareza, para os leitores de ecrã, o objetivo de cada um.	Agendada
Crítico	Dificuldade em chegar ao resultado da pesquisa mais relevante.	Todas as páginas do site.	Rever a página de resultados da pesquisa, para que os utilizadores de leitor de ecrã se apercebam que existem duas colunas de resultados e poderem navegar facilmente entre os dois.	Corrigido
Relevante	Falta identificação da zona de contactos no rodapé.	Rodapé de todas as páginas.	Os contactos gerais no rodapé são comuns a muitos sites e por isso, frequentemente procurados. A recomendação é que esta secção seja identificada de forma a ser fácil, usando atalhos do leitor de ecrã, chegar até ela.	Agendada
Crítico	Dificuldade em chegar ao conteúdo principal da página.	Todas as páginas interiores.	Colocar o destino do link "Passar para o conteúdo principal" no <main> e criar secções para a inserção do Readspeaker e do conteúdo relevante da página, de forma a facilitar o acesso por mais atalhos do leitor de ecrã.	Agendada

8. Limitações do estudo

Este estudo apresenta algumas limitações que devem ser consideradas na interpretação dos resultados. O número de participantes, embora adequado a testes de usabilidade, não permite generalizações para toda a população de utilizadores.

As sessões decorreram remotamente e com recurso aos dispositivos pessoais dos participantes, o que introduziu variabilidade nas configurações, software e condições técnicas. Os participantes com deficiência visual realizaram apenas as primeiras cinco tarefas do conjunto total, para evitar sobrecarga e garantir condições adequadas de participação, o que significa que o número de tarefas avaliadas não é igual entre grupos.

Adicionalmente, fatores como diferentes níveis de experiência digital e domínio das tecnologias de apoio podem ter influenciado os resultados. Apesar destas limitações, o estudo permitiu identificar barreiras reais e oportunidades de melhoria relevantes para a evolução do site.

9. Conclusão

O presente estudo avaliou a usabilidade e a acessibilidade do site através de métricas de eficácia, eficiência e satisfação.

Os resultados mostram melhorias significativas quando comparados com os testes piloto realizados anteriormente com participantes com deficiência visual. No piloto, verificou-se uma média de três tarefas não concluídas em cinco, nenhuma concluída sem dificuldade, nenhum tempo de execução inferior a 70 por cento do limite definido e uma pontuação média de satisfação de 37,5 por cento. No estudo atual, os resultados demonstram um desempenho substancialmente mais positivo.

O site avaliado assenta num CMS comum a outros projetos que ainda serão analisados. **A resolução dos problemas identificados neste estudo terá impacto direto na melhoria global da plataforma**, beneficiando igualmente os restantes sites que utilizam a mesma estrutura.

De forma geral, os participantes conseguiram concluir a maioria das tarefas, embora tenham sido observados alguns pontos de dificuldade ligados à navegação e à interpretação de conteúdos. A eficiência variou entre tarefas e perfis de utilizador, evidenciando áreas que poderão beneficiar de otimização adicional. A satisfação apresentou resultados distintos entre grupos, refletindo tanto progressos claros como desafios que permanecem.

No conjunto, este estudo oferece uma base sólida para orientar as próximas ações de melhoria. Recomenda-se que as intervenções propostas sejam implementadas de forma faseada e verificadas em novas iterações, garantindo uma evolução contínua e alinhada com as necessidades reais dos utilizadores.