Inteiramente baseado no material de:

**Nielsen Norman Group**

**Avaliação Heurística**

Para cada uma das 10 Heurísticas de Usabilidade de Jakob Nielsen, procure locais onde a interface falha em aderir à diretriz.

Escreva suas recomendações sobre como corrigir esses problemas de usabilidade.

Usem os slides da aula sobre as Heurísticas de Nielsen como referência.

**Prof. Me. Flávio Waltz**

|  |  |
| --- | --- |
| **Avaliador:**  **Alexandre D.Santos N331BG0** | **Data: 31/08/2024** |
| **Produto: Urban Harvest** | **Dispositivo: Desktop** |
|  |  |



|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Visibilidade do Status**  **Do Sistema** | **Problemas** | **Recomendações** |
| **O design deve sempre manter os usuários informados sobre o que está acontecendo, por meio de *feedback* apropriado em um período razoável.**   * O design comunica claramente seu estado? * O *feedback* é apresentado rapidamente após as ações do usuário? | Quando clicamos para ir em um setor (exp: Fornecedores)  Não tem nenhuma mensagem ou algo tipo de aviso que estamos na área desejada. | Criar avisos para informar o usuário em qual parte do sistemas ele esta localizado |

****

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Correspondência entre o sistema e o mundo real** | **Problemas** | **Recomendações** |
| **O design deve falar a linguagem dos usuários. Use palavras, frases e conceitos familiares ao usuário, em vez de jargões internos. Siga as convenções do mundo real.**   * O usuário estará familiarizado com a terminologia usada no projeto? * Os controles do design seguem as convenções do mundo real? | Não identificamos problemas pois o nosso sistema e auto explicativo e com linguagens básica |  |

****

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Controle e liberdade do usuário** | **Problemas** | **Recomendações** |
| **Os usuários geralmente executam ações por engano. Eles precisam de uma "saída de emergência" claramente marcada para deixar a ação indesejada sem ter que passar por um processo prolongado.**   * O design permite que os usuários voltem uma etapa no processo? * Os links de saída são facilmente detectáveis? * Os usuários podem facilmente cancelar uma ação? * Desfazer e Refazer são suportados? | Nosso sistema possui confirmação de saída apenas para troca de usuario | Criar novas confirmações para saídas e retornos. |

****

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Consistência e padrões** | **Problemas** | **Recomendações** |
| **Os usuários não devem se perguntar se palavras, situações ou ações diferentes significam a mesma coisa. Siga as convenções da plataforma e do setor.**   * O design segue as convenções da indústria? (compare com outros sites ou apps) * O aspecto visual é consistente em todo o projeto? |  |  |

****

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Prevenção de erros** | **Problemas** | **Recomendações** |
| **Boas mensagens de erro são importantes, mas os melhores designs evitam cuidadosamente a ocorrência de problemas. Elimine as condições propensas a erros ou verifique-as e apresente aos usuários uma opção de confirmação antes de se comprometerem com a ação.**   * O projeto evita erros usando restrições úteis? * O design avisa os usuários antes que eles executem ações arriscadas? |  |  |

****

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Reconhecimento ao invés de lembrança** | **Problemas** | **Recomendações** |
| **Minimize a carga de memória do usuário tornando visíveis elementos, ações e opções. O usuário não deve ter que lembrar informações de uma parte da interface para outra. As informações necessárias para usar o design devem ser visíveis ou facilmente recuperáveis quando necessário.**   * O design mantém informações importantes visíveis, para que os usuários não precisem memorizá-las? * A oferta de design ajuda no contexto? |  |  |

****

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Flexibilidade e eficiência de uso** | **Problemas** | **Recomendações** |
| **Atalhos podem acelerar a interação para o usuário experiente, de modo que o design possa atender a usuários inexperientes e experientes. Permita que os usuários personalizem ações frequentes.**   * O design fornece aceleradores como atalhos de teclado e gestos de toque? * O conteúdo e a funcionalidade são personalizados ou customizados para usuários individuais? |  |  |

****

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Design estético e minimalista** | **Problemas** | **Recomendações** |
| **As interfaces não devem conter informações irrelevantes ou raramente necessárias. Cada unidade extra de informação em uma interface compete com as unidades de informação relevantes e diminui sua visibilidade relativa**   * O design visual e o conteúdo estão focados no essencial? * Todos os elementos distrativos e desnecessários foram removidos? | **Ex.: textos finos, pequenos e pouco contrastantes com o fundo: baixa legibilidade** | **Ex.: melhore a visibilidade dos detalhes do produto - talvez adicione um plano de fundo sólido ou semi-opaco atrás do texto** |

****

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Reconhecimento, diagnostico e recuperação de erros** | **Problemas** | **Recomendações** |
| **As mensagens de erro devem ser expressas em linguagem simples (sem códigos de erro), indicar com precisão o problema e sugerir uma solução de forma construtiva**   * O design usa visuais de mensagem de erro tradicionais, como texto em negrito e vermelho? * O design oferece uma solução que resolve o erro imediatamente? |  |  |

****

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Ajuda e documentação** | **Problemas** | **Recomendações** |
| **É melhor que o sistema não precise de nenhuma explicação adicional. No entanto, pode ser necessário fornecer documentação para ajudar os usuários a entender como concluir suas tarefas**   * A documentação de ajuda é fácil de pesquisar? * A ajuda é fornecida no contexto certo quando o usuário a solicita? |  |  |