

Caio silas

21.1.4111

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 .



Na parte inferior do app existem ícones de atalhos, mas porém não houve uma explicação de antemão sobre o que cada um faz.

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.



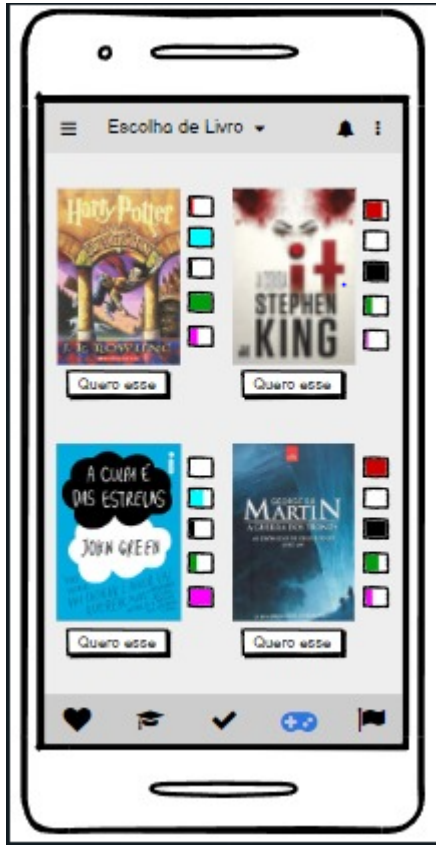
A utilização da palavra “BOSS”, não é um termo muito conhecido por todos os usuários, tendo em vista que eles têm que ter um conhecimento de jogos ou da língua inglesa.

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.



Como mostra a imagem acima, nosso app não possui essa função de cancelar uma ação pois como o pop up do boss aparece não é possível recusá-lo, apesar de possuir uma barra de rápida navegação na parte inferior do sistema.

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.



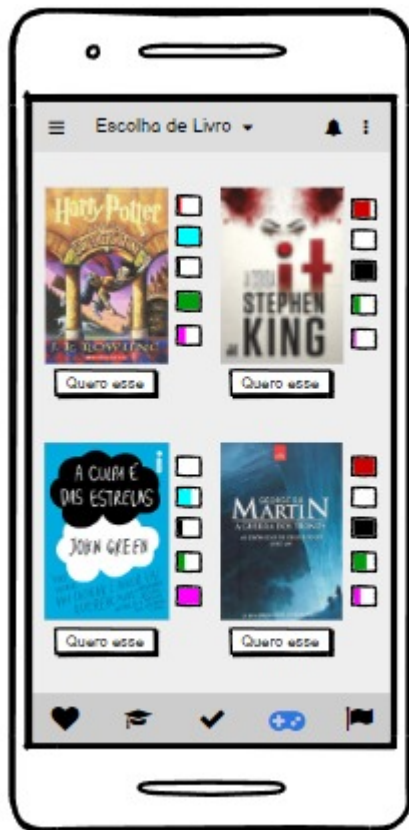
Na barra de rápida navegação do sistema utilizamos uma flag como a opção para ajuda, um recurso que é pouco utilizado por outras empresas. Substituição por uma imagem mais significativa seria o melhor a se fazer.

reconhecimento em vez de memorização: o designer deve tornar os objetos, as ações e opções visíveis. As instruções de uso do sistema devem estar visíveis ou facilmente acessíveis sempre que necessário.

o designer do app está muito bem feito e visível sobre o que cada coisa faz

Flexibilidade e eficiência de uso: aceleradores podem tornar a interação do usuário mais rápida e eficiente, permitindo que o sistema consiga servir igualmente bem os usuários experientes e inexperientes.

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.



Como é possível visualizar na imagem a interface se mostra muito bem minimalista e de fácil entendimento para o 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

Não possuímos nenhuma tela de erro.

ajuda e 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