

INSTITUTO FEDERAL
Rio Grande do Sul

Campus
Farroupilha

Interação Humano computador

Atividade 4 - Usabilidade

Docente: Alexandre Ribeiro

alexandre.ribeiro@farroupilha.ifrs.edu.br

Discente(s): Luciano Magri

lucianomagri.std@gmail.com

Data:14/04/2023

| | | |
|--|--|------|
| | | 1/12 |
|--|--|------|

Tarefa

Dados os seguintes sistemas interativos:

1. Spotify;
2. Netflix; e
3. App de e-mail usado no seu celular.

Realizar avaliação destes sistemas com base nas 10 heurísticas de Nielsen, elencando problemas de usabilidade encontrados e os classificando de acordo com estimativa de gravidade.

A análise deverá conter observações gerais quanto às diretrizes do bom design, ponderando sobre o quanto o sistema é aprendível, efetivo e adaptável.

Obs.: Além de problemas, podem ser mencionados pontos positivos de destaque, se encontrados.

OBS: O nome do arquivo a ser entregue deve ser <Atividade 4>+<Nome do(s) Aluno(s)>.

Desenvolvimento da tarefa

Spotify for Linux

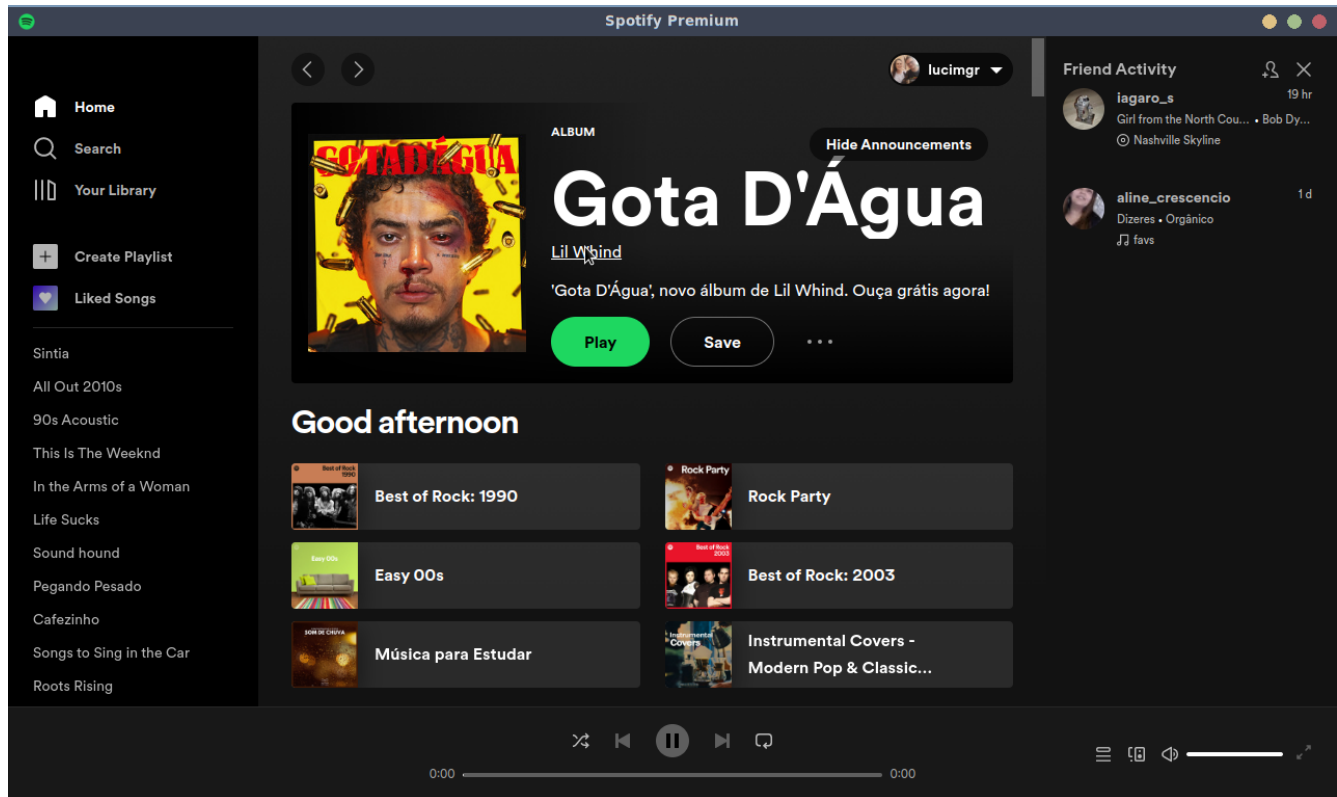


Imagem 1: Interface *default* do Spotify for Linux, na primeira instalação [Fonte: o Autor].

1. Visibilidade do status do sistema:

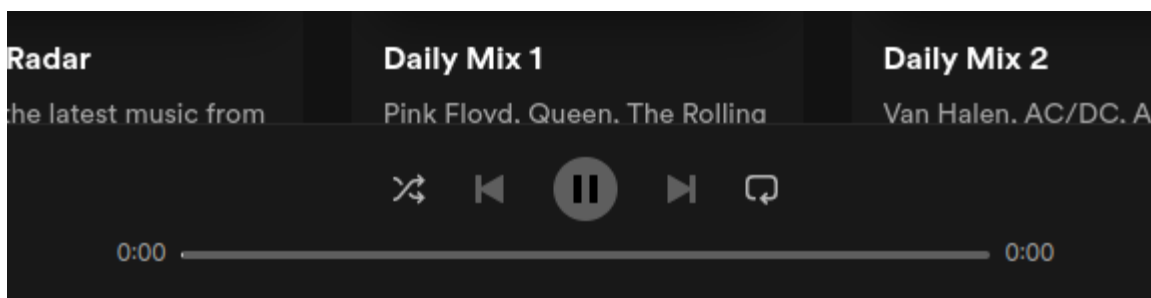


Imagem 2: O status do sistema é mostrada na parte inferior central do App [Fonte: o Autor].

O status do *Player* de música é dado na parte inferior central do app, o que é adequado e suficientemente visível. Porém, quando nenhuma música está sendo reproduzida, o botão central está

indicando ação de parar a música. Isso é remediado pelo fato do mesmo estar esmaecido, indicando que não é clicável.

2. Correspondência entre sistema e mundo real:

O sistema utilizar botões comumente utilizados em rádios e toca discos físicos, o que torna o entendimento da função dos botões intuitivo, como os botões para passar para próxima música, ou o botão de ajuste do volume.

3. Controle do usuário e liberdade:

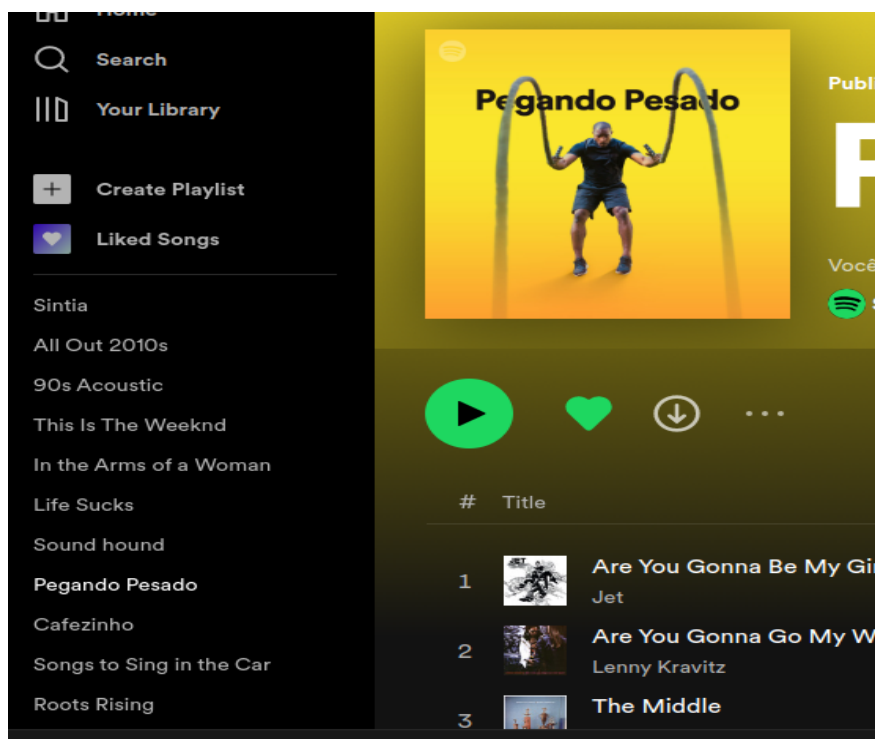


Imagem 3 - Biblioteca de *play lists* com uma *play list* selecionada [fonte: o autor];

Para remover uma *play list* da biblioteca usa-se o botão em formato de coração verde, e após a remoção, é possível clicar no mesmo botão para desfazer a ação, porém caso o usuário saia da tela da *play list* a ação não pode mais se desfazer sem uma nova busca pelo conteúdo. Isso é inconveniente, porém aceitável, visto que o conteúdo não foi removido do *player*, apenas na biblioteca do usuário.

4. Consistência de padrões:

| | | |
|--|--|------|
| | | 4/12 |
|--|--|------|

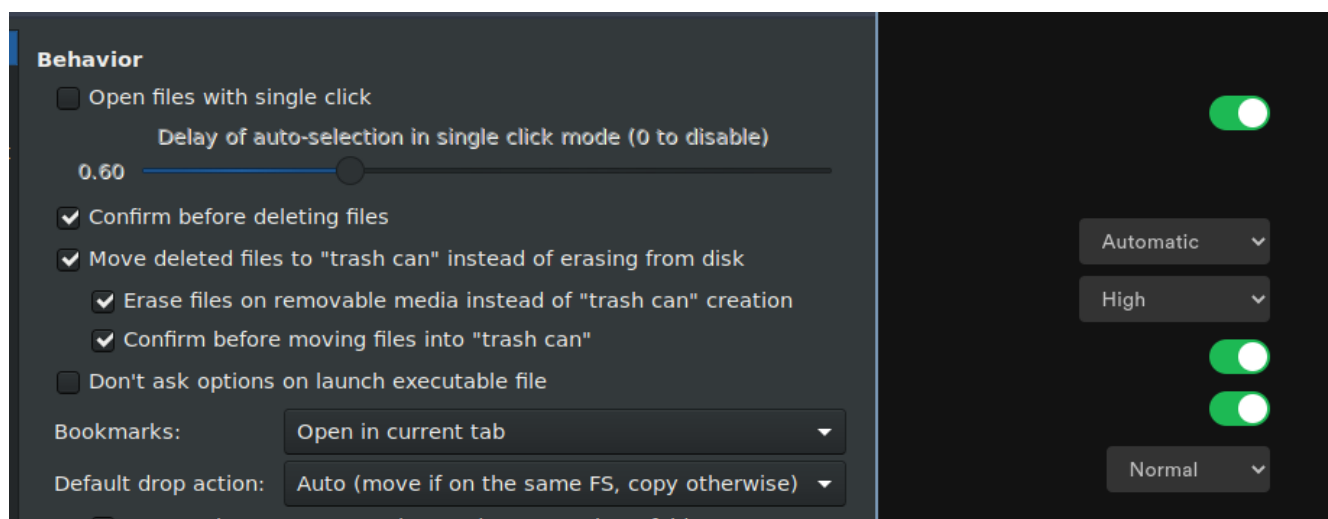


Imagem 4 - Preferências do sistema operacional vs aplicativo [fonte: o autor];

Como se observa na imagem 4, acima, o aplicativo não segue o padrão do sistema operacional na interface.

5. Prevenção de erros:

O sistema tem bons *defaults*, fechando o aplicativo quando se clica no “X” da janela, ao invés de minimizar para a bandeja do sistema, por exemplo. Não encontrada nada que possa ser catastrófico para o usuário.

6. Reconhecimento ao invés de memorização:

De forma geral, a interface é intuitiva, com ícones bem escolhidos, de forma que poucos deles precisam ser memorizados, porém estes não são *features* comuns encontradas em outros aplicativos para associação, como o botão para tocar músicas em outros dispositivos. Talvez esse botão pudesse ser substituído por um texto, afim de deixar mais claro sua intenção, visto que se tem espaço para tal na interface.

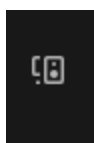


Imagem 5 - Botão para conexão com outros dispositivos [fonte: o autor];

7. Flexibilidade e uso eficiente:

O aplicativo não possui suporte eficiente para customização de teclas de atalho, essa ação pode ser realizada via sistema operacional, porém não é acessível para maioria dos usuários. As operações no aplicativo, portanto, são todas através de mouse, tornando difícil a operação via teclado.

8. Design estético e minimalista:

O aplicativo é simples e não tem recursos desnecessários que não possam ser desabilitados nas preferências, como por exemplo o *feed* dos “amigos” mostrado no lado direito do aplicativo na Imagem 1, que é completamente desnecessário para ouvir músicas (objetivo do app), porém pode ser desabilitado nas preferências de forma fácil.

9. Ajude usuários a reconhecer, diagnosticar e recuperar erros:

Não foram encontrados erros na utilização do aplicativo, para avaliar esse quesito.

10. Ajuda e documentação:

Não existe qualquer tipo de ajuda no aplicativo. Ao pressionar “F1” (tecla de atalho comum para ajuda) nada acontece. Pode ser encontrado ajuda no site do aplicativo e através do fórum, porém não existe indicação ou atalho para os mesmos no aplicativo.

Outlook para Android

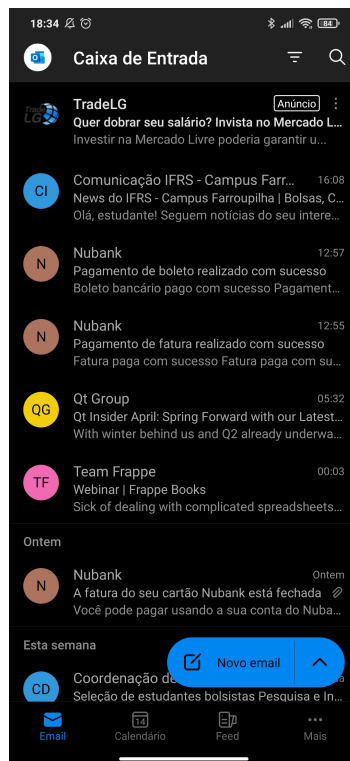


Imagem 6 - Tela inicial do aplicativo Outlook para android [fonte: o autor];

1. Visibilidade do status do sistema:

Conforme observa-se-se na Imagem 7, abaixo, o aplicativo mostra os status das operações realizadas, mensagens excluídas por exemplo, em um *banner* na parte inferior, que pode passar despercebido pelo usuário.

Já as mensagens selecionadas são marcadas com um *check* no local da imagem, e o com isso, aparecem opção adicionais na parte superior, com botões de acesso rápido para excluir a mensagem, por exemplo. Porém, algumas opções ficam escondidas no menu hambúrguer na lateral direita.

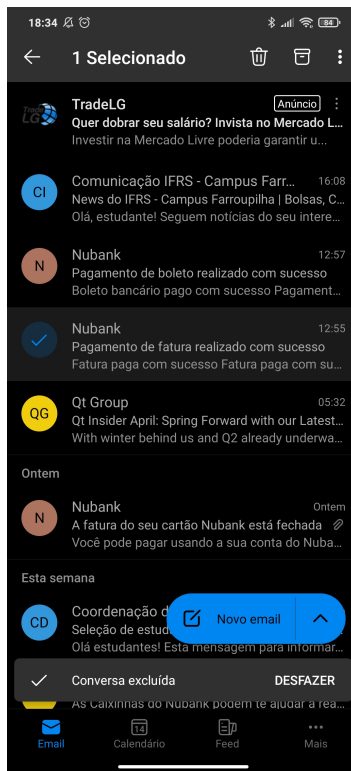


Imagem 7 - *Feedback* de operações para o usuário [fonte: o autor];

2. Correspondência entre sistema e mundo real:

O sistema não parece inspirado no mundo real, porém segue o padrão de dispositivos com tela sensível ao toque, com muitos gestos para realizar ações. Isso pode ser confuso para usuários que não estão acostumados com esse tipo de tecnologia.

3. Controle do usuário e liberdade:

Conforme Imagem 8, abaixo, percebe-se que é possível acessar as pastas para onde são movidas as conversas excluídas, arquivadas ou mensagens em rascunho que não foram enviadas, de forma que as ações da interface pode ser restauras em caso de necessidade do usuário.

A mensagem de exclusão de mensagens não indica de nenhuma forma que essa operação pode ser realizada pelo menu lateral, de forma que quando uma mensagem é excluída, espera-se que o usuário tenha esse conhecimento para encontrar o local onde mensagem é movida.

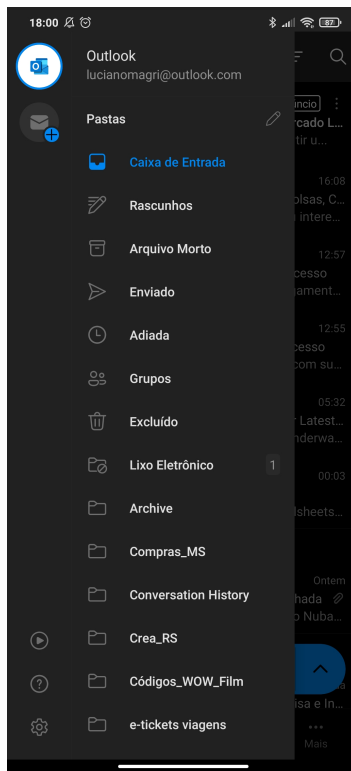


Imagem 8 - Menu lateral do App [fonte: o autor];

4. Consistência de padrões:

Conforme observado na Imagem 9, abaixo, o aplicativo segue os padrões do material *design* da Google, conforme o restante do sistema operacional Android que roda no dispositivo.

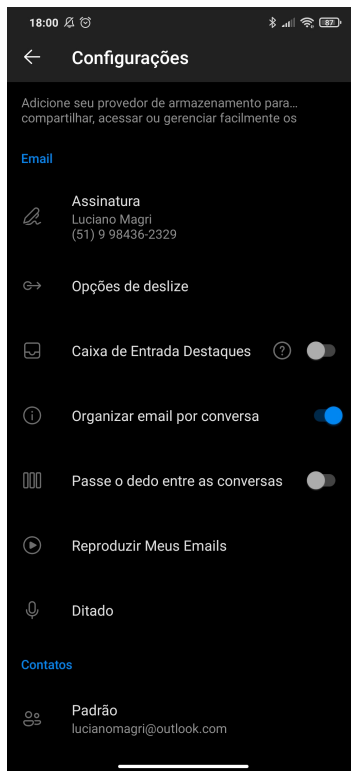


Imagem 9 - Configurações do aplicativo [fonte: o autor];

5. Prevenção de erros:

O aplicativo apresenta bom desempenho quanto a erros, de forma que quase todas as ações podem ser revertidas, e as que não podem, apresentam mensagem de conformação.

6. Reconhecimento ao invés de memorização:

O aplicativo utilizar um design específico e amplamente difundido para aparelhos sensíveis ao toque, de forma que qualquer pessoas que esteja acostumada a esse tipo de dispositivo deve ser capaz de operar o App sem maiores problemas.

O menu lateral é aberto através da imagem superior, muito comum em aplicativos Android, assim como o menu hambúrguer para acessar mais ações. De qualquer forma, esse menus dificultam o acesso aos botões, forçando o usuário a realizar duas ações para efetuar uma.

7. Flexibilidade e uso eficiente:

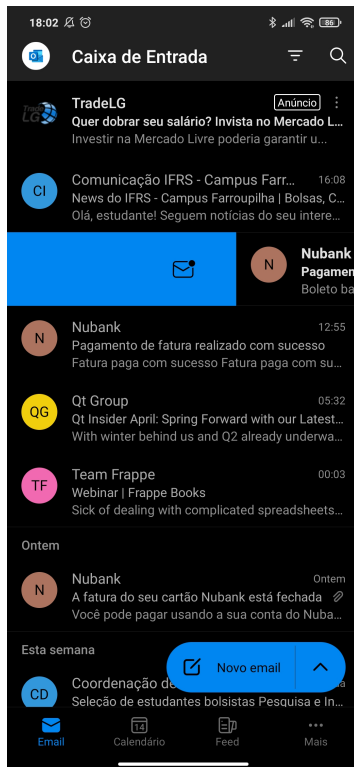


Imagem 10 - Atalho para marcar mensagem como não lida no aplicativo [fonte: o autor];

Na Imagem 10, acima, verifica-se o gesto de deslizar para a direita, que marca uma mensagem como não lida e vice-versa. Esse comando também pode ser realizado através dos menus, porém o atalho é mais rápido e eficiente, de forma que facilita a utilização do aplicativo.

A operação realizada quando o gesto é executado pode ser customizada de forma que a ação mais usada pelo usuário pode ser atribuída ao gesto. Isso aumenta consideravelmente a eficiência no uso do aplicativo.

8. Design estético e minimalista:

O software apresenta um design ok para um aplicativo de e-mail, porém alguns pontos podem ser considerados:

- O menu inferior ocupa espaço e não pode ser removido, alguns usuários podem não estar interessados nas ferramentas adicionais e buscam apenas um aplicativo para e-mail;
- A propaganda na parte superior se confunde com uma mensagem, e ocupa espaço. Ela também não pode ser removida.

- O botão de nova mensagem é grande e quase impossibilita a seleção da mensagem que em baixo do mesmo.

9. Ajude usuários a reconhecer, diagnosticar e recuperar erros:

Mensagens de erro comuns, como falta de conexão com a internet são fáceis de entender e diagnosticar. Erros mais graves, não foram encontrados durante o uso do App.

10. Ajuda e documentação:

Como pode ser observado na Imagem 8, o botão de ajuda está disponível no meu lateral, com fácil acesso e a documentação é vasta e bastante explicativa.