1. Avaliação Heurística do programa Autopass

1.1. **Nome da tela:** Tela inicial



1.1.1. Problema no design

O design tem cores fracas e não passa sensação de ser clicáveis, além de serem pouco explicativas.

1.1.1.1. Heurísticas Violadas

8. Design Estético e Minimalista

1.1.1.2. Classificação

Nota: 1

Classificação: Problema Cosmético

Explicação: Não precisa ser consertado a menos que haja tempo

extra no projeto

1.2. Nome da tela: Produto que deseja comprar



1.2.1. Hierarquia visual

O primeiro ponto é que o botão "unitário" está no canto superior esquerdo, que na ideia de hierarquia do design até faria sentido, mas é que nessa ocasião ele é a única opção de compra, o que faz com que não fique muito atrativo aos olhos. Segundo é que a forma que

sequência a sua tela se resume em abrir mais botões que permite ao comprador selecionar o que quer comprar, o que pode ser simplesmente substituído e bem melhor aproveitado se for implementado um modal em que após apertar o botão "unitário" se abra outra janela por cima com as opções de compra

1.2.1.1. Heurísticas Violadas

8. Design Estético e Minimalista

1.2.1.2. Classificação

Nota: 2

Classificação: Problema Pequeno

Explicação: O conserto deste problema é desejável, mas

deve receber baixa prioridade

1.3. Nome da tela: Recarga realizada



1.3.1. Problema na formatação

Os botões de "Imprimir" e "Não imprimir", não estão centralizados.

1.3.1.1. Heurísticas Violadas

8. Estética e Design Minimalista

1.3.1.2. Classificação

Nota: 1

Classificação: Problema Cosmético

Explicação da classificação: Não precisa ser consertado a

menos que haja tempo extra no projeto

1.4. Nome da tela: Tela de tipo de recarga cartão top



1.4.1. Problema de visibilidade

Design desorganizado, com sobreposição de texto, pouco espaço, sem destaque e com informações confusas.

1.4.1.1. Heurísticas Violadas

8. Estética e Design Minimalista

1.4.1.2. Classificação

Nota: 3

Classificação: Problema Grande

Explicação: Importante de ser consertado e deve receber alta

prioridade

1.5. Nome da tela: Tipo de recarga



1.5.1. Informações desorganizadas

Tem um exagero de informações na tela a ponto de deixar massante, o que faz com que quem esteja comprando a tela possa ter dificuldade ou atraso em conseguir o que veio a princípio.

1.5.1.1. Heurísticas Violadas

8. Estética e Design Minimalista

1.5.1.2. Classificação

Nota: 1

Classificação: Problema Cosmético

Explicação: Não precisa ser consertado a menos que haja

tempo extra no projeto

1.6. Nome da tela: Venda Débito



1.6.1. Prevenção de erros

Não tem nenhuma sinalização de erro para informar algum tipo de problema e o design pouco atrativo.

1.6.1.1. Heurísticas Violadas

- 5. Prevenção de Erros
- 8. Estética e Design Minimalista

1.6.1.2. Classificação

Nota: 3

Classificação: Problema Grande

Explicação: Importante de ser consertado e deve receber alta

prioridade

1.7. Nome da tela: Pagamento com Dinheiro



1.7.1. Design e informações

As telas têm informações sobrepostas, desorganizada e com o botão em conjunto de outro.

1.7.1.1. Heurísticas Violadas

- 4. Consistência e padrões
- 8. Estética e Design Minimalista

1.7.1.2. Classificação

Nota: 2

Classificação: Problema pequeno

Explicação: O conserto deste problema é desejável, mas

deve receber baixa prioridade

2. System Usability Scale (SUS)

#	Pergunta	Pontuação	Pontuação menos a contribuição
01	Acho que gostaria de usar este sistema com frequência	3	2
02	Achei o sistema desnecessariamente complexo	3	2
03	Achei o sistema fácil de usar	3	2
04	Acho que precisaria do apoio de um técnico para poder usar este sistema	1	4
05	Achei que as várias funções deste sistema estavam bem integradas	2	1
06	Achei que havia muita inconsistência neste sistema	3	2
07	Imagino que a maioria das pessoas aprenderia a usar este sistema muito rapidamente	2	1
08	Achei o sistema muito complicado de usar	2	3
09	Eu me senti muito confiante ao usar o sistema	2	1
10	Eu precisei aprender muitas coisas antes de poder usar este sistema	1	4

Pontuação Total	22	
Pontuação Sus	55	