



## Curso de Análise e Desenvolvimento de Sistemas

Professor: *Emmanoel Monteiro de Sousa Junior*

# Avaliação de Sistemas - Heurísticas de Nielsen

Nome do Sistema Avaliado:

Data da Avaliação:

Nome do Grupo:

Integrantes do Grupo:

## Instruções Gerais

**Objetivo:** Avaliar o sistema com base nas 10 Heurísticas de Nielsen, que são princípios de usabilidade amplamente reconhecidos.

**Escala de Avaliação:** Para cada heurística, atribua uma **nota de 0 a 5**, onde:

- 0: **Ausência total** do princípio ou não identificado.
- 1: **Muito ruim** (praticamente não atende ao princípio).
- 2: **Ruim** (atende parcialmente, mas com falhas graves).
- 3: **Regular** (atende de forma básica, mas com espaço para melhorias).
- 4: **Bom** (atende bem, com poucas falhas).
- 5: **Excelente** (atende perfeitamente, com rápida identificação e total aderência ao princípio).

**Comentários:** Para cada heurística, utilize o espaço de observação para apontar melhorias ou justificar a nota atribuída.

**Cálculo do Índice de Maturidade:** Ao final, some as notas de todas as heurísticas e divida por 10 para obter o índice de maturidade do sistema (máximo de 50 pontos).



## Heurísticas de Nielsen

- 1. Visibilidade do Status do Sistema:** O sistema deve manter os usuários informados sobre o que está acontecendo, por meio de feedbacks adequados e em um tempo razoável.
- 2. Correspondência entre o Sistema e o Mundo Real:** O sistema deve falar a linguagem do usuário, com palavras, frases e conceitos familiares, em vez de termos técnicos ou jargões.
- 3. Controle e Liberdade do Usuário:** O sistema deve oferecer opções claras para desfazer ações, sair de situações indesejadas ou retornar a estados anteriores.
- 4. Consistência e Padrões:** O sistema deve seguir convenções e padrões consistentes, evitando que os usuários tenham que adivinhar o significado de diferentes palavras, situações ou ações.
- 5. Prevenção de Erros:** O sistema deve evitar que os usuários cometam erros, por meio de boas mensagens de alerta, confirmações ou restrições de ações perigosas.
- 6. Reconhecimento em vez de Memorização:** O sistema deve minimizar a carga de memória do usuário, tornando objetos, ações e opções visíveis e fáceis de reconhecer.
- 7. Flexibilidade e Eficiência de Uso:** O sistema deve atender tanto a usuários iniciantes quanto experientes, permitindo a personalização de ações frequentes ou atalhos.
- 8. Estética e Design Minimalista:** O sistema deve evitar informações irrelevantes ou raramente necessárias, mantendo o foco no que é essencial para o usuário.
- 9. Ajude os Usuários a Reconhecer, Diagnosticar e Recuperar-se de Erros:** As mensagens de erro devem ser claras, indicar o problema de forma precisa e sugerir uma solução.
- 10. Ajuda e Documentação:** O sistema deve oferecer ajuda e documentação fácil de encontrar, focada nas tarefas do usuário e com instruções claras.



## Formulário de Avaliação

Heurística	Nota (0 a 5)	Observações
1. Visibilidade do Status do Sistema		
2. Correspondência entre o Sistema e o Mundo Real		
3. Controle e Liberdade do Usuário		
4. Consistência e Padrões		
5. Prevenção de Erros		
6. Reconhecimento em vez de Memorização		
7. Flexibilidade e Eficiência de Uso		
8. Estética e Design Minimalista		
9. Ajude os Usuários a Reconhecer, Diagnosticar e Recuperar-se de Erros		
10. Ajuda e Documentação		



## Cálculo do Índice de Maturidade

Some as notas de todas as heurísticas: \_\_\_\_\_ (Total máximo: 50 pontos).

Divida o total por 10 para obter o índice de maturidade: \_\_\_\_\_ (Índice máximo: 5).

### Interpretação do Índice:

- **0 a 1.5:** Sistema com baixa maturidade em DCSH (necessita de melhorias significativas).
- **1.6 a 3.0:** Sistema com maturidade regular (atende parcialmente, mas com falhas).
- **3.1 a 4.0:** Sistema com boa maturidade (atende bem, mas com espaço para melhorias).
- **4.1 a 5.0:** Sistema com alta maturidade (atende plenamente aos princípios de DCSH).