

1

Nome do
App

Integrantes do
grupo

aDOG.me

Grupo

Érica de Almeida Batista

Kauan Câmara

Lucas Borges Delai

Miguel Guerrini Caliman

ADS - UX/UI

2ª Heurística de Nilsen: Combinação entre o sistema e o mundo real

Uso de linguagem adequada ao seu público-alvo, seja por meio de palavras, frases, jargões, símbolos ou cores.

5ª Heurística de Nilsen: Prevenção de erro

Sinalização adequada por meio de feedback em ações mais decisivas, prevendo que erros aconteçam.

8ª Heurística de Nilsen: Estética / Design Minimalista

Interface minimalista, ou seja, com elementos visuais leves e que não distraiam o usuário.

Diagrama de uma interface de login para aDOG.me. A interface é minimalista, com campos para e-mail e senha, um botão de login e links para recuperação de senha e criação de conta. Setas indicam a aplicação das heurísticas de Nilsen:

- 2ª Heurística de Nilsen: Combinação entre o sistema e o mundo real (seta para o texto aDOG.me)
- 5ª Heurística de Nilsen: Prevenção de erro (seta para o campo e-mail)
- 8ª Heurística de Nilsen: Estética / Design Minimalista (seta para o campo e-mail)
- 10ª Heurística de Nilsen: Ajuda e documentação (seta para o ícone de ajuda ?)
- 4ª Heurística de Nilsen: Consistência e padronização (seta para os ícones de registro)

10ª - Heurística de Nilsen: Ajuda e documentação

A ajuda deve estar à mão do usuário, de forma direta e pragmática, orientando e mapeando o processo de utilização por parte do usuário.

4ª Heurística de Nilsen: Consistência e padronização

Padronização de cores e símbolos para facilitar o processo cognitivo do usuário bem como fluidez da interface.

5ª Heurística de Nielsen: Prevenção de erro

Sinalização adequada por meio de feedback em ações mais decisivas, prevendo que erros aconteçam.

6ª Heurística de Nielsen: Reconhecimento ao invés de memorização

Os elementos ou opções são mais visíveis na interface com intuito de diminuir o trabalho mental do usuário.

3ª - Heurística de Nielsen: Controle do Usuário e Liberdade

O usuário tem a opção de usar os botões de continuar ou voltar.

8ª Heurística de Nielsen: Estética / Design Minimalista

Interface minimalista, ou seja, com elementos visuais leves e que não distraiam o usuário.

CADASTRO

nome*

sobrenome

data de nascimento*

endereço*

voltar continuar

aDOG.me

10ª - Heurística de Nielsen: Ajuda e documentação

A ajuda deve estar à mão do usuário, de forma direta e pragmática, orientando e mapeando o processo de utilização por parte do usuário.

4ª Heurística de Nielsen: Consistência e padronização

Padronização de cores e símbolos para facilitar o processo cognitivo do usuário bem como fluidez da interface.

2ª Heurística de Nielsen: Combinação entre o sistema e o mundo real

Uso de linguagem adequada ao seu público-alvo, seja por meio de palavras, frases, jargões, símbolos ou cores.

9ª - Heurística de Nielsen: Ajude o usuário a reconhecer, diagnosticar e se recuperar de erros

As mensagens de erros são sucintas e diretas, com linguagem apropriada de forma que o usuário identifique de pronto o que precisa.

8ª Heurística de Nilsen: Estética / Design Minimalista

Interface minimalista, ou seja, com elementos visuais leves e que não distraiam o usuário.

6ª Heurística de Nilsen: Reconhecimento ao invés de memorização

Os elementos ou opções são mais visíveis na interface com intuito de diminuir o trabalho mental do usuário.

3ª - Heurística de Nilsen: Controle do Usuário e Liberdade

O usuário tem a opção de usar os botões de continuar ou voltar.

10ª - Heurística de Nilsen: Ajuda e documentação

A ajuda deve estar à mão do usuário, de forma direta e pragmática, orientando e mapeando o processo de utilização por parte do usuário.

4ª Heurística de Nilsen: Consistência e padronização

Padronização de cores e símbolos para facilitar o processo cognitivo do usuário bem como fluidez da interface.

2ª Heurística de Nilsen: Combinação entre o sistema e o mundo real

Uso de linguagem adequada ao seu público-alvo, seja por meio de palavras, frases, jargões, símbolos ou cores.

4

The sketch shows a mobile app interface for 'aDOG.me'. At the top is a status bar with the number '4'. The app header contains a user icon, a placeholder for a profile picture (a square with an 'X'), and a help icon (a question mark). The main content area starts with the text 'Seja Bem Vindo' and 'Conte-nos um pouco mais sobre você.'. Below this is a form with the following elements: 'Tipo de moradia:' followed by two placeholder icons; 'Quantas pessoas moram com você:' followed by radio buttons for 0, 1, 2, 3, and 4+; and 'Tem crianças:' followed by radio buttons for 'Sim' and 'Não'. At the bottom of the form are two buttons labeled 'voltar' and 'continuar'. The footer of the app contains the logo 'aDOG.me'. Arrows from surrounding text boxes point to specific elements: the '8ª Heurística' box points to the overall layout; the '6ª Heurística' box points to the form fields; the '3ª Heurística' box points to the 'voltar' and 'continuar' buttons; the '10ª Heurística' box points to the help icon; the '4ª Heurística' box points to the profile picture placeholder; and the '2ª Heurística' box points to the 'aDOG.me' logo.

Seja Bem Vindo

Conte-nos um pouco mais sobre você.

Tipo de moradia:

Quantas pessoas moram com você:

Tem crianças:

voltar continuar

aDOG.me

2ª Heurística de Nilsen:
Combinação entre o sistema e o mundo real

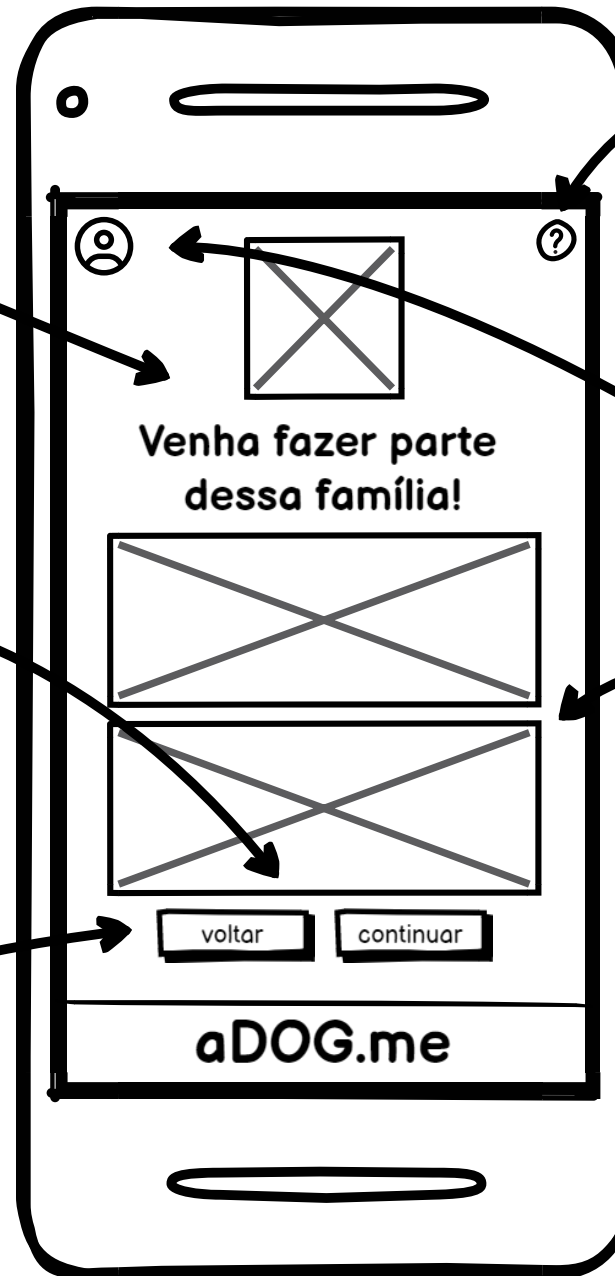
Uso de linguagem adequada ao seu público-alvo, seja por meio de palavras, frases, jargões, símbolos ou cores.

3ª - Heurística de Nilsen: Controle do Usuário e Liberdade

O usuário tem a opção de usar os botões de continuar ou voltar.

4ª Heurística de Nilsen: Consistência e padronização

Padronização de cores e símbolos para facilitar o processo cognitivo do usuário bem como fluidez da interface.



10ª - Heurística de Nilsen: Ajuda e documentação

A ajuda deve estar à mão do usuário, de forma direta e pragmática, orientando e mapeando o processo de utilização por parte do usuário.

6ª Heurística de Nilsen: Reconhecimento ao invés de memorização

Os elementos ou opções são mais visíveis na interface com intuito de diminuir o trabalho mental do usuário.

8ª Heurística de Nilsen: Estética / Design Minimalista

Interface minimalista, ou seja, com elementos visuais leves e que não distraiam o usuário.

8ª Heurística de Nilsen: Estética / Design Minimalista

Interface minimalista, ou seja, com elementos visuais leves e que não distraiam o usuário.

4ª Heurística de Nilsen: Consistência e padronização

Padronização de cores e símbolos para facilitar o processo cognitivo do usuário bem como fluidez da interface.

3ª - Heurística de Nilsen: Controle do Usuário e Liberdade

O usuário tem a opção de usar os botões de continuar ou voltar.

10ª - Heurística de Nilsen: Ajuda e documentação

A ajuda deve estar à mão do usuário, de forma direta e pragmática, orientando e mapeando o processo de utilização por parte do usuário.

6ª Heurística de Nilsen: Reconhecimento ao invés de memorização

Os elementos ou opções são mais visíveis na interface com intuito de diminuir o trabalho mental do usuário.

2ª Heurística de Nilsen: Combinação entre o sistema e o mundo real

Uso de linguagem adequada ao seu público-alvo, seja por meio de palavras, frases, jargões, símbolos ou cores.

Selecione o porte de sua preferência!

<input type="checkbox"/> Até 10Kg	<input checked="" type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> 10 a 20Kg	<input checked="" type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> + de 20Kg	<input checked="" type="checkbox"/>

aDOG.me

4ª Heurística de Nilsen: Consistência e padronização

Padronização de cores e símbolos para facilitar o processo cognitivo do usuário bem como fluidez da interface.

6ª Heurística de Nilsen: Reconhecimento ao invés de memorização

Os elementos ou opções são mais visíveis na interface com intuito de diminuir o trabalho mental do usuário.

3ª - Heurística de Nilsen: Controle do Usuário e Liberdade

O usuário tem a opção de usar os botões de continuar ou voltar.

10ª - Heurística de Nilsen: Ajuda e documentação

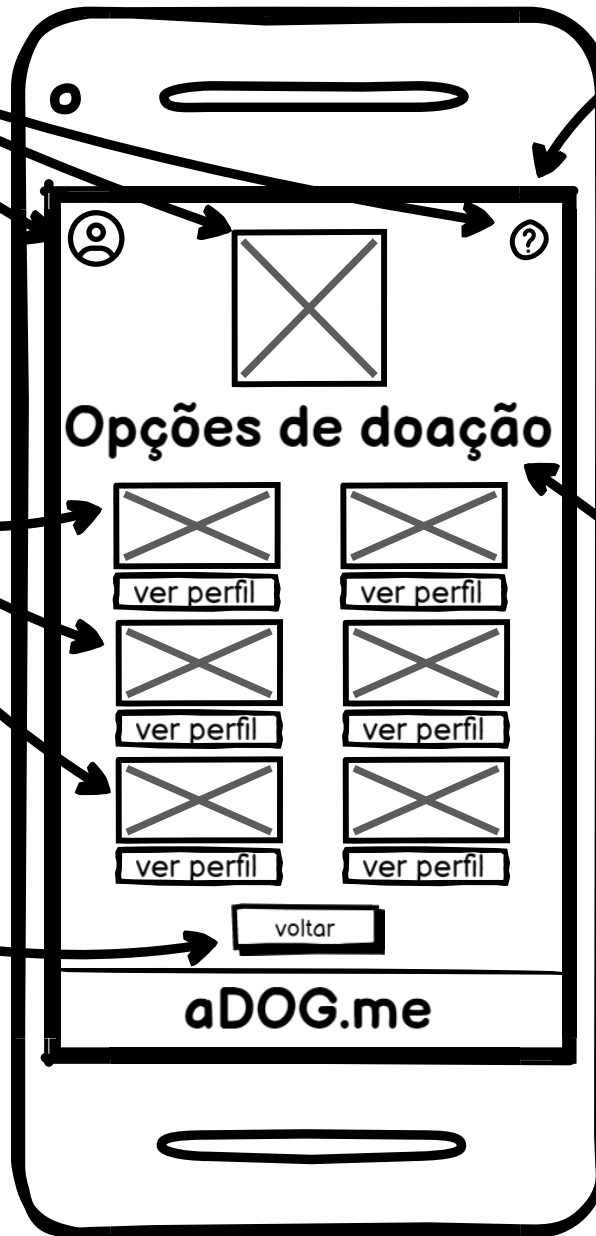
A ajuda deve estar à mão do usuário, de forma direta e pragmática, orientando e mapeando o processo de utilização por parte do usuário.

8ª Heurística de Nilsen: Estética / Design Minimalista

Interface minimalista, ou seja, com elementos visuais leves e que não distraiam o usuário.

2ª Heurística de Nilsen: Combinação entre o sistema e o mundo real

Uso de linguagem adequada ao seu público-alvo, seja por meio de palavras, frases, jargões, símbolos ou cores.



6ª Heurística de Nilsen:

Reconhecimento ao invés de memorização

Os elementos ou opções são mais visíveis na interface com intuito de diminuir o trabalho mental do usuário.

8ª Heurística de Nilsen: Estética / Design Minimalista

Interface minimalista, ou seja, com elementos visuais leves e que não distraiam o usuário.

3ª - Heurística de Nilsen: Controle do Usuário e Liberdade

O usuário tem a opção de usar os botões de continuar ou voltar.

10ª - Heurística de Nilsen: Ajuda e documentação

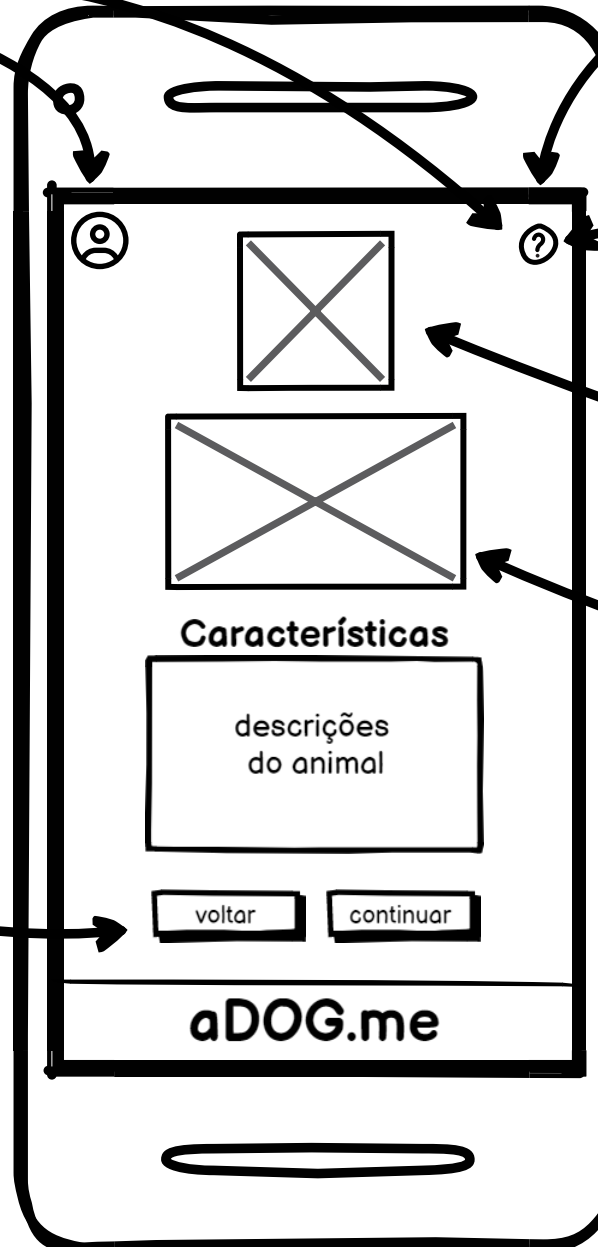
A ajuda deve estar à mão do usuário, de forma direta e pragmática, orientando e mapeando o processo de utilização por parte do usuário.

4ª Heurística de Nilsen: Consistência e padronização

Padronização de cores e símbolos para facilitar o processo cognitivo do usuário bem como fluidez da interface.

2ª Heurística de Nilsen: Combinação entre o sistema e o mundo real

Uso de linguagem adequada ao seu público-alvo, seja por meio de palavras, frases, jargões, símbolos ou cores.



2ª Heurística de Nilsen: Combinação entre o sistema e o mundo real

Uso de linguagem adequada ao seu público-alvo, seja por meio de palavras, frases, jargões, símbolos ou cores.

4ª Heurística de Nilsen: Consistência e padronização

Padronização de cores e símbolos para facilitar o processo cognitivo do usuário bem como fluidez da interface.

3ª - Heurística de Nilsen: Controle do Usuário e Liberdade

O usuário tem a opção de usar os botões de continuar ou voltar.



10ª - Heurística de Nilsen: Ajuda e documentação

A ajuda deve estar à mão do usuário, de forma direta e pragmática, orientando e mapeando o processo de utilização por parte do usuário.

6ª Heurística de Nilsen: Reconhecimento ao invés de memorização

Os elementos ou opções são mais visíveis na interface com intuito de diminuir o trabalho mental do usuário.

8ª Heurística de Nilsen: Estética / Design Minimalista

Interface minimalista, ou seja, com elementos visuais leves e que não distraiam o usuário.

6ª Heurística de Nilsen: Reconhecimento ao invés de memorização

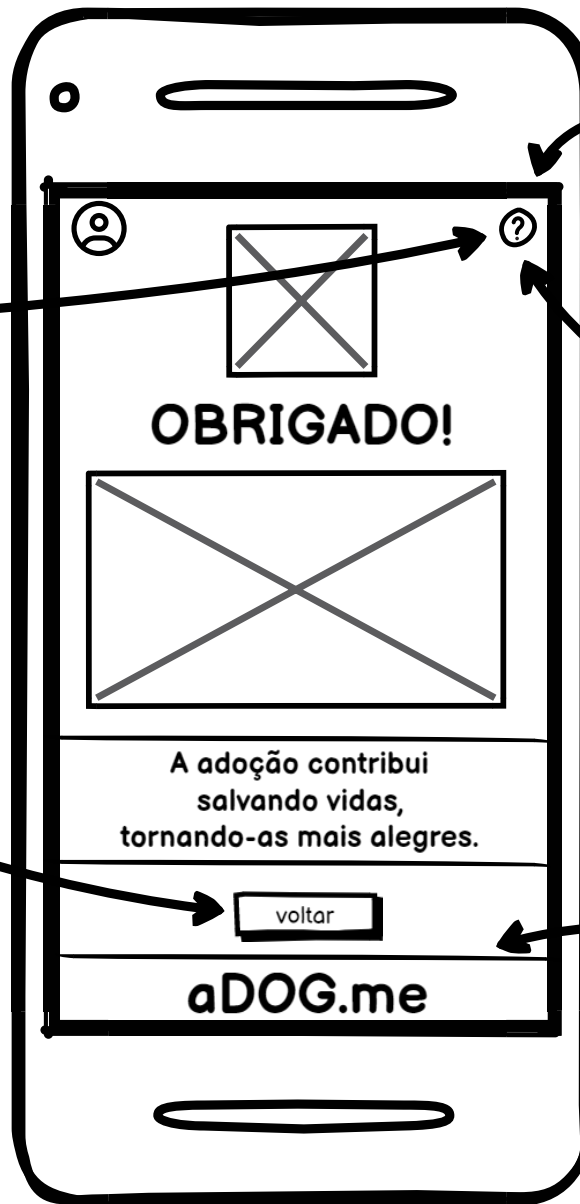
Os elementos ou opções são mais visíveis na interface com intuito de diminuir o trabalho mental do usuário.

3ª - Heurística de Nilsen: Controle do Usuário e Liberdade

O usuário tem a opção de usar os botões de continuar ou voltar.

8ª Heurística de Nilsen: Estética / Design Minimalista

Interface minimalista, ou seja, com elementos visuais leves e que não distraiam o usuário.



10ª - Heurística de Nilsen: Ajuda e documentação

A ajuda deve estar à mão do usuário, de forma direta e pragmática, orientando e mapeando o processo de utilização por parte do usuário.

4ª Heurística de Nilsen: Consistência e padronização

Padronização de cores e símbolos para facilitar o processo cognitivo do usuário bem como fluidez da interface.

2ª Heurística de Nilsen: Combinação entre o sistema e o mundo real

Uso de linguagem adequada ao seu público-alvo, seja por meio de palavras, frases, jargões, símbolos ou cores.