

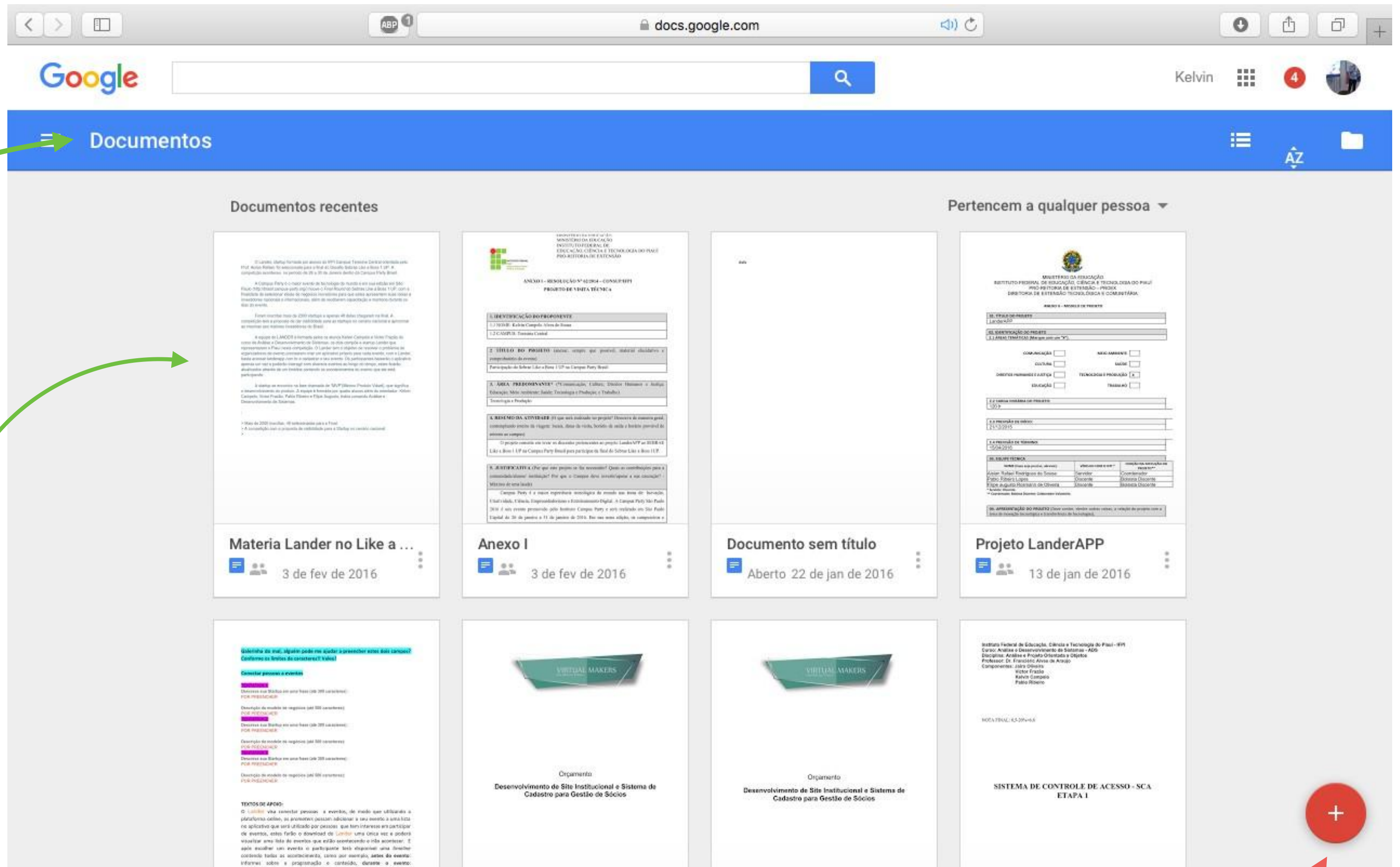
Critérios Ergonômicos de Bastien & Scapin

Avaliação do Google Docs

1. Condução

Presteza
Títulos claros para as telas

Agrupamento
Distinção de itens por formato



Condução

Usa ícones ao invés de botões com rótulos



rexhasdoe



Kelvin



4



Documentos



Resultados da pesquisa

Pertencem a qualquer pessoa ▼

Nenhum dos seus arquivos corresponde a este filtro de proprietário e pesquisa.

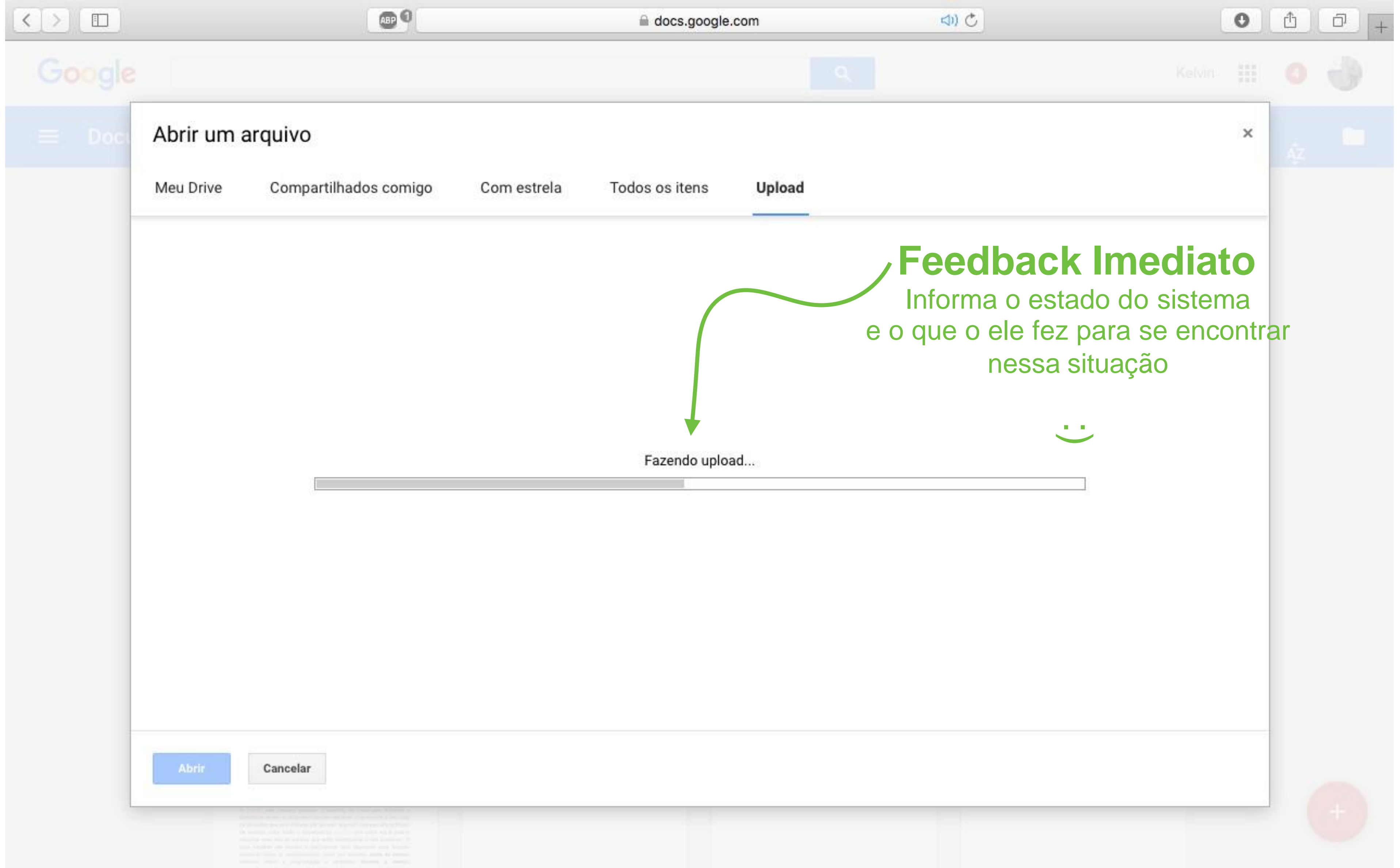
Legibilidade

Todos os textos observados se encontram agradáveis para a leitura.

Feedback Imediato

Informa o estado do sistema e o que o ele fez para se encontrar nessa situação





Feedback Imediato

Informa o estado do sistema
e o que o ele fez para se encontrar
nessa situação



Fazendo upload...

Abrir

Cancelar

docs.google.com

Materia Lander no Like a Boss IFPI

Arquivo Editar Visualizar Inserir Formatar Ferramentas Tabela Complementos Ajuda A última edição foi feita há 8 dias

Comentários Compartilhar

Desfazer ⌘Z Refazer ⌘Y Recortar ⌘X Copiar ⌘C Colar ⌘V Área de transferência da Web Selecionar tudo ⌘A Cancelar seleção ⌘+Shift+A Localizar e substituir... ⌘+Shift+H

10.5 B I U A

2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18

Lander, startup formada por alunos do IFPI Campus Teresina Central orientada pelo slan Rafael, foi selecionada para a final do Desafio Sebrae Like a Boss 1 UP. A ição aconteceu no período de 26 a 30 de Janeiro dentro da Campus Party Brasil.

A Campus Party é o maior evento de tecnologia do mundo e em sua edição em São <http://brasil.campus-party.org/>) houve o *Final Round* do Sebrae Like a Boss 1 UP, com a de de selecionar ideias de negócios inovadores para que estes apresentem suas ideias a lores nacionais e internacionais, além de receberem capacitação e mentoria durante os dias do evento.

Foram inscritas mais de 2000 startups e apenas 48 delas chegaram na final. A competição tem a proposta de dar visibilidade para as startups no cenário nacional e aproximar as mesmas aos maiores investidores do Brasil.

A equipe do LANDER é formada pelos os alunos Kelvin Campelo e Victor Frazão do curso de Análise e Desenvolvimento de Sistemas, os dois compõe a startup Lander que representaram o Piauí nesta competição. O Lander tem o objetivo de resolver o problema de organizadores de evento precisarem criar um aplicativo próprio para cada evento, com o Lander, basta acessar landerapp.com.br e cadastrar o seu evento. Os participantes baixarão o aplicativo apenas um vez e poderão interagir com diversos eventos ao longo do tempo, estes ficarão atualizados através de um timeline contendo os acontecimentos do evento que ele está participando.

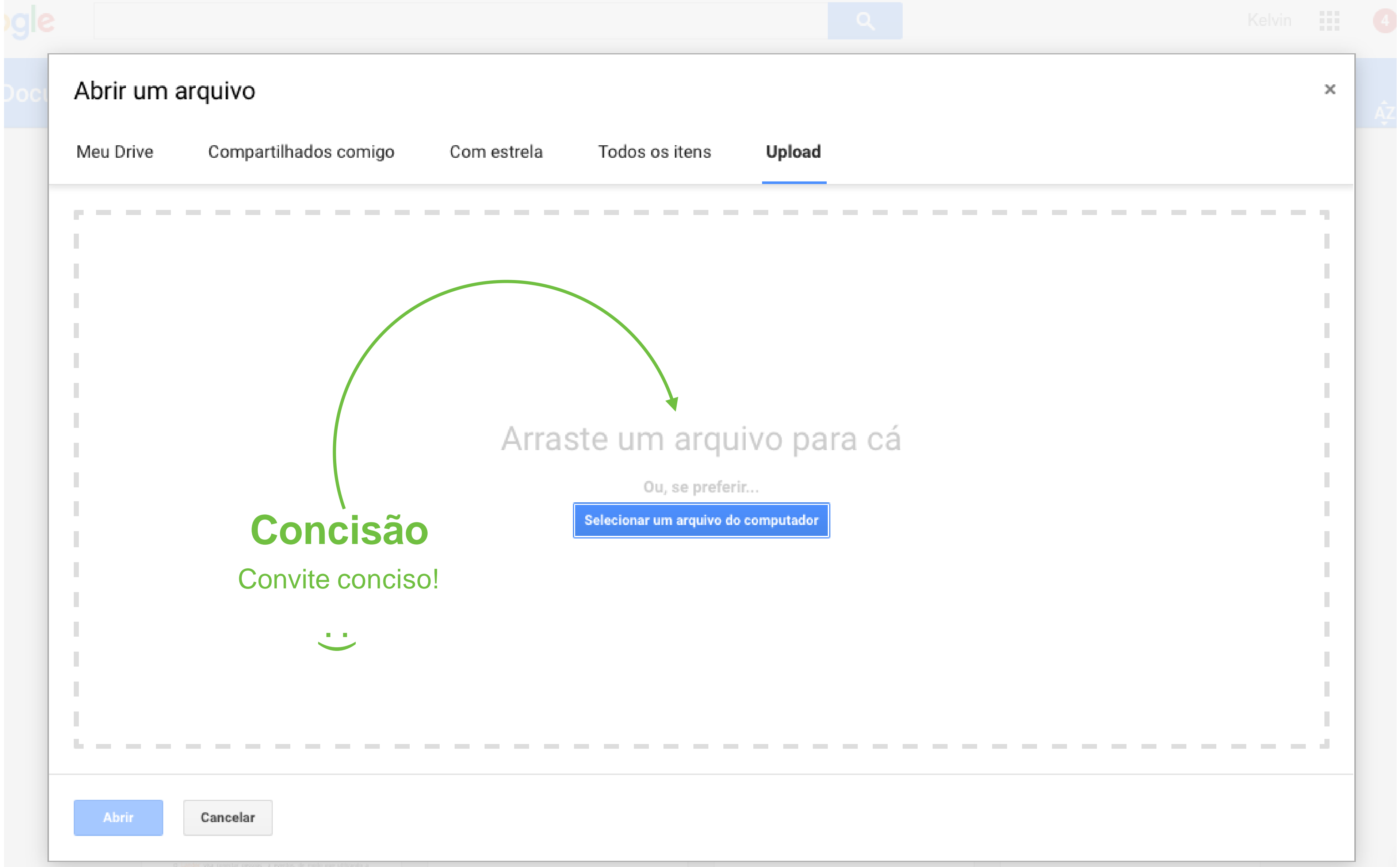
A startup se encontra na fase chamada de "MVP"(Minimo Produto Viável), que significa o desenvolvimento do produto. A equipe é formada por quatro alunos além do orientador. Kelvin Campelo, Victor Frazão, Pablo Ribeiro e Filipe Augusto, todos cursando Análise e Desenvolvimento de Sistemas.

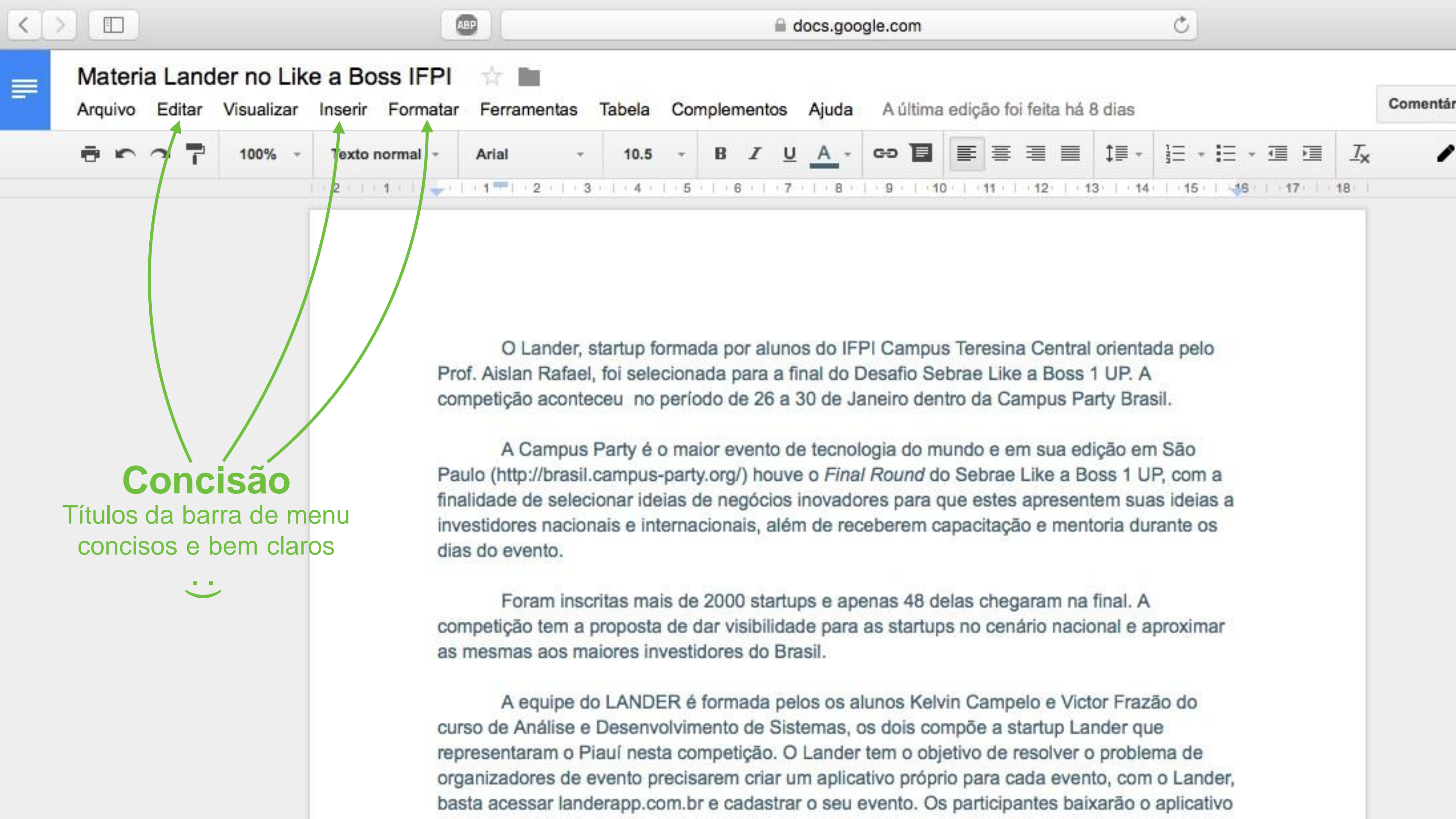
Agrupamento

Distinção de itens
por localização



2. Carga de Trabalho





Materia Lander no Like a Boss IFPI

Arquivo Editar Visualizar Inserir Formatar Ferramentas Tabela Complementos Ajuda A última edição foi feita há 8 dias

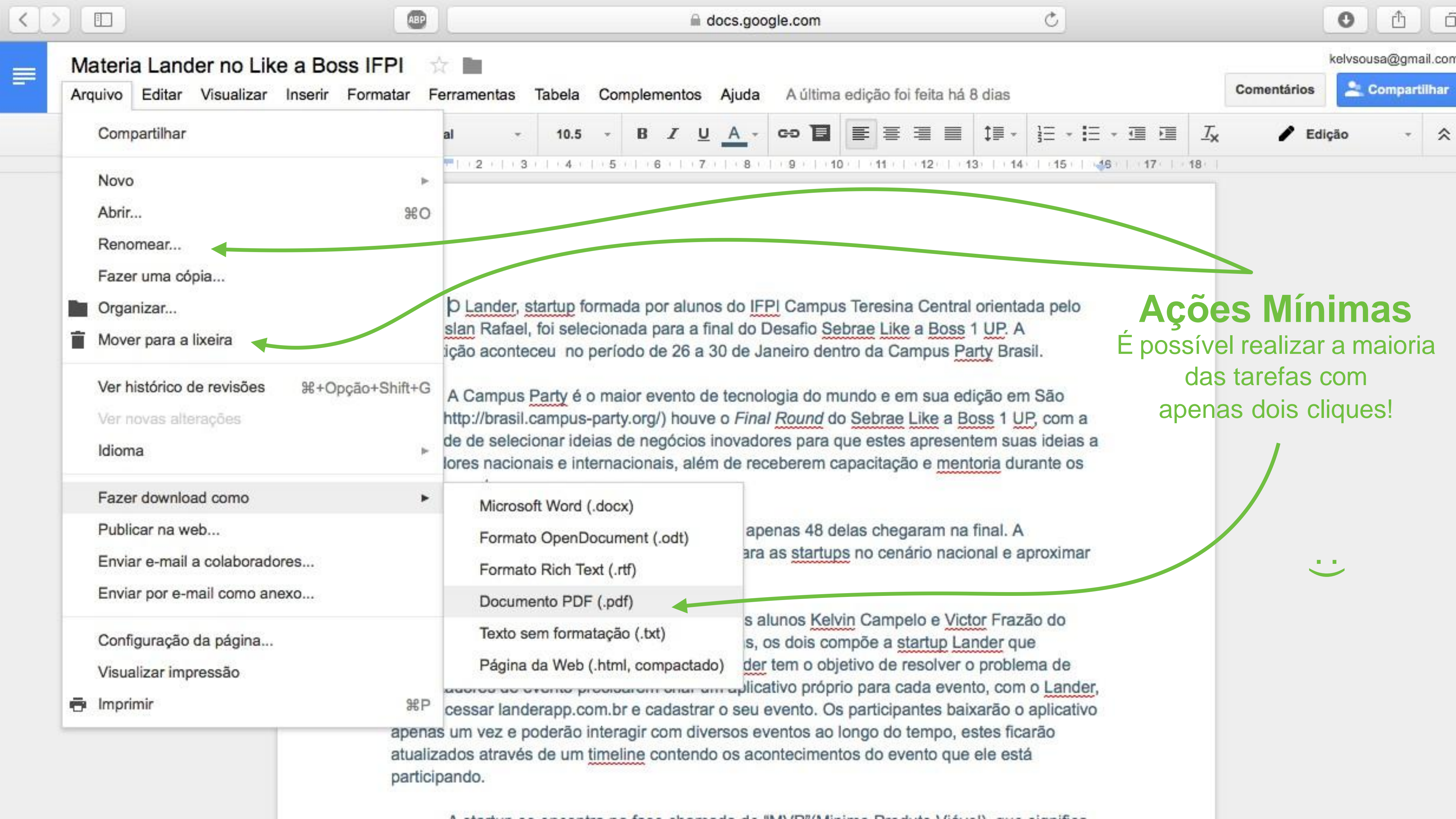
Comentário

O Lander, startup formada por alunos do IFPI Campus Teresina Central orientada pelo Prof. Aislan Rafael, foi selecionada para a final do Desafio Sebrae Like a Boss 1 UP. A competição aconteceu no período de 26 a 30 de Janeiro dentro da Campus Party Brasil.

A Campus Party é o maior evento de tecnologia do mundo e em sua edição em São Paulo (<http://brasil.campus-party.org/>) houve o *Final Round* do Sebrae Like a Boss 1 UP, com a finalidade de selecionar ideias de negócios inovadores para que estes apresentem suas ideias a investidores nacionais e internacionais, além de receberem capacitação e mentoria durante os dias do evento.

Foram inscritas mais de 2000 startups e apenas 48 delas chegaram na final. A competição tem a proposta de dar visibilidade para as startups no cenário nacional e aproximar as mesmas aos maiores investidores do Brasil.

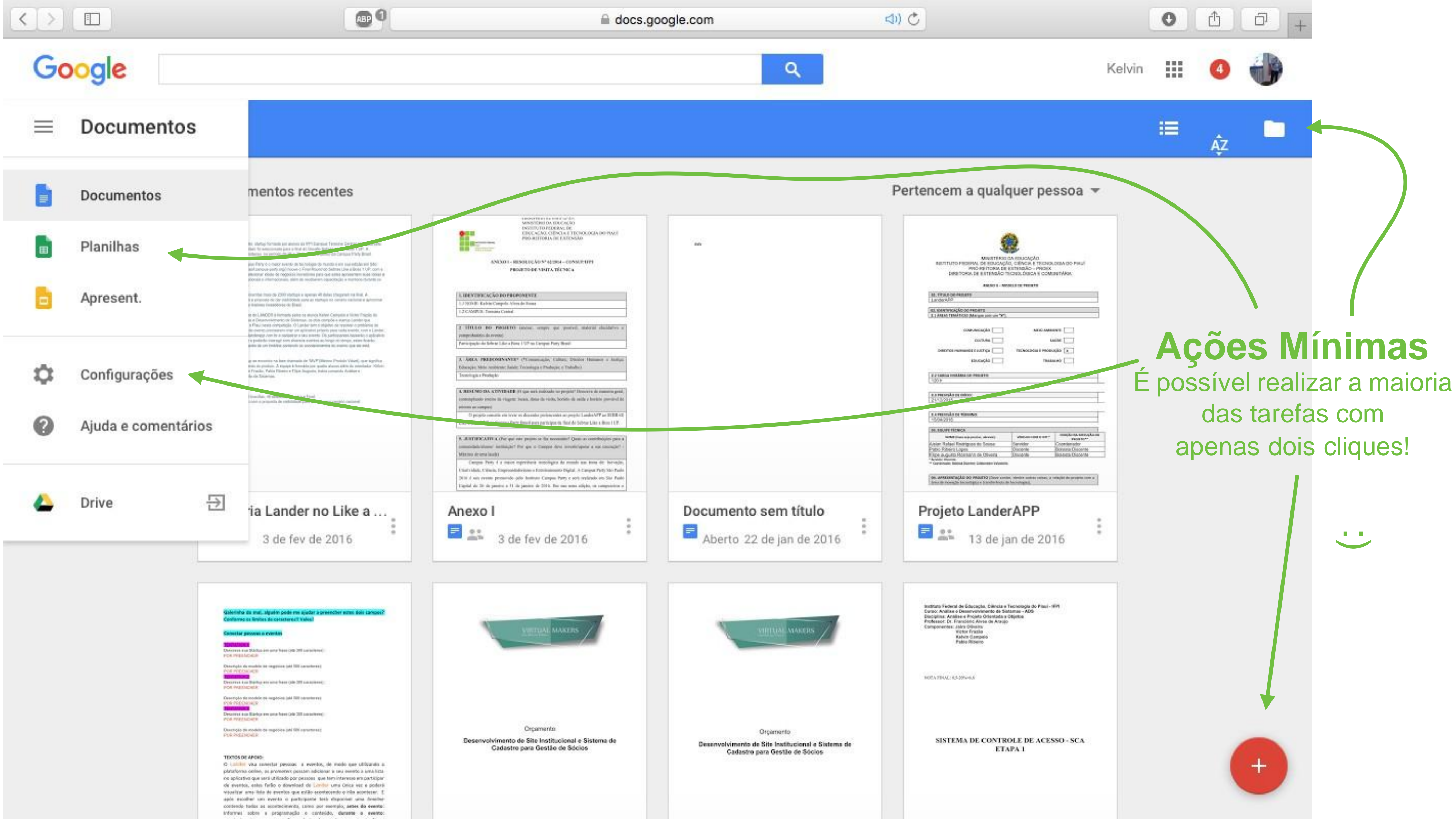
A equipe do LANDER é formada pelos os alunos Kelvin Campelo e Victor Frazão do curso de Análise e Desenvolvimento de Sistemas, os dois compõe a startup Lander que representaram o Piauí nesta competição. O Lander tem o objetivo de resolver o problema de organizadores de evento precisarem criar um aplicativo próprio para cada evento, com o Lander, basta acessar landerapp.com.br e cadastrar o seu evento. Os participantes baixarão o aplicativo



Ações Mínimas

É possível realizar a maioria das tarefas com apenas dois cliques!





Ações Mínimas

É possível realizar a maioria das tarefas com apenas dois cliques!

Documentos recentes

Pertencem a qualquer pessoa ▾

Densidade Informacional

Baixa densidade informacional em todas as telas do sistema



Documento sem título

Aberto 22:00

Documento sem título

11 de fev de 2016

Anexo I

11 de fev de 2016

Materia Lander no Like a ...

11 de fev de 2016

MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DO PIAUÍ
PRO-REITORIA DE EXTENSÃO – PROEX
DIRETORIA DE EXTENSÃO TECNOLÓGICA E COMPUTAÇÃO

ANEXO I – MODELO DE PROJETO

1.1. TÍTULO DO PROJETO

1.2. IDENTIFICAÇÃO DO PROJETO

1.3. ÁREA TEMÁTICA (Marque com um "X")

COMUNICAÇÃO ☐ SAÚDE AMBIENTE ☐
CULTURA ☐ SAÚDE ☐
DIREITOS HUMANOS E JUSTIÇA ☐ TECNOLOGIA E PRODUÇÃO ☒
EDUCAÇÃO ☐ TRABALHO ☐

2. FUNDAMENTAÇÃO DO PROJETO

3. OBJETIVOS DO PROJETO

4. FUNDAMENTAÇÃO DO PROJETO

5. EQUIPE TÉCNICA

NOME (sem siglas, sobrenome)	Vínculo com a instituição	Assinatura
André Roberto Rodrigues da Silva	Servidor	Coordenador
Paulo Roberto Lopes	Discente	Assessor Técnico

Guia de preenchimento do formulário

1.1. TÍTULO DO PROJETO

Descreva o projeto em uma frase (até 100 caracteres).

1.2. IDENTIFICAÇÃO DO PROJETO

Descreva o projeto em uma frase (até 100 caracteres).

1.3. ÁREA TEMÁTICA

Descreva o projeto em uma frase (até 100 caracteres).

2. FUNDAMENTAÇÃO DO PROJETO

Descreva o projeto em uma frase (até 100 caracteres).

3. OBJETIVOS DO PROJETO

Descreva o projeto em uma frase (até 100 caracteres).

4. FUNDAMENTAÇÃO DO PROJETO

Descreva o projeto em uma frase (até 100 caracteres).

5. EQUIPE TÉCNICA

Descreva o projeto em uma frase (até 100 caracteres).

Orçamento

Desenvolvimento de Site Institucional e Sistema de Cadastro para Gestão de Sócios

Orçamento

Desenvolvimento de Site Institucional e Sistema de Cadastro para Gestão de Sócios



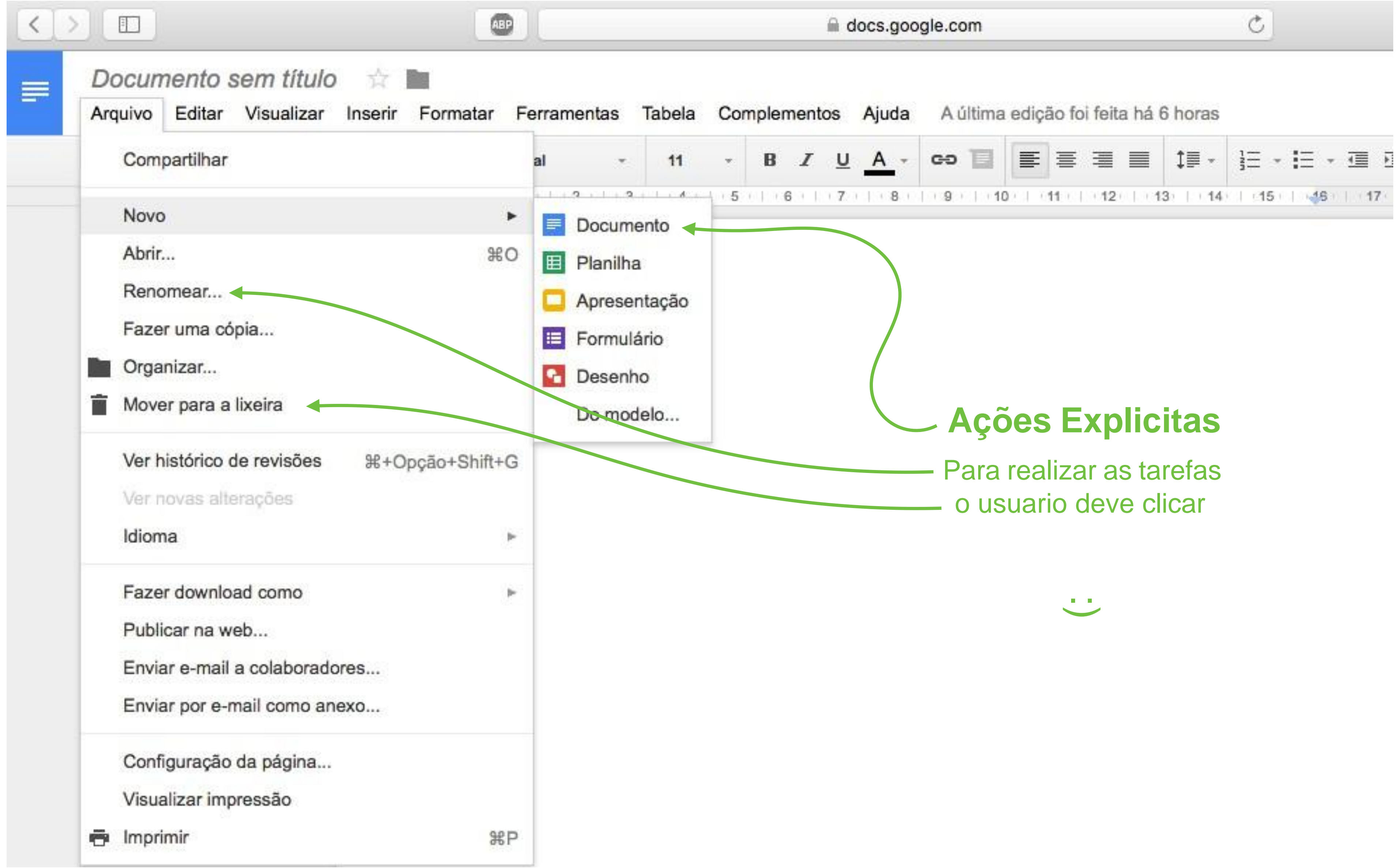
i

Densidade Informacional

Baixa densidade informacional em todas as telas do sistema



3. Controle Explícito



Ações Explícitas

Para realizar as tarefas
o usuário deve clicar



Abrir um arquivo

Meu DriveCompartilhados comigoCom estrelaTodos os itens**Upload**

Arraste um arquivo para cá

Ou, se preferir...

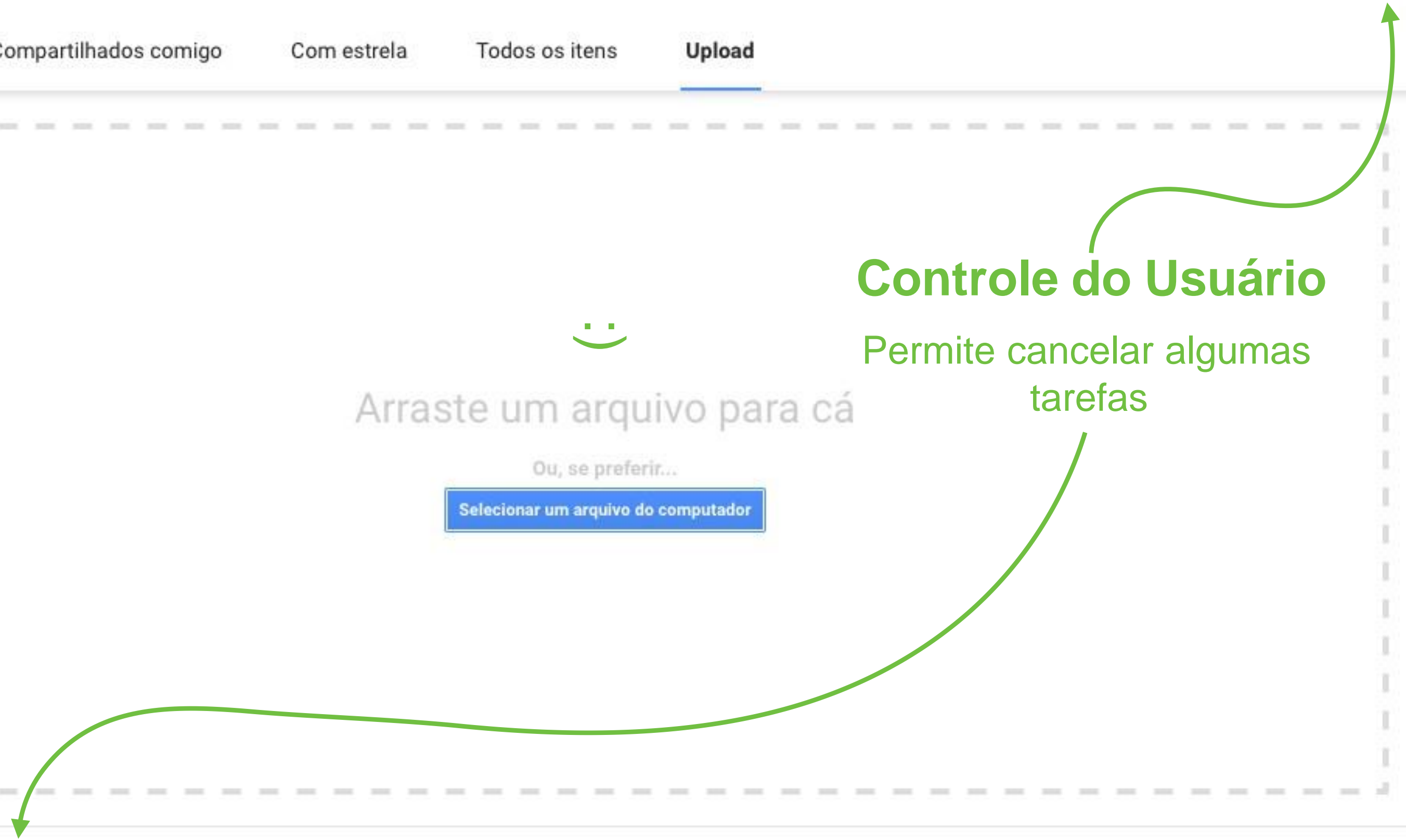
Selecionar um arquivo do computador

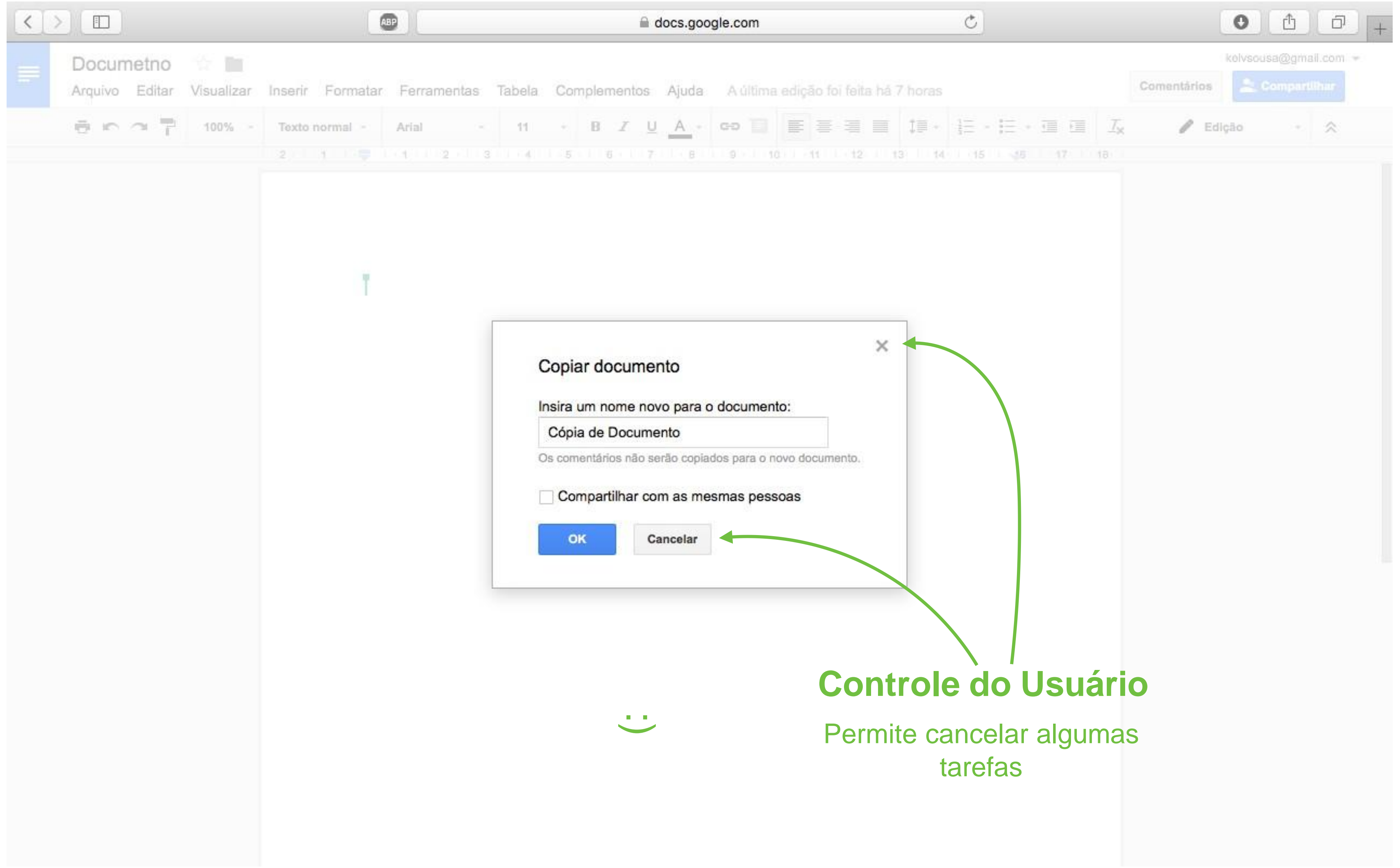
Abrir

Cancelar

Controle do Usuário

Permite cancelar algumas tarefas





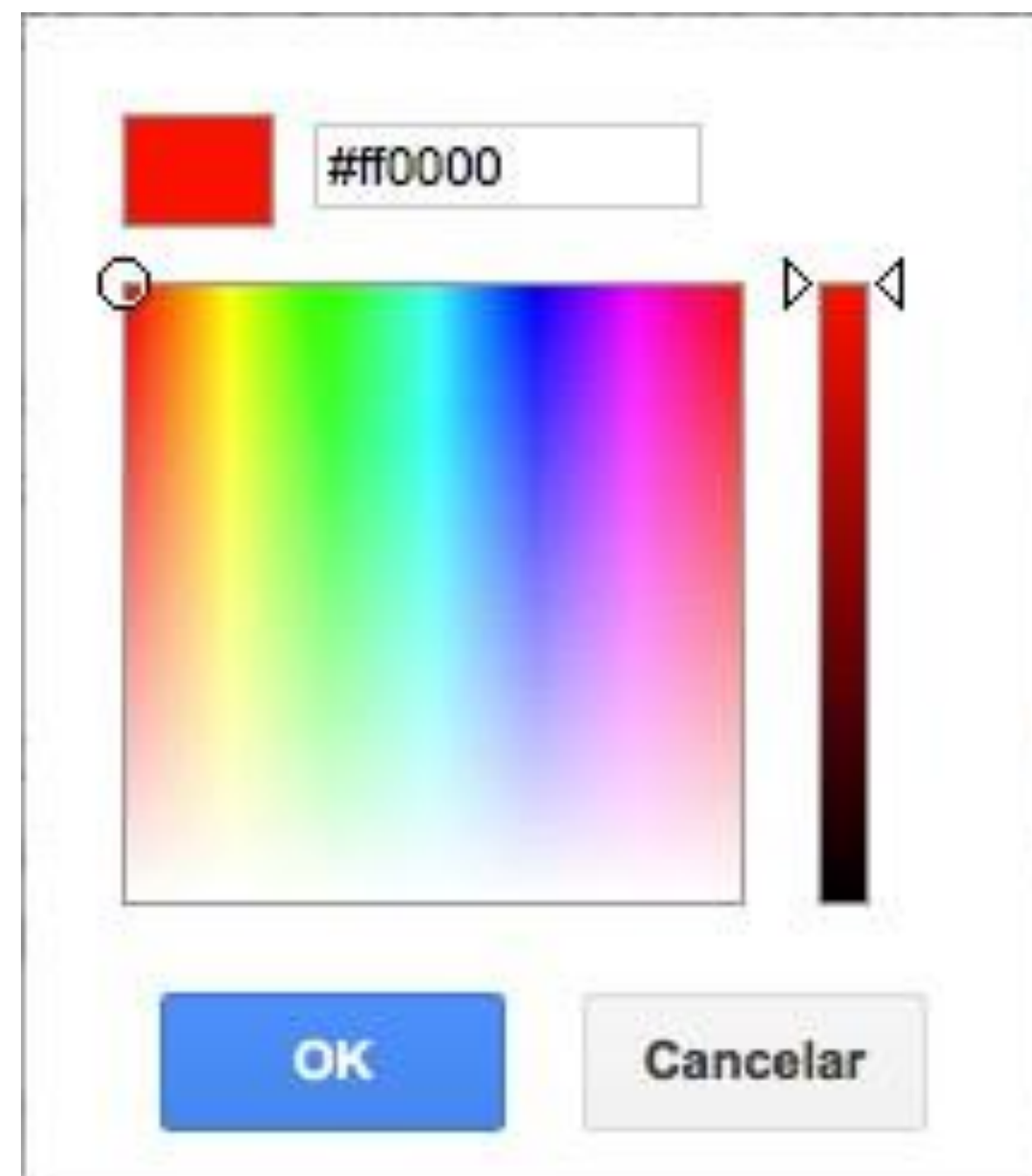
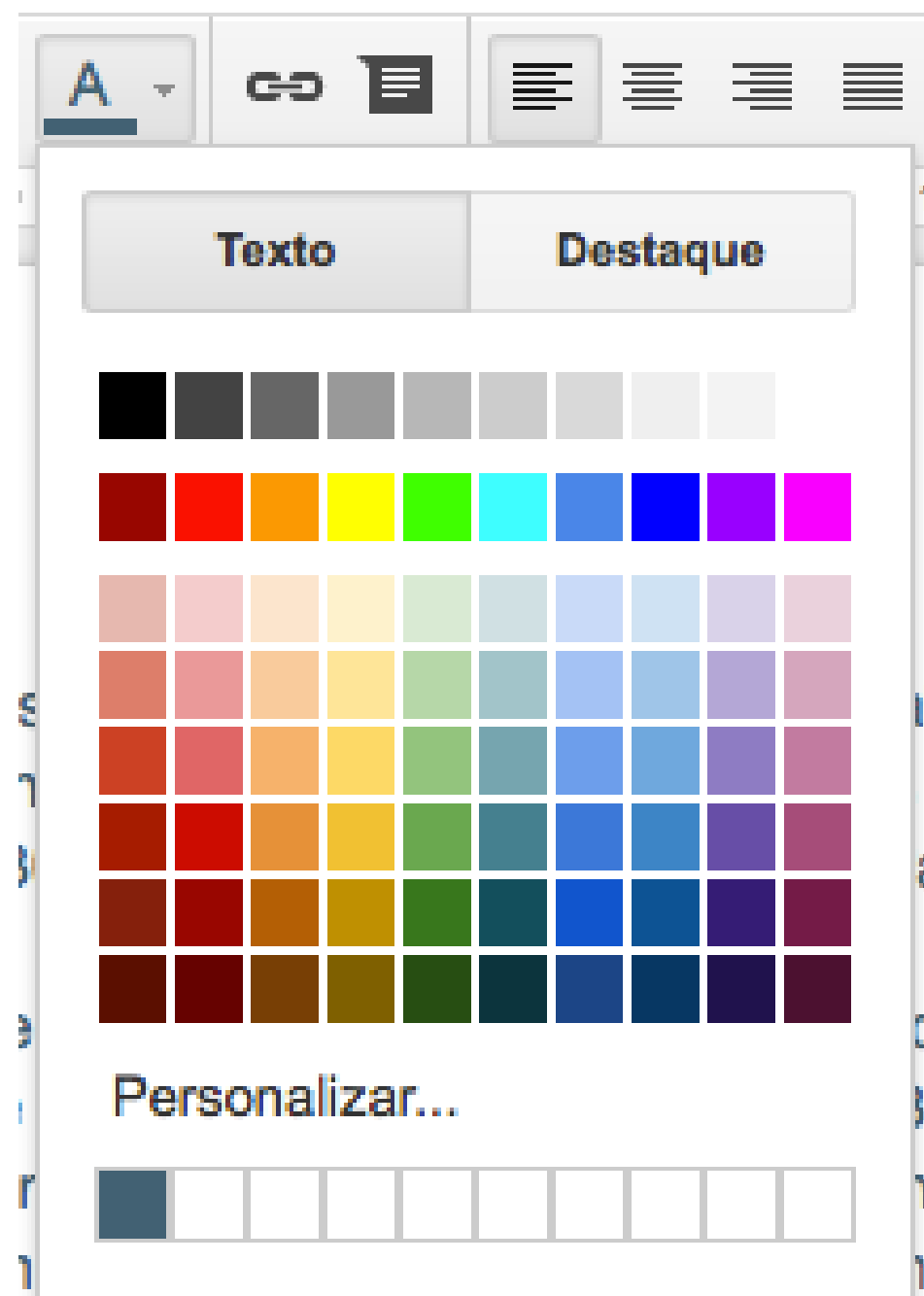
Controle do Usuário

Permite cancelar algumas tarefas

4. Adaptabilidade

Flexibilidade

É possível selecionar
a cor da fonte
de diversas formas



Experiência do Usuário

É possível personalizar as paginas, espaçamentos e propriedade de tabela de acordo com a necessidade do usuário.



×

Espaçamento personalizado

Espaçamento entre linhas

1.15

Espaçamento entre parágrafos (pts)

Antes

0

Depois

0

Aplicar

Cancelar

×

Configuração da página

Orientação

☒ Retrato

☐ Paisagem

Tamanho do papel

A4 (21 cm x 29,7 cm) ⬆⬇⬆

Cor da página

Margens (centímetros)

Parte superior

2.54

Parte inferior

2.54

Esquerda

2.54

Direita

2.54

OK

Cancelar

Definir como padrão

×

Propriedades da tabela

Borda da tabela

1 pt

Cor de fundo da célula

Alinhamento vertical de células

Início ⬆⬇⬆

Dimensões (centímetros)

☐ Largura da coluna

☐ Altura mínima da linha

Preenchimento da célula

0.176

Alinhamento de tabela

Esquerda ⬆⬇⬆

Recuo à esquerda (centímetros)

0

OK

Cancelar

Experiência do Usuário

Existem uma gama de atalhos para usuarios mais experientes.



Atalhos do teclado

Pesquisar todos os atalhos

X

[Veja todos os atalhos na Central de Ajuda](#)

Atalhos de teclado populares

Formatação de texto

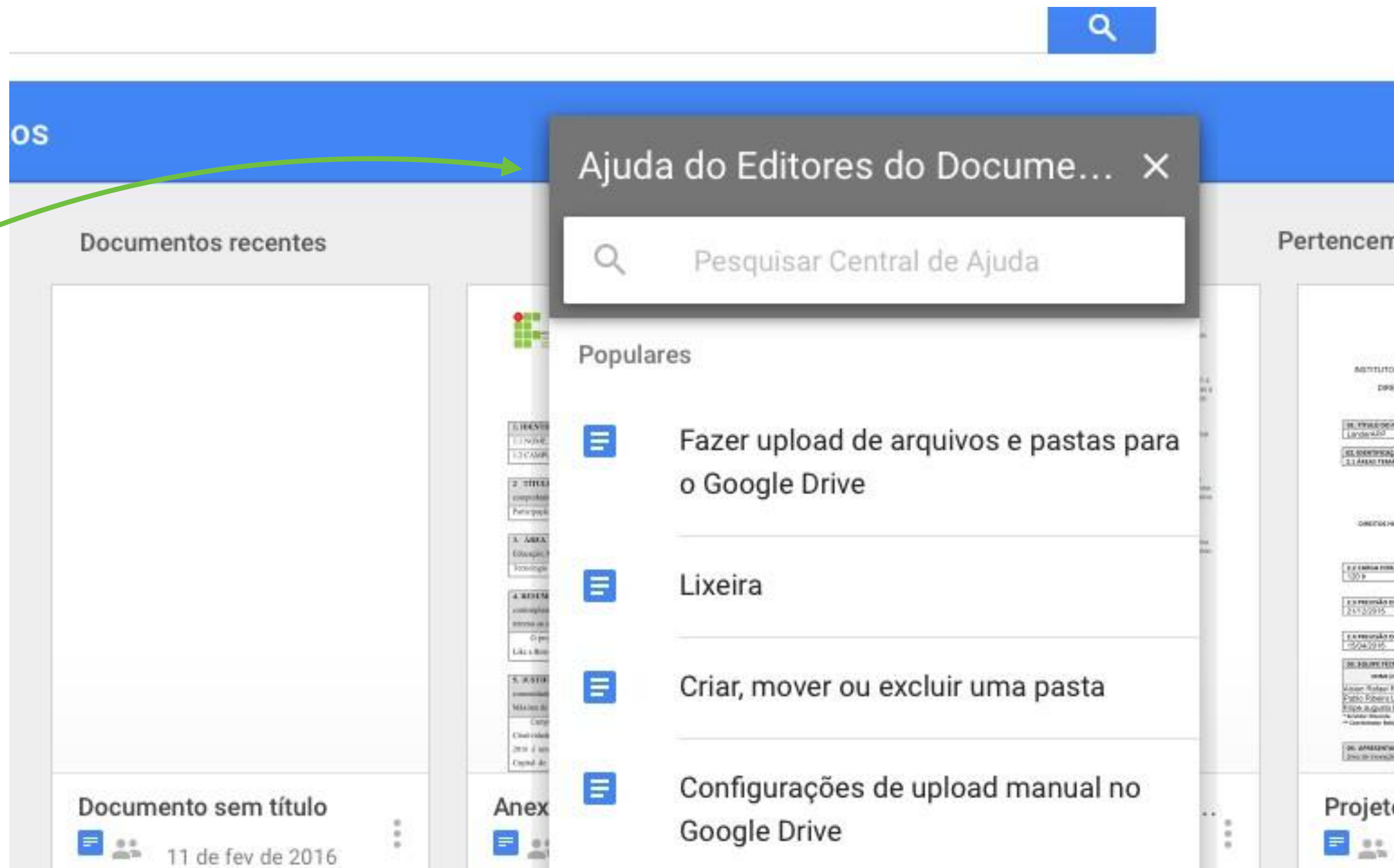
Negrito	⌘B
Itálico	⌘I
Sublinhar	⌘U
Tachar	Opção+Shift+5
Sobrescrito	⌘.
Subscrito	⌘,
Limpar formatação	⌘\ ou ⌘+Espaço

Formatação de parágrafo

Aplicar "Texto normal"	⌘+Opção+0 ou ⌘+Opção+Num-0
Aplicar "Título 1"	⌘+Opção+1 ou ⌘+Opção+Num-1
Aplicar "Título 2"	⌘+Opção+2 ou ⌘+Opção+Num-2

Experiência

Ajuda on-line



5. Gestão de Erros

Proteção contra erro

Existem instruções do que o usuário deve digitar nos campos de entrada de texto



Compartilhar com outras pessoas

Receber link compartilhável

Pessoas

Insira nomes ou endereços de e-mail...

Pode editar ▾

Compartilhado com Victor Frazão

Concluído

Avançado



**Qualidade das
mensagens de erro**
Explica a origem do erro



O arquivo que você solicitou não existe.

Certifique-se de que possui o URL correto e que o proprietário do arquivo não o excluiu.

**Faça tudo o que você precisa fazer com o
Google Drive**

Os aplicativos do Google Drive facilitam a criação,
o armazenamento e o compartilhamento de
documentos, planilhas e apresentações on-line e
muito mais.

Saiba mais em drive.google.com/start/apps.



Correção de Erros

Não possui opção
de retornar ao tela inicial
ou a tela anterior



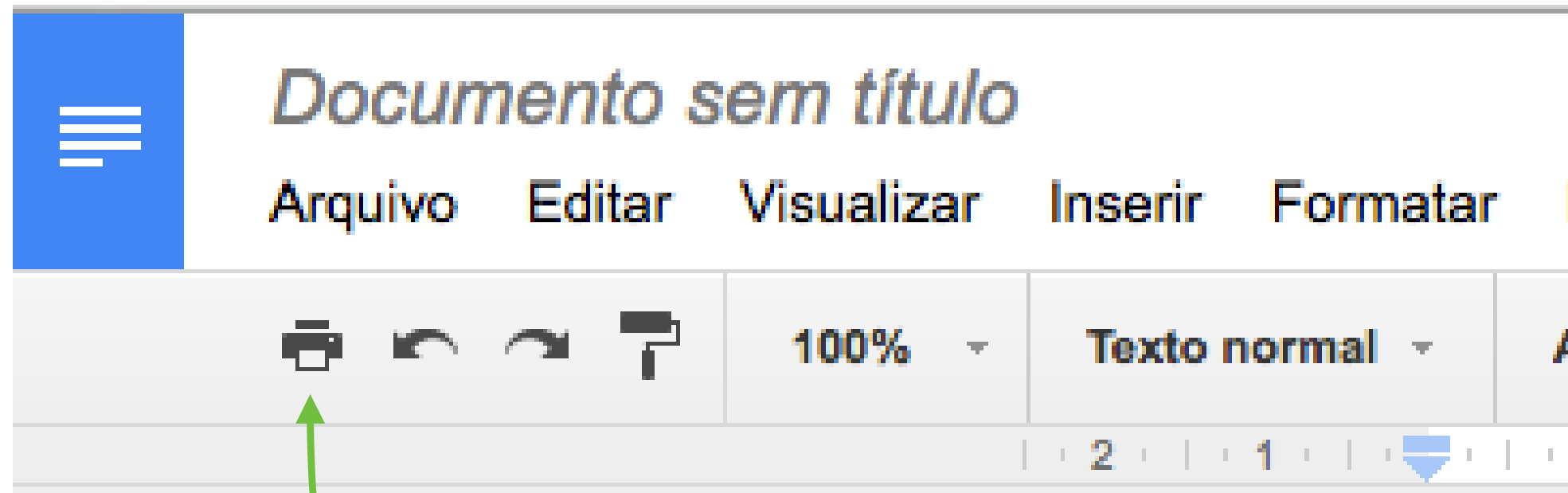
6. Homogeneidade / Coerência

Homogeneidade

Formato de telas semelhantes

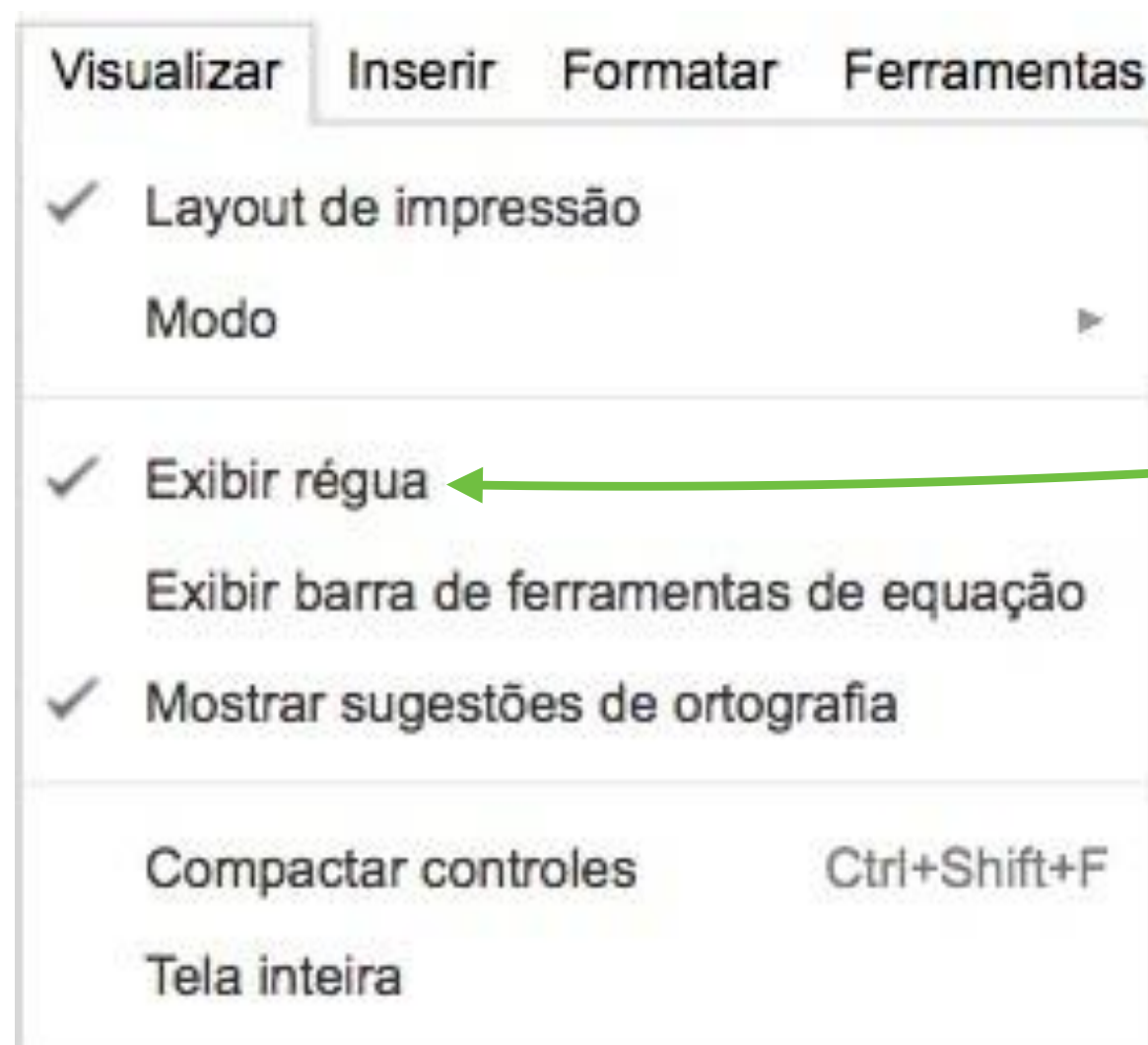


7. Significado dos Códigos e Denominações



Codificação Significativa

O sistema emprega termos utilizados no dia-a-dia para algumas tarefas e também possui figuras significativas para os ícones.



8. Compatibilidad

1

Compatibilidade

Formato de edição de texto
compatível com documentos
de papel



Nielsen
x
Bastien & Scapin

Heurísticas de Usabilidade de Nielsen (1993)
Diálogo simples e natural
Compatibilidade
Reconhecimento em vez de memorização
Consistência e padrões
Feedback
Controle do Usuário
Atalhos
Boas mensagens de erros
Prevenção de Erros
Ajuda e documentação

Critérios Ergononmicos de Bastien & Scapin (1997)		
Critérios	Sub-Critérios	Segmentos
Condução	Presteza	
	Agrupamento/Distinção de itens	Por formato
		Por localização
	Feedback Imediato	
	Legibilidade	
Carga de trabalho	Brevidade	Concisão
		Ações mínimas
	Densidade Informacional	
	Ação explícita do usuário	
Controle Explicito	Controle do Usuário	
Adaptabilidade	Flexibilidade	
	Experiência do usuário	
Gestão de Erros	Proteção contra erros	
	Qualidade das mensagens de erro	
	Correção do erro	
Homogeneidade		
Significado dos códigos e denominações		
Compatibilidade		

Equivalência:

Nielsen

e

Bastien & Scapin

Heurísticas de Nielsen	Critérios de Compatibilidade de Bastien & Scapin		
	Critérios	Sub-Critérios	Segmentos
Dialogo Simples e Natural	Condução	Presteza	
		Agrupamento/ Distinção de itens	Por Formato
			Por Localização
		Feedback	Feedback
		Legibilidade	
Redução da Carga Mental	Carga de Trabalho	Brevidade	Concisão
			Ações Mínimas
		Densidade Informacional	
Controle de Usuário	Controle Explicito	Ações Explícitas do Usuário	
		Controle do Usuário	
Atalhos	Adaptabilidade	Flexibilidade	
		Experiência do Usuário	
Boas Mensagens de Erro	Gestão de Erros	Proteção Contra Erros	
Prevenção de Erros		Qualidade das Mensagens de Erros	
		Correção de Erros	
Compatibilidade	Compatibilidade		
	Significado dos Códigos e Denominações		
Consistência e Padrões	Homogeneidade		
Ajuda e Documentação			