

Características e definições

Referências:

[1] Santos R. M. (2014). Características e Medidas de Software para Avaliação da Qualidade da Interação Humano-Computador em Sistemas Ubíquos. Dissertação de Mestrado - Mestrado

[2] Inostroza, R., Rusu, C., Roncagliolo, S., Rusu, V. 2013. Usability Heuristics for Touchscreen-based Mobile Devices: Update. ChileCHI 2013. p. 24-29.

[3] Neto O. M.; Pimentel M. G. (2013). Heuristics for the Assessment of Interfaces of Mobile Devices. Proceedings of the 19th Brazilian symposium on Multimedia and the web - WebMedia '13.

[4] Bertini, E.; Gabrielli S.; Kimani S. (2006) Appropriating and assessing heuristics for mobile computing. In: Conference on Advanced Visual Interfaces (AVI 06), v. 2, pp. 119 - 126.

Características	Definição	Referência
Aceitabilidade	Representa a vontade para usar um aplicativo e as taxas de utilização	[1]
Adaptação	Capacidade do sistema de captar o ambiente e adaptar a apresentação das informações de acordo.	[4]
Atenção	Habilidade de manter a atenção do usuário para sua atividade principal e não no sistema e na tecnologia envolvida.	[1]
Capacidade do Dispositivo	Propriedades do dispositivo onde a aplicação será executada: tamanho da tela, intensidade da cor, vida da bateria.	[1]
Capacidade da rede	Representa a coleta de informações de infraestrutura de rede: força do sinal, delay, jitter.	[1]
Calma	Habilidade do sistema de prevenir os usuários de se sentirem sobrecarregados por informações.	[1]
Confiabilidade	A capacidade do software de manter um nível específico de desempenho quando utilizado sob condições específicas.	[1]
Confiança	É a crença do usuário que o sistema utilizará seus dados apropriadamente e não causará nenhum dano. Implica questões de consciência, privacidade e controle.	[1]
Disponibilidade	O serviço está sempre disponível, independentemente de hardware, software ou falhas do usuário, é muitas vezes tida como certa até que o tempo de inatividade ocorre.	[1]
Eficácia	Refere-se à completude na realização de tarefas.	[1]
Eficiência	Refere-se à quantidade de esforço e recursos necessários para se chegar a um determinado objetivo no sistema.	[1]
Entrada de Dados	Verifica se as diferentes formas de fornecer entrada de dados ao sistema são agradáveis ao usuário.	[2]
Escalabilidade	Habilidade de prover serviços para poucos ou um grande número de usuários.	[1]
Facilidade de uso	O sistema deve ser fácil para o uso por um grupo alvo de usuários.	[1]

Familiaridade	As interações do usuário com o sistema devem melhorar a qualidade do seu trabalho. O usuário deve ser tratado com respeito. O projeto deve ser esteticamente prazeroso.	[1]
Flexibilidade	Configurações para facilitar o uso tanto para usuários novatos como experientes.	[2]
Interconectividade	Rede interconectada entre dispositivos permite compartilhar informações.	[1]
Mobilidade	Capacidade do sistema de prover aos usuários acesso contínuo aos recursos e informações, independente de sua localização dentro do limite dos sistemas.	[1]
Posicionamento dos componentes	Os componentes presentes na interface tem seu posicionamento de forma a agradar os usuários.	[3]
Previsibilidade	Habilidade de, a partir de experiências passadas, prever o resultado da execução do sistema.	[1]
Privacidade	Habilidade de manter informações e dados protegidos.	[1]
Proteção	O nível de risco de danos a pessoas, negócios, software, hardware, bens ou o ambiente em um contexto de uso especificado.	[1]
Robustez	Grau com que um sistema ou componente pode funcionar corretamente na presença de entradas inválidas ou condições ambientais estressantes.	[1]
Satisfação do Usuário	O grau de aceitação do usuário e quão atrativo o sistema é para o usuário.	[1]
Segurança	A proteção do transporte e armazenamento de informações e controles de segurança de quem pode acessar, utilizar e/ou modificar informações de contexto.	[1]
Sensibilidade ao contexto	Capacidade do sistema de perceber informações contextuais proativamente e adaptar suas funcionalidades.	[1]
Simplicidade	A interface do usuário e as instruções são simples.	[1]
Transparência	Habilidade do sistema de esconder componentes computacionais e, assim, os usuários podem não estar cientes dos mesmos. Além disso, a interação é executada através de interfaces naturais.	[1]
Usabilidade	A capacidade do software de ser entendido, aprendido, utilizado e atrativo para o usuário, quando utilizado sob condições específicas	[1]
Utilidade	Habilidade de oferecer utilidade para o usuário. Fornecer uma contribuição para o usuário que antes do sistema não estava disponível.	[1]
Visualização das informações	A forma de apresentação das informações na tela está de forma consistente com o que se espera.	[3]