Faculdade UnB Gama - FGA

Disciplina: Interação Humano Computador

Professor: André Barros de Sales

Matrícula: 202016480

Nome: Hellen Fernanda M. de Faria

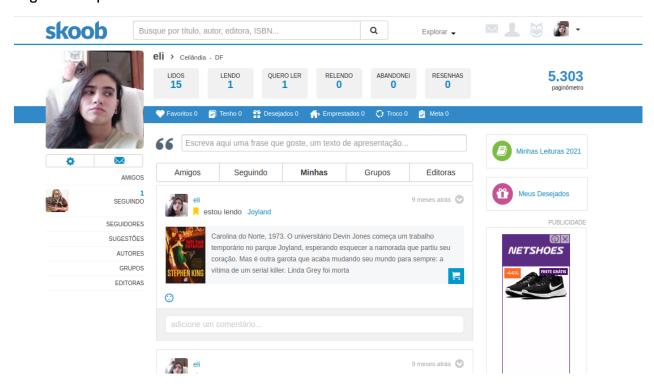
Tópico: IHC - Avaliação Heurística

Skoob - Site

Avaliação Heurística

A avaliação heurística é um método de avaliação de IHC criado para encontrar problemas de usabilidade durante um processo de design iterativo (Nielsen e Molich, 1990; Nielsen, 1992, 1994b). Esse método de avaliação orienta os avaliadores a inspecionar sistematicamente a interface em busca de problemas que prejudiquem a usabilidade. Por ser um método de inspeção, a avaliação heurística foi proposta como uma alternativa de avaliação rápida e de baixo custo, quando comparada a métodos empíricos.

Página Principal



1 - Visibilidade do Status do sistema

Verificação:	Grau de severidade:
--------------	---------------------

O usuário consegue operar o sistema?	() 0 – sem importância
	() 1 - cosmético
	(X) 2 – simples
	()3 – grave
	() 4 – catastrófico
Natureza do problema: (X) barreira () obstáculo	() ruido
Perspectiva do usuário: (X) problema geral () pro	oblema preliminar () problema especial
Perspectiva da tarefa: (X) problema principal () problema secundário	
Perspectiva do projeto: () problema falso () problema novo () não se aplica	
Descrição do problema:	
Contexto: Usuário acessou o site para acompanh	ar as informações sobre os livros que está lendo,
ou se atualizar sobre os livros de interesse.	
Causa: Excesso de informação e falta de organização do feed.	
Efeitos sobre o usuário: Desistência da utilização do site.	
Efeitos sobre a tarefa: Não consegue ser executada de maneira eficiente.	
Correção possível: Reorganizar a página principal de maneira que fique menos poluída	
visualmente.	

2 – Correspondência entre o sistema e o mundo real

Verificação:	Grau de severidade:
A interface segue o padrão do sistema	() 0 – sem importância
operacional?	(X) 1 - cosmético
	() 2 – simples
	() 3 – grave
	() 4 – catastrófico
Natureza do problema: () barreira () obstáculo (X) ruido	
Perspectiva do usuário: (X) problema geral () problema preliminar () problema especial	
Perspectiva da tarefa: () problema principal (X) problema secundário	
Perspectiva do projeto: () problema falso () problema novo () não se aplica	
Descrição do problema:	
Contexto: O usuário com o objetivo de acessar o seu perfil.	
Causa: Alguns dos ícones não trazem clareza da sua funcionalidade.	
Efeitos sobre o usuário: Confusão na realização das atividades.	
Efeitos sobre a tarefa: Erro ao executar o que gostaria.	
Correção possível: Colocar ícones mais comuns e com cores intuitivas.	

3 – Controle e liberdade para o usuário

Verificação:	Grau de severidade:
Quais barreiras o usuário encontra para atingir	() 0 – sem importância
seus objetivos?	() 1 - cosmético
	() 2 – simples
	(X) 3 – grave
	() 4 – catastrófico
Natureza do problema: () barreira (X) obstáculo () ruido	
Perspectiva do usuário: (X) problema geral () problema preliminar () problema especial	

Perspectiva da tarefa: () problema principal (X) problema secundário

Perspectiva do projeto: () problema falso () problema novo () não se aplica

Descrição do problema:

Contexto: O usuário gostaria de escrever uma frase no input do feed, mas comete um erro e deseja apaga-la.

Causa: Mau funcionalidade.

Efeitos sobre o usuário: Frustração.

Efeitos sobre a tarefa: Não conclusão da atividade.

Correção possível: Adicionar botão com tal funcionalidade.

4 – Consistência e padronização

Verificação:	Grau de severidade:
Os usuários tem a sensação de que controlam o	() 0 – sem importância
site? E o mesmo controla suas ações?	() 1 - cosmético
	() 2 – simples
	(X) 3 – grave
	() 4 – catastrófico
Natureza do problema: () barreira (X) obstáculo () ruido	
Perspectiva do usuário: () problema geral (X) problema preliminar () problema especial	
Perspectiva da tarefa: () problema principal (X) problema secundário	
Perspectiva do projeto: () problema falso () problema novo () não se aplica	
Descrição do problema:	
Contexto: O usuário deseja clicar em um ícone da sidebar.	
Causa: Ausência de mecanismos.	
Efeitos sobre o usuário: Frustração.	
Efeitos sobre a tarefa: Não conclusão da atividade.	
Correção possível: Criar links de redirecionamento.	

5 - Prevenção de erros

Vanifica a 2 a .	Cura de escentida de c
Verificação:	Grau de severidade:
Os usuários podem cometer erros que	() 0 – sem importância
poderiam ser prevenidos?	() 1 - cosmético
	() 2 – simples
	(X) 3 – grave
	() 4 – catastrófico
Natureza do problema: () barreira (X) obstáculo () ruido	
Perspectiva do usuário: () problema geral (X) problema preliminar () problema especial	
Perspectiva da tarefa: () problema principal (X) problema secundário	
Perspectiva do projeto: () problema falso () problema novo () não se aplica	
Descrição do problema:	
Contexto: O usuário ao fazer um comentário no seu feed ele não consegue apagar.	
Causa: Falta da existência de um botão para deletar.	
Efeitos sobre o usuário: Frustração.	
Efeitos sobre a tarefa: Não conclusão da atividade.	
Correção possível: Deixar mais intuitivo o campo de comentários.	

6 - Estética e design minimalista

Verificação:	Grau de severidade:
Qual das alternativas é a mais eficiente? Mais	() 0 – sem importância
fácil de aprender?	() 1 - cosmético
	(X) 2 – simples
	() 3 – grave
	() 4 – catastrófico
Natureza do problema: () barreira (X) obstáculo () ruido	
Perspectiva do usuário: (X) problema geral () problema preliminar () problema especial	
Perspectiva da tarefa: (X) problema principal () problema secundário	
Perspectiva do projeto: () problema falso () prol	olema novo () não se aplica
Descrição do problema:	
Contexto: O usuário acessa o sistema pela primeira vez e fica confuso com as funcionalidades.	
Causa: Contém um excesso de informações desnecessárias no feed.	
Efeitos sobre o usuário: Desorientação.	
Efeitos sobre a tarefa: Não concluída.	
Correção possível: Organização das informações do feed	

7 – Ajuda e documentação

Verificação:	Grau de severidade:
O site fornece alguma opção de ajuda?	() 0 – sem importância
	() 1 - cosmético
	(X) 2 – simples
	() 3 – grave
	() 4 – catastrófico
Natureza do problema: () barreira (X) obstáculo () ruido	
Perspectiva do usuário: () problema geral (X) problema preliminar () problema especial	
Perspectiva da tarefa: () problema principal (X) problema secundário	
Perspectiva do projeto: () problema falso () problema novo () não se aplica	
Descrição do problema:	
Contexto: O usuário sente necessidade de procui	ar um auxilio sobre o site ou alguma
funcionalidade e encontra dificuldades em achar informações sobre.	
Causa: Má localização de assistência.	
Efeitos sobre o usuário: Desorientação.	
Efeitos sobre a tarefa: Desistência.	
Correção possível: Melhor localização da funcionalidade.	