



Universidade de Brasília - UnB
Curso de Engenharia de Software

Marcus Vinicius Cunha Dantas

AVALIAÇÃO HEURISTICA DE IHC



1. Avaliação Heurística.

Um dos objetivos deste trabalho é realizar o planejamento para uma avaliação heurística da matéria de IHC, utilizando como exemplo o site do TST- Tribunal Superior do Trabalho, um órgão público que envolve os direitos trabalhistas, onde grande parte dos brasileiros e principalmente advogados utilizam como meio de consultar e buscar informações sobre casos e processos. Este site tem como grande parte dos usuários, os bancos e outras empresas grandes que residem no Brasil, como exemplo no ranking criado pelo próprio Tribunal: Bradesco, Petrobras, Correios, Banco do Brasil, entre outros.

Como ideia principal, propõe-se identificar e avaliar problemas relacionados a interação e design do site, analisando as possíveis falhas nas conformidades e problemas na interface do usuário, levando em conta os resultados dessa avaliação e servido como base para realização de estudos e trabalhos.

Ao falar sobre essas questões, é possível perceber que essa avaliação será de extrema importante pois ensinara que é necessário entender e evitar problemas com design, interface entre outros pontos, antes da versão final de um software seja lançada, pois grande parte se não quase 100% dos usuários quando entra em contato um uma interface mal otimizada e nada pratica, tende a desistir de realizar uma ação ou acaba ficando perdido ao utilizar o software/produto.

A avaliação será dívida em algumas questões: Método de avaliação visando os 10 princípios da Heurística de Nielsen, Objetivos, questões práticas, bibliografia e avaliação.

2. Métodos de Avaliação.

O método a ser utilizado será o da avaliação Heurística de Nielsen, pois este modo consiste em avaliar uma interface de usuário levando em conta um conjunto de 10 princípios, visando a facilidade e rapidez, buscando um volume de feedbacks além de poder ser feita em diversos momentos de um projeto, sendo esses alguns dos princípios:

- **Visibilidade do status do sistema:** O software/sistema deve mostrar para o usuário de forma clara cada etapa da interação.
- **Correspondência entre o sistema e o mundo real:** Utilizar linguagens e conceitos de maneira que o sistema deva corresponder com o do mundo real.
- **Controle e liberdade do Usuário:** O próprio usuário deve possuir um meio de desfazer ações da qual cometeu algum erro indesejado.
- **Consistência e padrões:** O sistema deve possuir ou seguir padrões para que fique mais fácil para o usuário utilizar.



- **Prevenção de Erros:** O sistema deve possuir meios para que seja evitado erros do usuário, como feedbacks.
- **Flexibilidade e eficiência de uso:** O sistema deve ser projetado para que o usuário saiba como realizar várias tarefas dependendo da experiência.
- **Design estético e minimalista:** O sistema deve possuir uma interface limpa, simples, e esteticamente agradável.
- **Ajuda e documentação:** O sistema deve possuir meios de ajudar o usuário e também fornecer uma documentação adequada para que ele possa saber como usar.
- **Feedback sobre a usabilidade:** O sistema deve ser projetado para obter feedbacks e permitir assim melhorias contínuas sobre a usabilidade do software.

Em resumo, o avaliador irá se passar por um usuário comum, utilizando o sistema como se fosse alguém buscando um processo ou informação referente ao assunto, passando por todo o processo de busca.

Após todos os pontos de inspeção, será identificado os problemas onde é violado os princípios da Heurística de Nielsen, mostrando a Data, Numero de Problemas Detectados, Problemas, Heurísticas, Gravidade e Sugestões.

3. Cronograma sobre as Questões Práticas

Por causa do método a ser utilizado, não será necessário contratar uma equipe para se passar por usuários ou até preparar equipamentos pois o autor será o próprio usuário e também avaliador, tendo como fim manter a integridade dos autores do site.

Cronograma sobre as Questões Práticas

Atividades	Data de Inicio	Termino da Atividade	Data Limite
Realizar Inspeção sobre a viabilidade do sistema.	11/04/2023	12/04/2023	17/04/2023
Verificação sobre a correspondência do sistema.	11/04/2023	12/04/2023	



Verificar se existe um controle e liberdade pela parte do usuário.	11/04/2023	12/04/2023	
Testar a prevenção de erros presente no site.	12/04/2023	13/04/2023	17/04/2023
Realizar testes referente a flexibilidade e eficiência.	12/04/2023	13/04/2023	
Buscar ter Feedbacks sobre a usabilidade com outros usuários.	13/04/2023	14/04/2023	
Elaboração de um relatório apresentado os problemas encontrados e sugestões de resolução.	12/04/2023	16/04/2023	

Tabela 1: Cronograma sobre as Questões Práticas



4. Bibliografia

NIELSEN JAKOB & MACK ROBERT L. Usability Inspection Methods. Editora John Wiley & Sons. Nova Iorque. 1º Edição. 1994.