



UNIVERSIDADE  
DE ÉVORA

ESCOLA DE CIÊNCIAS E TECNOLOGIAS  
MESTRADO EM ENGENHARIA INFORMÁTICA

INTERFACES PESSOA MÁQUINA 2014/2015

---

## Avaliação Heurística - GamesHub

---

### *KMeal*



*Autor:*

Ricardo FUSCO

*Professor(a):*

Lígia FERREIRA

Évora, 3 de Julho de 2015

# Tabela de Conteúdos

1	Heurísticas de Usabilidade	1
2	Indentificação de Problemas	3

# Lista de Quadros

1	Problemas e soluções . . . . .	3
---	--------------------------------	---

# 1 Heurísticas de Usabilidade

## 1. Match the real world

Relativamente a este ponto, o texto é de fácil compreensão para qualquer utilizador, utiliza uma linguagem corrente comum a todo o tipo de utilizadores que possam utilizar esta aplicação. Em geral tudo parece ser de simples compreensão e interacção para qualquer utilizador. Apenas existe 1 problema no ecrã feito para explorar os guias de uma determinada plataforma não é bem claro qual o propósito do botão verde para a filtragem do conteúdo.

## 2. Consistency & Standards

Em termos de consistência e padrões a aplicação parece ser bastante consistente na aparência dos objectos, no tipo de letra, tamanho, posição, tamanho e ordem. Quanto aos padrões de plataforma, a aplicação parece seguir os devidos padrões de design de interfaces para dispositivos móveis com Android.

## 3. Help & Documentation

No que diz respeito à ajuda e documentação neste caso específico foi providenciada alguma ajuda sobre como navegar pelos ecrãs do protótipo mas no caso da aplicação em si não há nenhum tipo de documentação ou ajudas que guiem o utilizador no processo de utilização. Em muitas aplicações não faz sentido ter imbutido na aplicação este tipo de ajudas, e nesta fase de prototipagem também não faz muito sentido uma documentação muito complexa.

## 4. User control & Freedom

No que toca à liberdade e controlo conferidos ao utilizador no contexto desta aplicação o utilizador não fica preso no interface havendo sempre saídas e "cancels" marcadas de uma forma bastante clara permitindo ao utilizador voltar atrás sempre que assim o pretenda.

## 5. Visibility of System Status

Relativamente à visibilidade do estado do sistema, neste protótipo específico não há nenhum tipo de feedback do estado do sistema ao utilizador, talvez devido ao facto deste protótipo não ter use cases em que tal feedback seja absolutamente necessário.

## 6. Flexibility & Efficiency of use

Em termos de flexibilidade e eficiencia de uso é facil a utilização de atalhos para operações frequentes nesta aplicação, utilizando a barra lateral é extremamente fácil o acesso aos favoritos, às plataformas de jogo e à pesquisa.

## **7. Error prevention**

No que toca à prevenção de erros a aplicação encontra-se bem preparada para possíveis erros que o utilizador poderia habitualmente cometer. Não existem campos para inserção de dados havendo desta forma campos para selecção impedindo o utilizador de cometer erros que seriam fáceis de cometer com campos para inserção de dados.

## **8. Recognition, Not Recall**

No que diz respeito aos elementos da interface como os botões de "Back", botões de "Exit" e de "Add" é fácil reconhecer o que fazer devido aos padrões identificados em vez de relembrar as acções a tomar. Um caso em que em vez de "Recognition" é feito "Recall" é o caso do botão da filtragem dos guias que parece não se adequar muito à função que exerce sendo difícil identificar qual o seu propósito.

## **9. Error reporting, diagnosis, and Recovery**

No caso deste protótipo não existe qualquer tipo de tratamento de erros, diagnóstico ou recuperação visto que nos cenários previstos neste protótipo não ocorre nenhuma situação que requira tratamento de erros, diagnóstico e recuperação. Relativamente aos detalhes técnicos estes são visivelmente escondidos não mostrando tais detalhes ao utilizador.

## **10. Aesthetic and Minimalist Design**

O design da interface é um design simples e extremamente fácil de perceber, usando uma linguagem concisa, um esquema de cores adequado e com um conjunto de cores com o menor número possível de cores, botões e outros elementos incluídos na interface modernos e adequados à sua função.

## 2 Identificação de Problemas

Nº	Problema	Heurística(s)	Descrição	Severidade	Solução	Screenshot
1	Sistema de login e registo indefinido		O protótipo não apresenta um sistema de login e registo bem definido.	Pouco Grave	Implementar um sistema de login e registo que permita ter um controlo de utilizadores e de sessão.	
2	Botão de filtragem cujo propósito não é claro	"Recognition, Not Recall" "Aesthetic and Minimalist Design"	Não é claro qual o propósito do botão de filtragem dos guias apresentando um design pouco claro	Pouco Grave	Mudar a aparência do botão e o ícone de forma a que seja absolutamente claro o propósito do botão para os utilizadores.	
3	Ausência de notificações que apresentem feedback da acção do user	"Help & Documentation" "Visibility of System Status"	A aplicação não apresenta notificações que ajudem a guiar o utilizador a fazer um uso correcto da aplicação dando o feedback necessário	Pouco Grave	Implementar um sistema de notificações que informem o utilizador das acções que tomou ou que o guiem no processo de uso da aplicação.	

Tabela 1: Problemas e soluções