



Universidade Federal do Amazonas – **UFAM**
Institute of Computing - **IComp**
Usability and Software Engineering Group – **USES**



UX e Arquitetura da Informação

Aluno(a): Jo Pereira dos Santos
Orientador(a): Tayana Conte

Manaus - AM
2024

O que é User Experience (UX)?



Definições de User Experience



❑ **Definição Simone*:**

Uma característica pessoal e subjetiva. Trata-se da preocupação com sentimentos e emoções dos usuários, com foco na satisfação, mas também investigando outros aspectos, como sentimentos, estado de espírito, emoções e sensações e contexto de uso.

❑ **Definição Garrett**:**

A experiência que um produto cria para as pessoas que vão usá-lo no mundo real. Trata-se de como um produto se comporta ao ter um usuário entrando em contato com ele.

*(Barbosa e Silva, 2010) **(Garrett, 2011)

**E o que é Arquitetura da
Informação (IA)?**



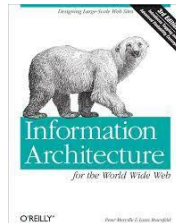
❑ Definição:

- Conjunto de técnicas de organização, estruturação e rotulação com o intuito de facilitar o acesso à informação em uma aplicação.

❑ Por que importa?

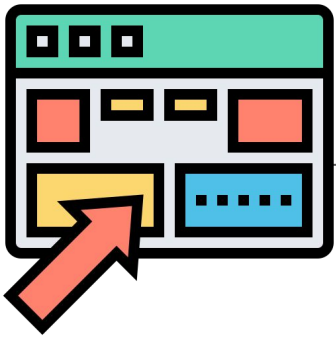
- Para melhorar a experiência do usuário;
- Para diminuir as chances de alguém NÃO encontrar o que deseja;
- Para diminuir custo com retrabalho e manutenção de aplicações.

(Morville e Rosenfeld, 2006)



“ We take stuff, and we sort it into useful categories, and we give it names that people recognise, and we put the stuff someplace where they’re going to find it. ”

[Eric Reiss, describing what an information architect does, 22 Sept 2011, EuroIA, Prague]



Jesse James Garrett



- ❑ Designer e Desenvolvedor Web;
- ❑ Pesquisas na área de UX e Arquitetura da Informação;
- ❑ **Livro:** Elementos da Experiência do Usuário;
- ❑ Criação do framework dos 5 níveis de UX;
- ❑ Pesquisa com foco no design/projeto de aplicações web.

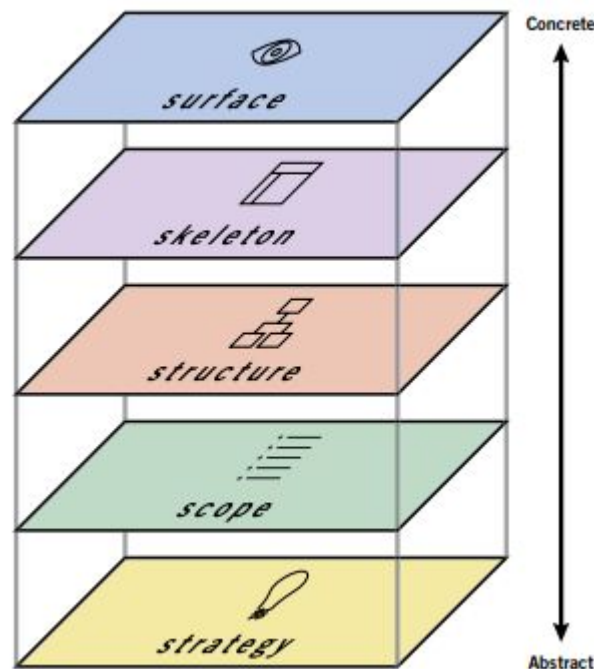


Elementos da UX no design de Softwares



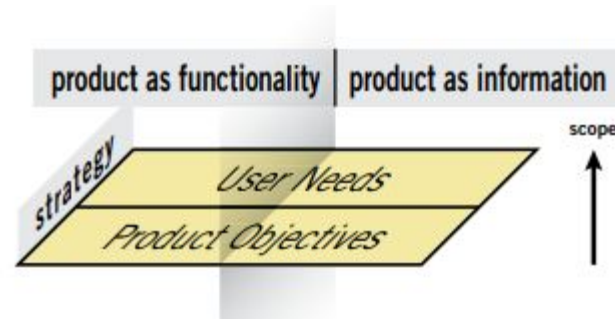
❑ O que é:

- Um arranjo para o design de aplicações focado na experiência do usuário em todas as instâncias;
- Quanto mais acima, mais concreto;
- Organiza o processo de design em um modelo separado por níveis;
- Cada nível está interligado com os outros.
- Ao separar por níveis fica mais fácil de atentar em cada componente e como funcionam integrados;



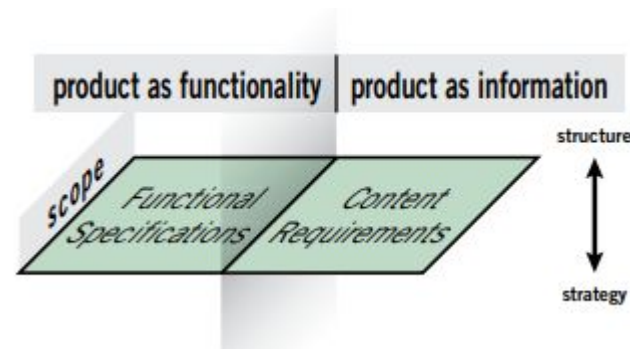


- ❑ **Primeiro nível:**
- ❑ Objetivo é informar o que se espera do produto e o que os usuários precisam/querem.
- ❑ É dividido em:
 - ❑ **Objetivos de Produto**
 - ❑ Objetivos de negócio, Identidade de marca e métricas de sucesso.
 - ❑ **Necessidades dos Usuários**
 - ❑ Segmentação de usuários, pesquisa de usabilidade e coleta de dados de usuários e criação de personas.

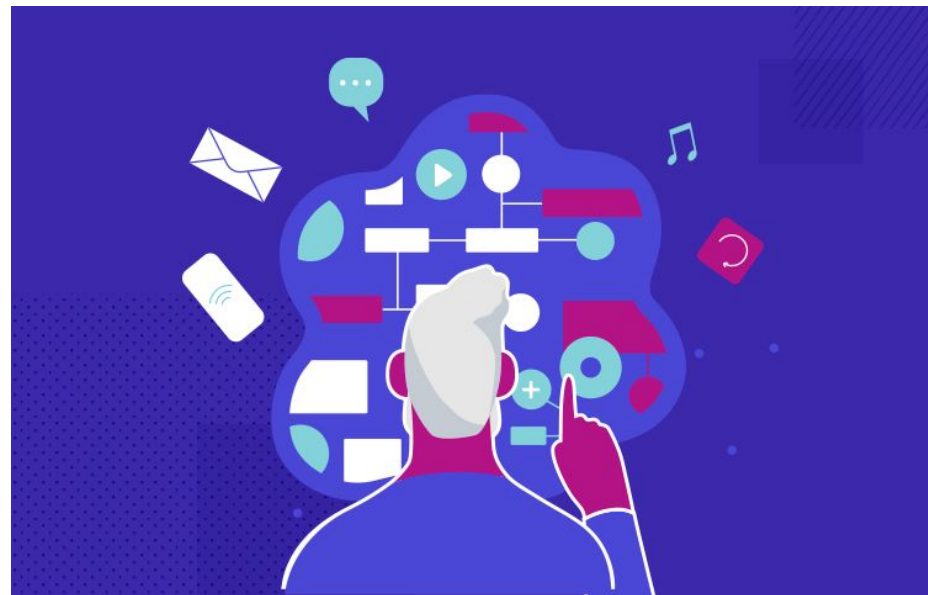
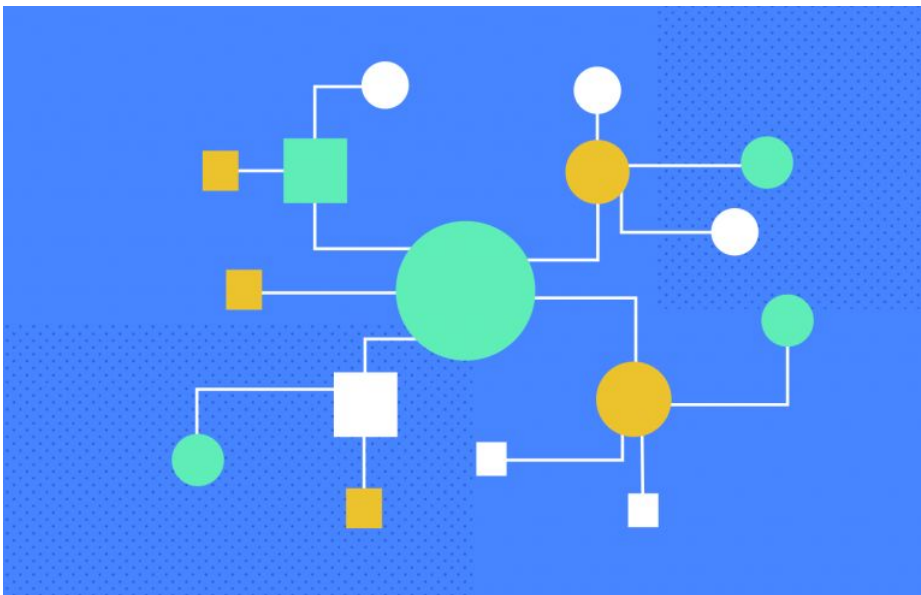




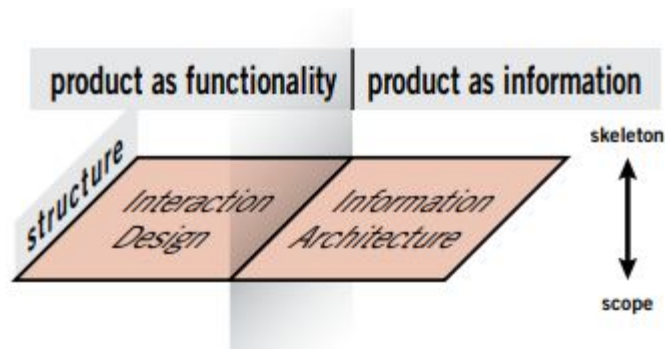
- ❑ **Segundo nível:**
- ❑ Aqui é definido o que será feito e o que não será feito também;
- ❑ É dividido em:
 - ❑ Especificações Funcionais
 - ❑ Requisitos, funcionalidades e tudo que a aplicação faz.
 - ❑ Requisitos de Conteúdo
 - ❑ Referente a conteúdos, mídias e informações contidas na página.



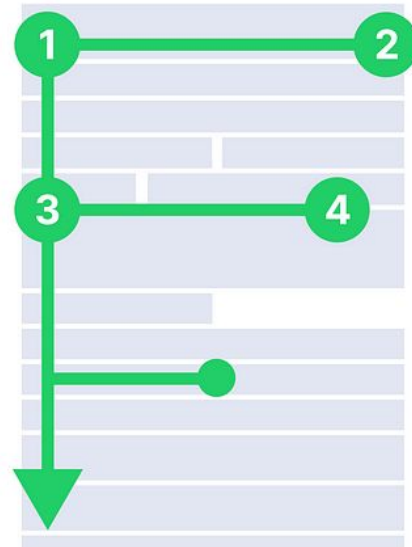
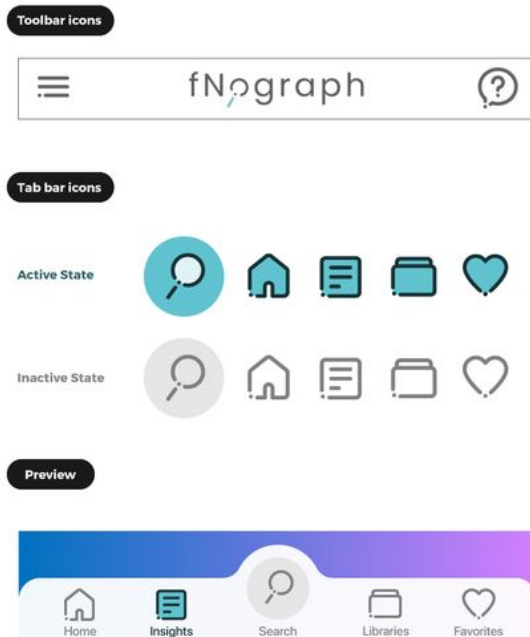
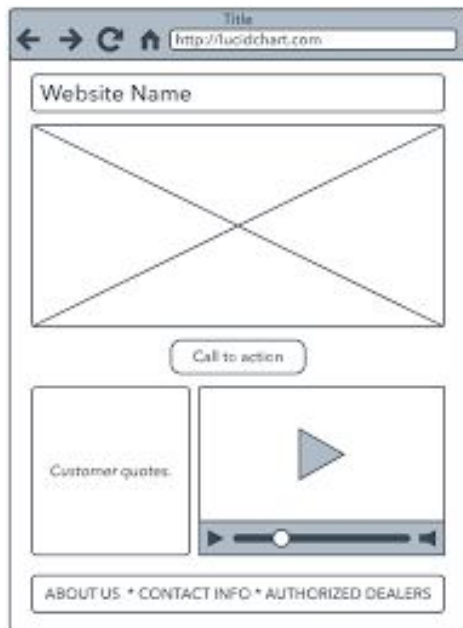
Estrutura



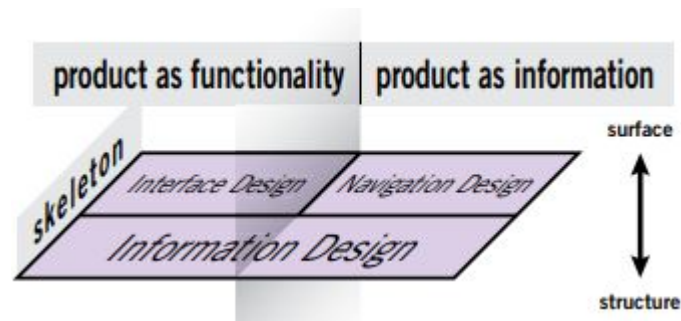
- ❑ **Terceiro nível:**
- ❑ São definidas as estruturas da aplicação e do que vai ser mostrado aos usuários, no sentido de funcionalidades e de conteúdo;
- ❑ É dividido em:
 - ❑ Design de Interação
 - ❑ Modelos conceituais e tratamento de erros.
 - ❑ Arquitetura da Informação
 - ❑ Estrutura de conteúdo, abordagens de arquitetura e princípios de organização.



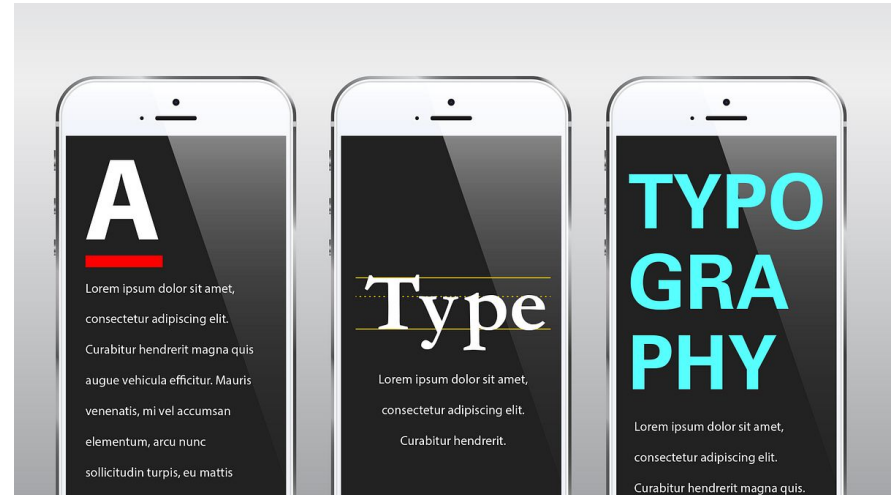
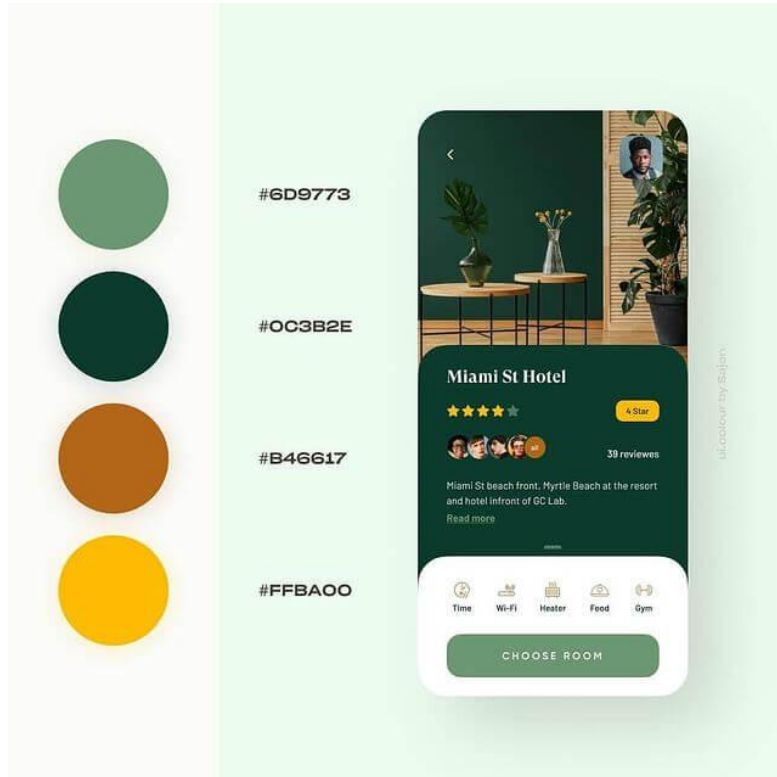
Esqueleto



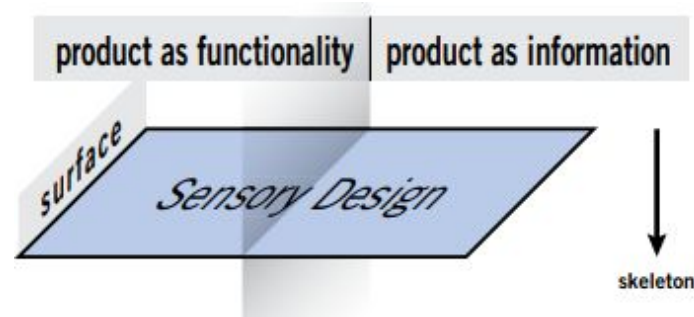
- ❑ **Quarto nível:**
- ❑ Nível responsável por definir a forma da aplicação, em relação à apresentação;
- ❑ É dividido em:
 - ❑ Design de Interface
 - ❑ Botões, campos, componentes de interface e etc.
 - ❑ Design de Navegação
 - ❑ Trata sobre sistemas de navegação no geral.
 - ❑ Design de Informação
 - ❑ Como a informação está sendo apresentada para os usuários.



Superfície



- ❑ **Quinto nível:**
- ❑ Design sensorial, relaciona com sentidos, principalmente a visão e audição
- ❑ Se preocupa com:
 - ❑ Uso de cores com contraste e uniformidade;
 - ❑ Consistência interna e externa;
 - ❑ Paleta de cores e tipografia;
- ❑ São gerados mockups e guias de estilo.



Quais níveis você consegue associar nessa tela?

The image shows the top half of the Nearpod website. At the top left is the Nearpod logo with the tagline "A Renaissance Company". To the right are three buttons: "Request a quote", "Sign up for FREE", and "Log in" next to a hamburger menu icon. The main heading reads "However you teach, it's in Nearpod". Below this is a paragraph: "Real-time insights into student understanding through interactive lessons, interactive videos, gamification, and activities — all in a single platform." At the bottom are three colored boxes for "STUDENTS", "TEACHERS", and "ADMINISTRATORS", each with its own set of action buttons. On the right side of the page, there is a large image of two children, a boy and a girl, looking towards the left. The background of the page is light blue with faint educational icons like a clock, globe, and books.

nearpod
A Renaissance Company

Request a quote Sign up for FREE Log in

However you teach, it's in Nearpod

Real-time insights into student understanding through interactive lessons, interactive videos, gamification, and activities — all in a single platform.

STUDENTS

Join a lesson

Enter CODE >

TEACHERS

Sign up for FREE

or Log in

ADMINISTRATORS

Discover more

or Request a quote

Quais níveis você consegue associar nessa tela?



The screenshot shows the Nearpod website homepage. At the top left is the Nearpod logo with the tagline 'A Renaissance Company'. At the top right are buttons for 'Request a quote', 'Sign up for FREE', and 'Log in', along with a hamburger menu icon. The main heading reads 'However you teach, it's in Nearpod', followed by a paragraph: 'Real-time insights into student understanding through interactive lessons, interactive videos, gamification, and activities — all in a single platform.' Below this are three large colored buttons: a red 'STUDENTS' button with 'Join a lesson' and a code entry field; a green 'TEACHERS' button with 'Sign up for FREE' and a 'Log in' link; and a blue 'ADMINISTRATORS' button with 'Discover more' and a 'Request a quote' link. On the right side, there is a large image of two children looking up. Overlaid on the image are four text boxes with black borders and light blue backgrounds, each containing a design level and its description: 'Superfície: Cores e tipografia do site' (pointing to the top navigation bar), 'Esqueleto: Itens de navegação/interface' (pointing to the main heading and subtext), 'Escopo: Imagens e ícones (conteúdo)' (pointing to the children's image and educational icons), and 'Estratégia: Segmentação de usuários' (pointing to the three user role buttons).

Superfície: Cores e tipografia do site

Esqueleto: Itens de navegação/interface

Escopo: Imagens e ícones (conteúdo)

Estratégia: Segmentação de usuários

Quais níveis você consegue associar nessa tela?



nearpod

Tudo ▾ Buscar por assunto ou padrão

Criar ▾

Entrar na lição CÓDIGO... >

MEU MATERIAL

Minhas lições

Meu perfil

Relatórios

BIBLIOTECAS COMPARTILHADAS

Biblioteca escolar

CONTEÚDO DO NEARPOD

Biblioteca do Nearpod

RECURSOS

Recursos do professor

Minhas lições

Criar ▾ Explore Nearpod Library

LIÇÕES 1

Welcome Back to School
Nearpod Team
Oct 24, 2023 - 30MB

Welcome Back to School

Create a new folder

Ordenar por:

Recentes

Recentes

Título da lição

Autor

Tamanho

Quais níveis você consegue associar nessa tela?



The screenshot shows the Nearpod web interface. On the left is a dark sidebar menu. The top header includes the Nearpod logo, a search bar with the text 'Buscar por assunto ou padrão', and a 'Criar' button. The main content area displays a 'Welcome Back to School' message from the Nearpod Team, dated Oct 24, 2023, with a 30MB file size. Below the message is a green graphic with the text 'Welcome Back to School' and an illustration of a beaker and books. A red circle highlights a 'Create a new folder' button and a dropdown menu with options: 'Recentes', 'Título da lição', 'Autor', and 'Tamanho'.

Superfície: Cores e tipografia do site

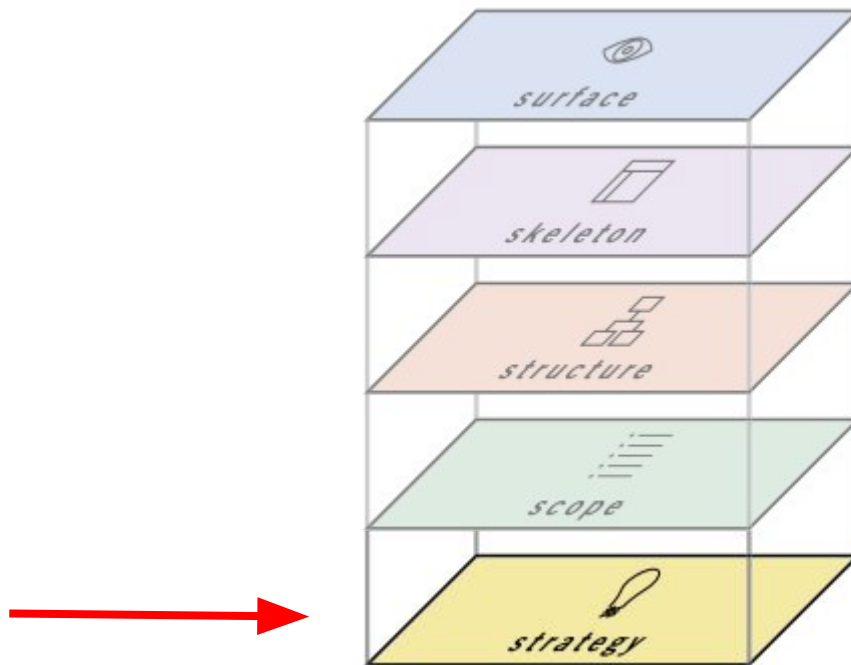
Estrutura: Design de interação

Escopo: Funcionalidades

Estrutura: Menu organizacional

- ❑ **Técnica de Inspeção de Sistemas baseada nos elementos de UX de Garrett, integrando UX e Arquitetura da Informação.**
 - Total de 15 heurísticas;
 - Separadas por plano para facilitar a avaliação.

Heurísticas - Estratégia



- **H1: Aplicação para mais de um tipo de usuário.** Deve-se ter atenção para que, conforme os objetivos, a aplicação seja pensada para mais de um tipo de usuário. Exemplo: aplicações de ensino baseadas em jogos/competição podem ter modos de controle de tempo, para usuários mais competitivos e menos competitivos poderem utilizar.



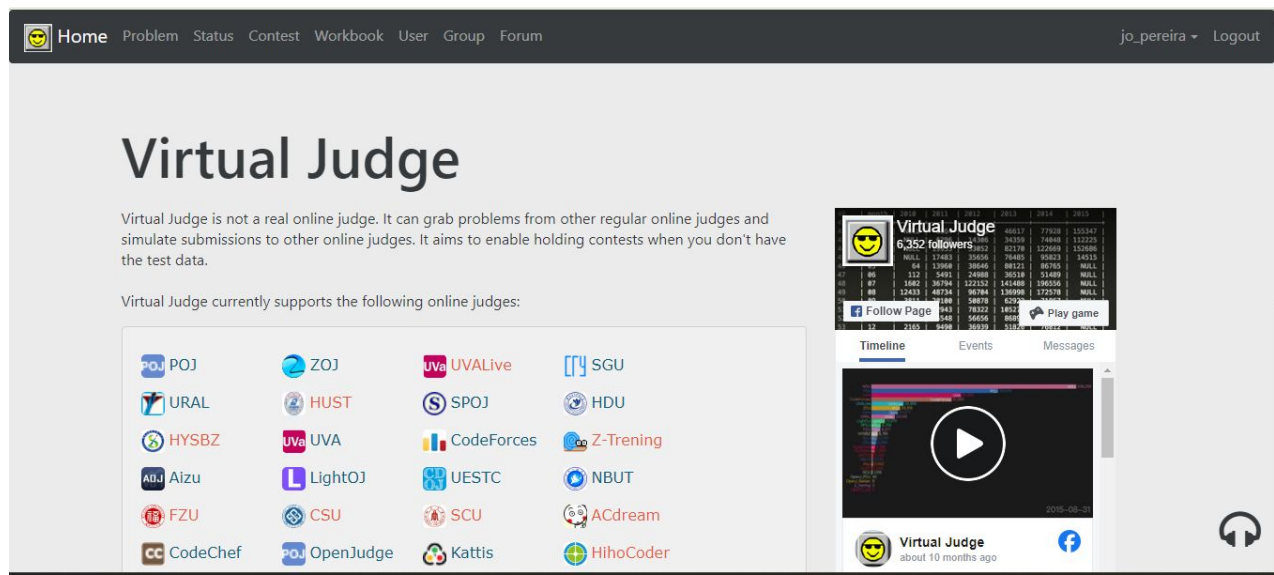
Que bom ter você no Flo!
Você está esperando um bebê?

Não, mas quero engravidar

Não, só quero entender melhor o meu corpo

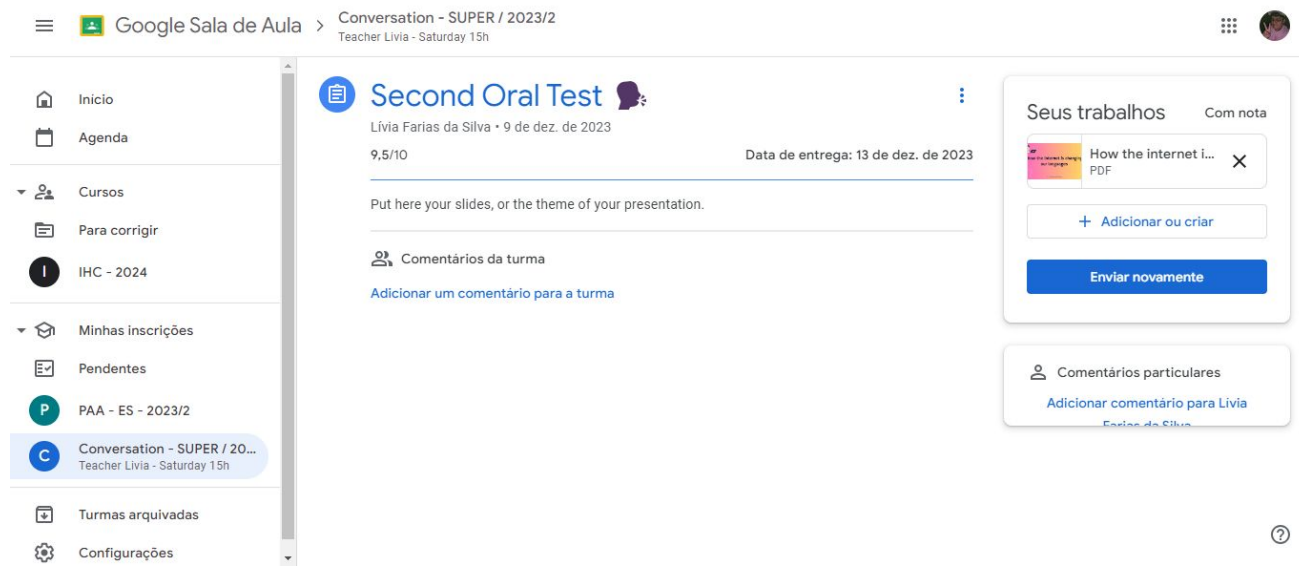
Sim, estou

- **H2: Objetivo da aplicação claro.** É preciso avaliar se a objetivo da aplicação está claro e presente na aplicação, se faz sentido com o proposto. Exemplo: uma aplicação cujo objetivo seja ser uma sala de aula virtual, espera-se conter elementos e funcionalidades que indiquem isso: funções de criação de atividades, elementos gráficos etc.

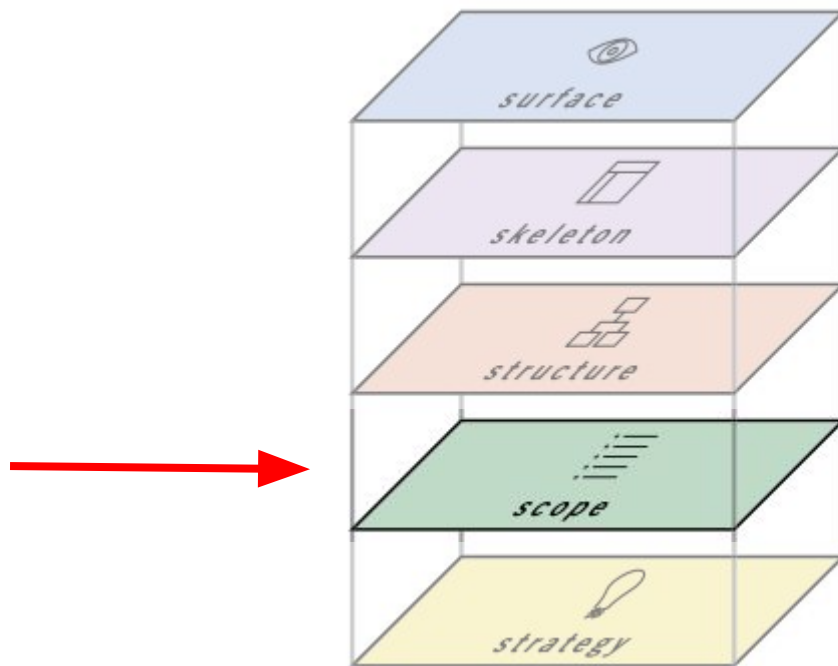


The screenshot shows the Virtual Judge website interface. At the top is a navigation bar with links: Home, Problem, Status, Contest, Workbook, User, Group, Forum. The user 'jo_pereira' is logged in. The main heading is 'Virtual Judge'. Below it, a description states: 'Virtual Judge is not a real online judge. It can grab problems from other regular online judges and simulate submissions to other online judges. It aims to enable holding contests when you don't have the test data.' It also mentions: 'Virtual Judge currently supports the following online judges:'. A grid of logos for supported judges is shown: POJ, ZOI, UVALive, SGU, URAL, HUST, SPOJ, HDU, HYSBZ, UVA, CodeForces, Z-Trening, Aizu, LightOJ, UESTC, NBU, FZU, CSU, SCU, ACdream, CodeChef, OpenJudge, Kattis, and HihoCoder. On the right, there is a social media-style profile for 'Virtual Judge' with 6,352 followers, a 'Follow Page' button, and a 'Play game' button. Below the profile is a 'Timeline' section showing a video thumbnail with a play button and the text 'Virtual Judge about 10 months ago'.

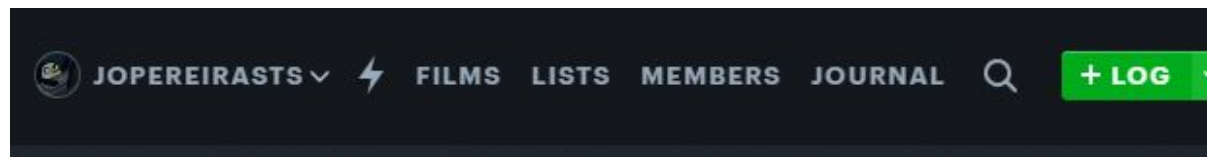
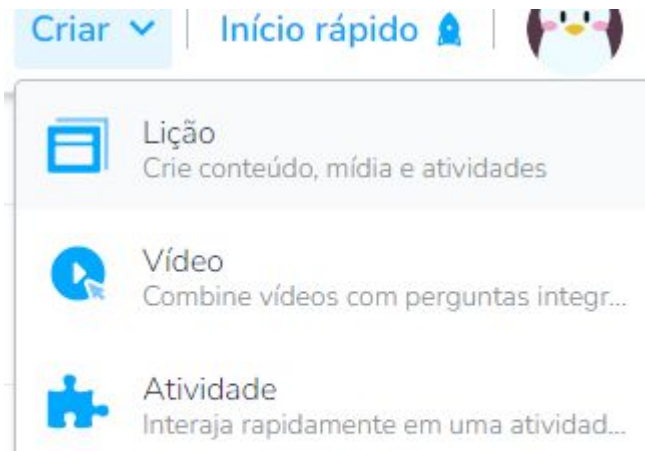
- **H2: Objetivo da aplicação claro.** É preciso avaliar se o objetivo da aplicação está claro e presente na aplicação, se faz sentido com o proposto. Exemplo: uma aplicação cujo objetivo seja ser uma sala de aula virtual, espera-se conter elementos e funcionalidades que indiquem isso: funções de criação de atividades, elementos gráficos etc.



Heurísticas - Escopo



- **H3: Funcionalidades essenciais.** É preciso que a aplicação tenha as funcionalidades principais para atingir os objetivos do negócio. Exemplo: se tratando de uma aplicação de sala de aula virtual, deve-se permitir a criação de módulos de aulas, classes ou organizações desse tipo.



- **H4: Funcionalidades não condizentes.** Avaliar a presença de funcionalidades que não fazem parte do escopo da aplicação, para evitar que o objetivo seja perdido. Exemplo: uma sala de aula virtual não precisa ter um feed de notícias, a não ser que esse seja o objetivo do negócio.



Acelere o seu negócio com o Data OLX Autos!

Fique por dentro dos movimentos do mercado automotivo do Brasil através dados e relatórios gratuitos



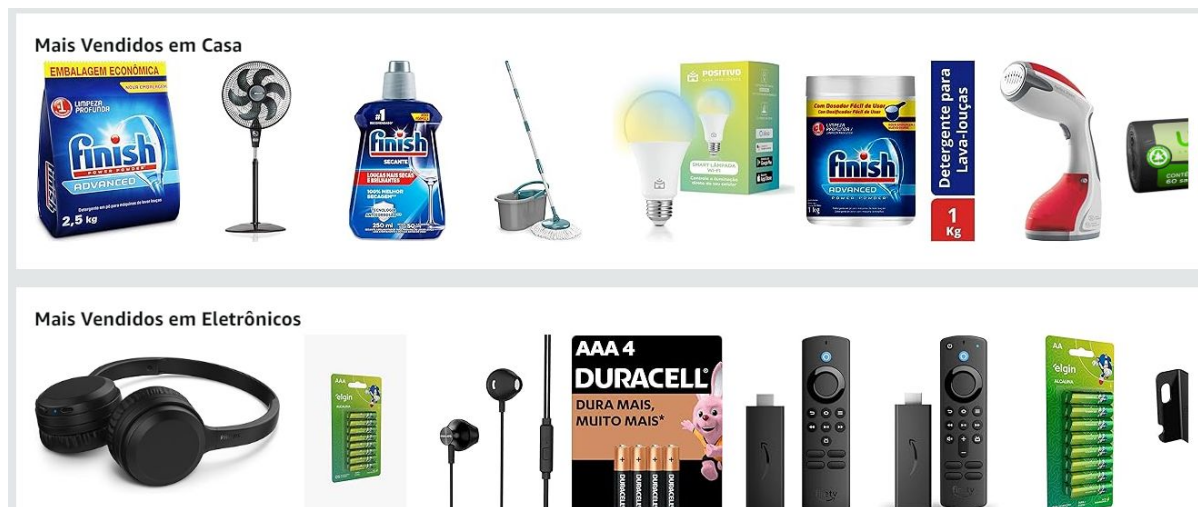
CODEBENCH

Sistema Codebench — Universidade Federal do Amazonas

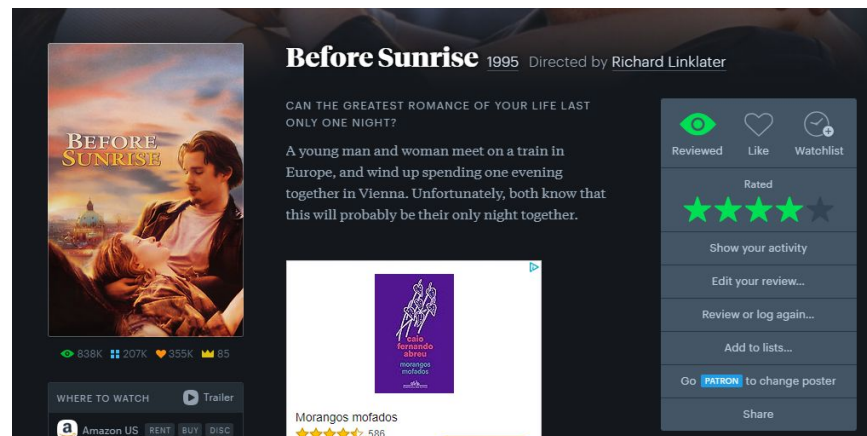
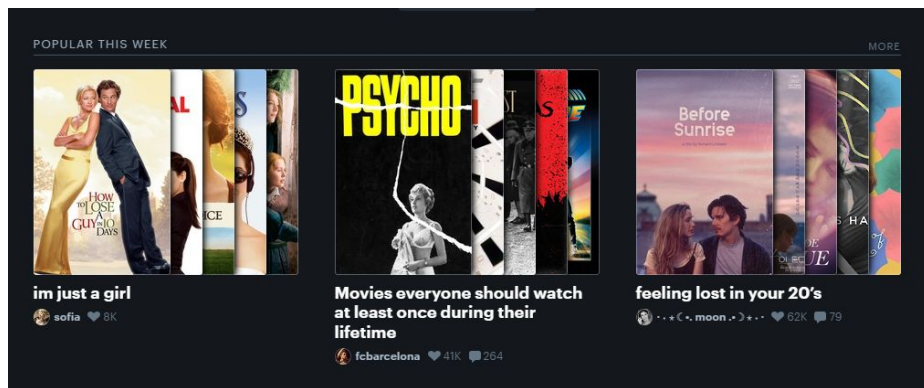
Bem-vindo ao Sistema CodeBench

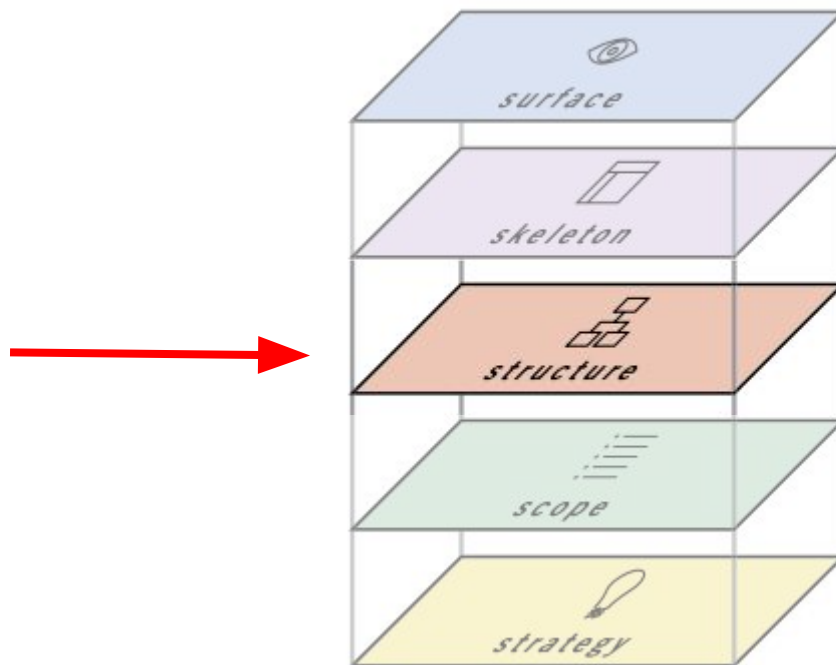
Matrícula em Novas de Turmas

- **H5: Conteúdo coeso com funcionalidades.** Deve-se atentar para que os conteúdos, textos, fotos, mídias no geral, estejam relacionados com as funcionalidades, de forma coesa e que não se sobreponham às funcionalidades. Exemplo: uma aplicação de streaming de filmes precisa que os vídeos estejam em formato adequado e que os textos descritivos façam sentido com os filmes.



- **H5: Conteúdo coeso com funcionalidades.** Deve-se atentar para que os conteúdos, textos, fotos, mídias no geral, estejam relacionados com as funcionalidades, de forma coesa e que não se sobreponham às funcionalidades. Exemplo: uma aplicação de streaming de filmes precisa que os vídeos estejam em formato adequado e que os textos descritivos façam sentido com os filmes.

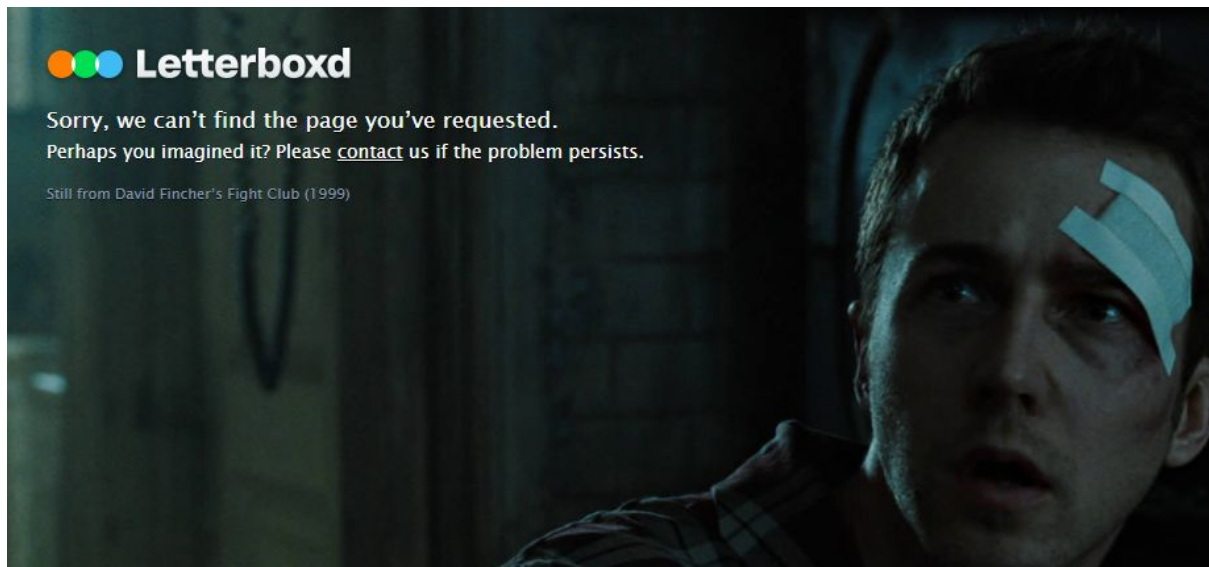




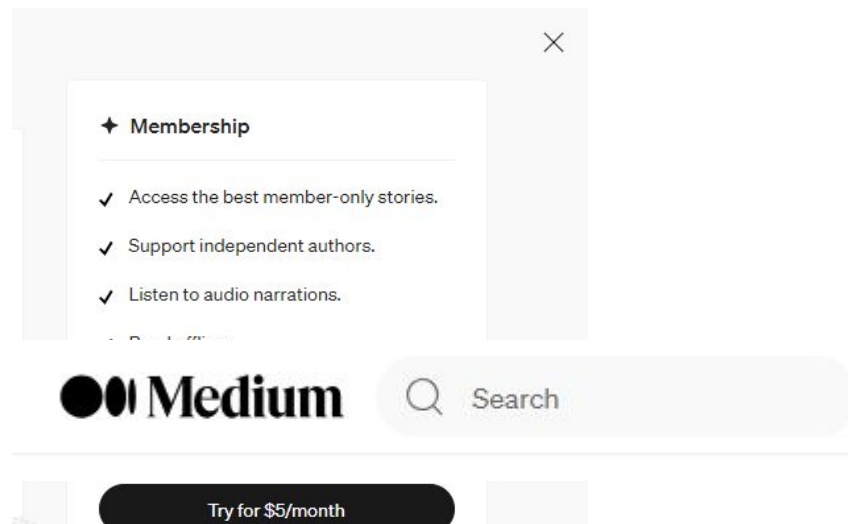
- **H6: Gerência de erros eficaz.** Aplicações precisam lidar com erros de uma forma que permita ao usuário saber o que está acontecendo de errado, além de uma possível solução, se for o caso. Exemplo: ao receber algum tipo de erro, deve ser mostrada uma tela para o usuário informando o porquê daquele erro ocorrer.



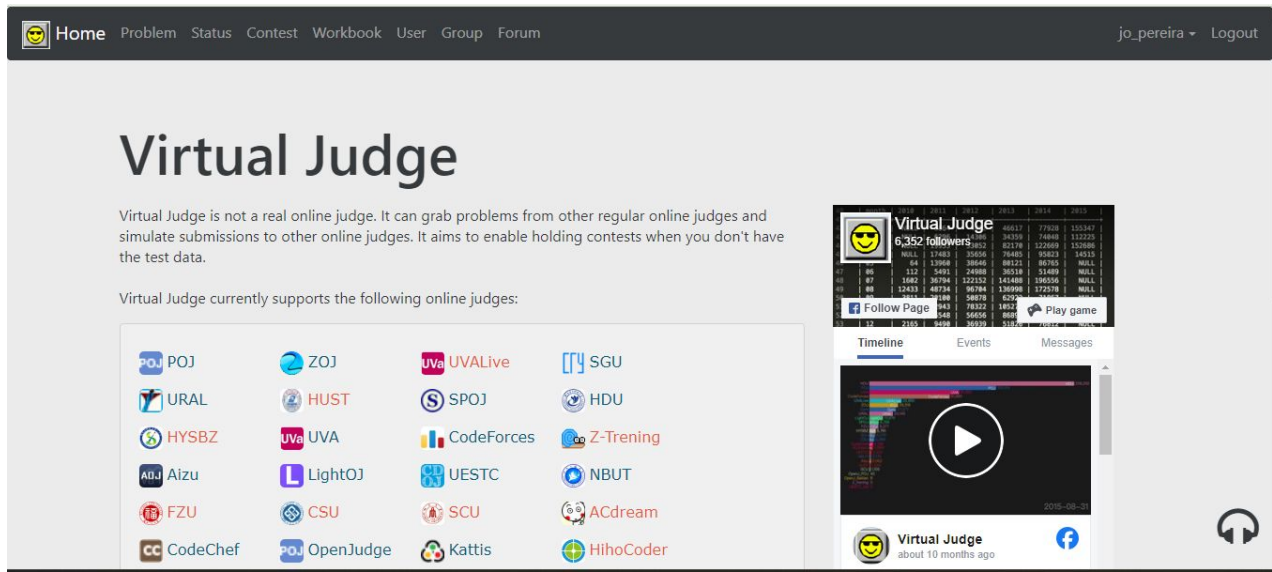
- **H6: Gerência de erros eficaz.** Aplicações precisam lidar com erros de uma forma que permita ao usuário saber o que está acontecendo de errado, além de uma possível solução, se for o caso. Exemplo: ao receber algum tipo de erro, deve ser mostrada uma tela para o usuário informando o porquê daquele erro ocorrer.



- **H7: Controle de navegação ao usuário.** Deve ser possível que sempre o usuário consiga ir para onde puder, evitando criar telas que o usuário só consiga sair usando botões de navegação do navegador ou sistema operacional, além de apresentar também possibilidade dos usuários fazerem buscas no sistema. Exemplo: se o usuário cometer um erro e quiser voltar para a tela anterior, isso deve ser possível, se quiser buscar algo que não achou de imediato, deve ser possível também.

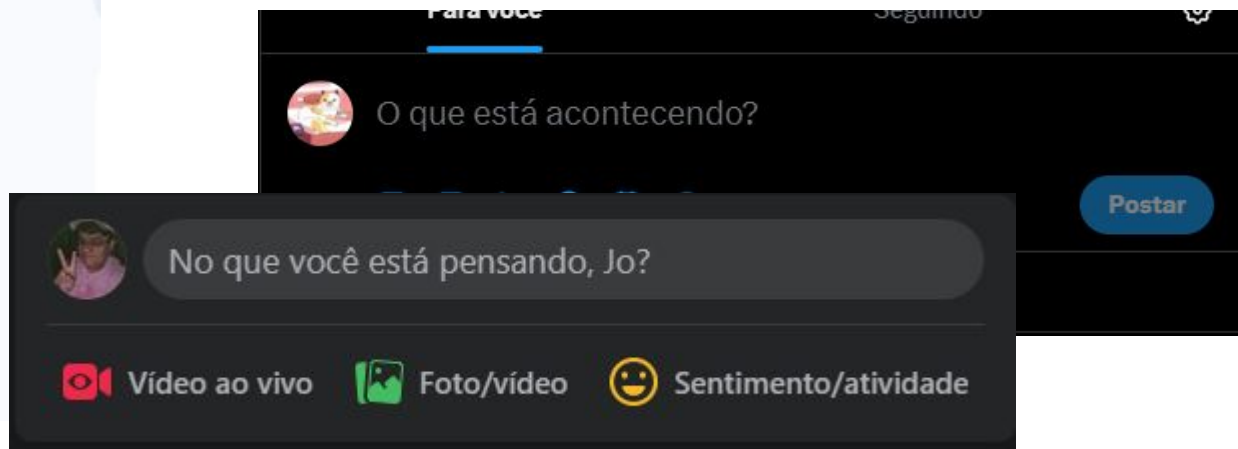
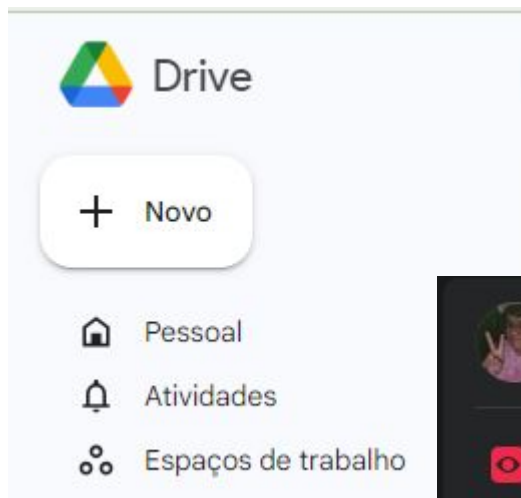


- **H8: Fácil acesso às funções.** As funções são o principal de uma aplicação, logo devem ser de fácil acesso aos usuários, para que eles consigam encontrá-las sem muitas dificuldades. Exemplo: numa aplicação de controle financeiro, eu preciso que funcionalidades como “Inserir gasto” sejam fáceis de localizar.



The screenshot shows the Virtual Judge website. At the top is a navigation bar with links: Home, Problem, Status, Contest, Workbook, User, Group, Forum. The user 'jo_pereira' is logged out. The main heading is 'Virtual Judge'. Below it, a text block explains: 'Virtual Judge is not a real online judge. It can grab problems from other regular online judges and simulate submissions to other online judges. It aims to enable holding contests when you don't have the test data.' Another text block states: 'Virtual Judge currently supports the following online judges:'. Below this is a grid of logos for supported judges: POJ, ZOI, UVALive, SGU, URAL, HUST, SPOJ, HDU, HYSBZ, UVA, CodeForces, Z-Trening, Aizu, LightOJ, UESTC, NBUT, FZU, CSU, SCU, ACdream, CodeChef, OpenJudge, Kattis, and HihoCoder. On the right side, there is a social media-style widget for 'Virtual Judge' showing 6,352 followers, a 'Follow Page' button, and a 'Play game' button. Below this is a 'Timeline' section with a video player showing a colorful visualization of a problem solution.

- **H8: Fácil acesso às funções.** As funções são o principal de uma aplicação, logo devem ser de fácil acesso aos usuários, para que eles consigam encontrá-las sem muitas dificuldades. Exemplo: numa aplicação de controle financeiro, eu preciso que funcionalidades como “Inserir gasto” sejam fáceis de localizar.



- **H9: Funcionalidades organizadas e ordenadas.** É preciso avaliar se as funcionalidades da aplicação apresentam um fluxo lógico e coeso com os objetivos do negócio. Exemplo: numa aplicação de gerência de eventos deve ser preciso poder criar um evento, adicionar descrição, só então poder convidar outras pessoas.



ColabWeb

Jo Pereira

2023/1 – Interação Humano Computador (IHC)

[Página inicial](#) ▶ [Meus cursos](#) ▶ [IHC 2023/1](#)

[Ativar edição](#)

NAVEGAÇÃO

- [Página inicial](#)
- [Painel](#)
- [Páginas do site](#)
- [Meus cursos](#)
 - [2023/2 - ICC404 - GP](#)
 - [ASS232](#)
 - [TOP-ES 2023/2](#)
 - [Acessibilidade2023.1](#)
 - [ERAS202301](#)
 - [IHC 2023/1](#)
 - [Participantes](#)
 - [Competências](#)
 - [Notas](#)
 - [Início da jornada](#)
 - [Tópico 1 - Introdução à Usabilidade e UX](#)

Início da jornada

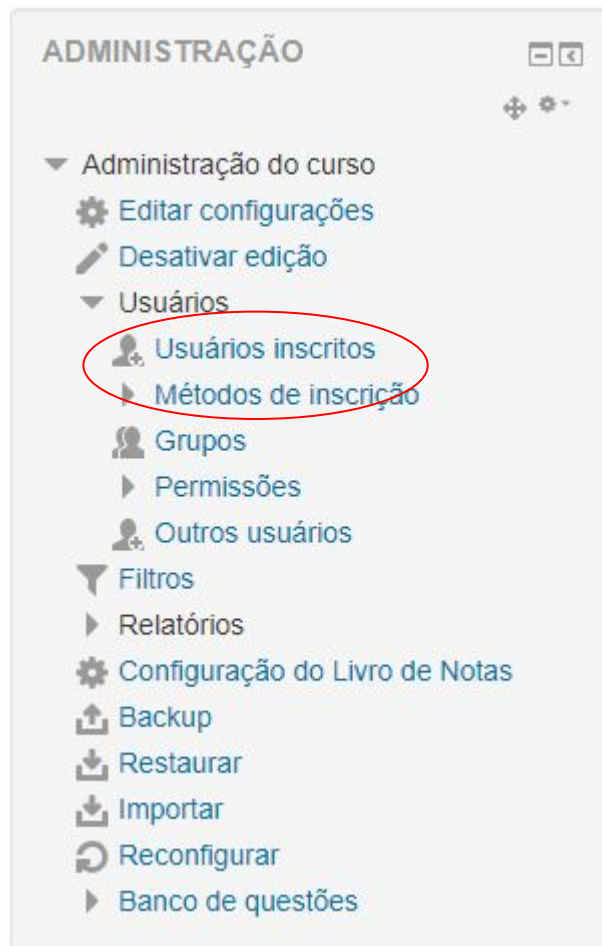


Bem-vindos à incrível jornada de Interação Humano Computador (IHC) 2023/01!

Preparem-se para explorar novas interfaces, conectar mentes criativas e projetar experiências únicas! Estamos animados para embarcar nessa aventura com você! #IHC #LetTheJourneyBegin

Estrutura

- **H9: Funcionalidades orga**
da aplicação apresentam um
numa aplicação de gerênci
descrição, só então poder c



avaliar se as funcionalidades
jetivos do negócio. Exemplo:
er criar um evento, adicionar

- **H9: Funcionalidades organizadas e ordenadas.** É preciso avaliar se as funcionalidades

2023/1 – Interação Humano Computador (IHC): 39 usuários inscritos

[Página inicial](#) ▶ [Meus cursos](#) ▶ [IHC 2023/1](#) ▶ [Usuários](#) ▶ [Usuários inscritos](#)

NAVEGAÇÃO

[Página inicial](#)

- Painel
- ▶ Páginas do site

Meus cursos

- ▶ 2023/2 - ICC404 - GP
- ▶ ASS232
- ▶ TOP-ES 2023/2
- ▶ Acessibilidade2023.1
- ▶ ERAS202301

IHC 2023/1

- ▶ Participantes
- ▶ Competências
- ▶ Notas
- ▶ Início da jornada
- ▶ Tópico 1 - Introdução à

Usuários inscritos

Inscriver usuários

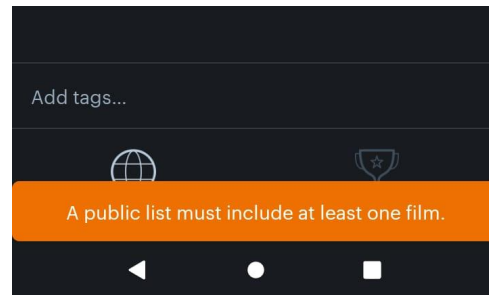
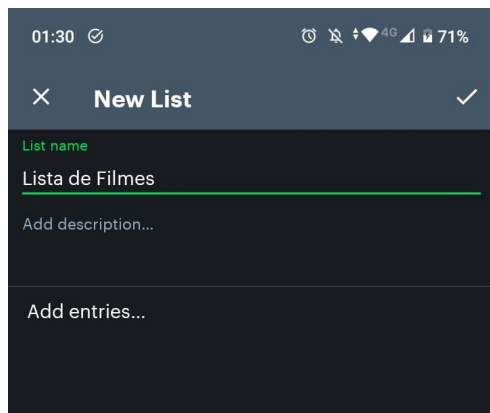
Buscar Métodos de inscrição Todos ▼ Papel Todos ▼ Grupo Todos os ▼ Status Todos ▼

Filtrar

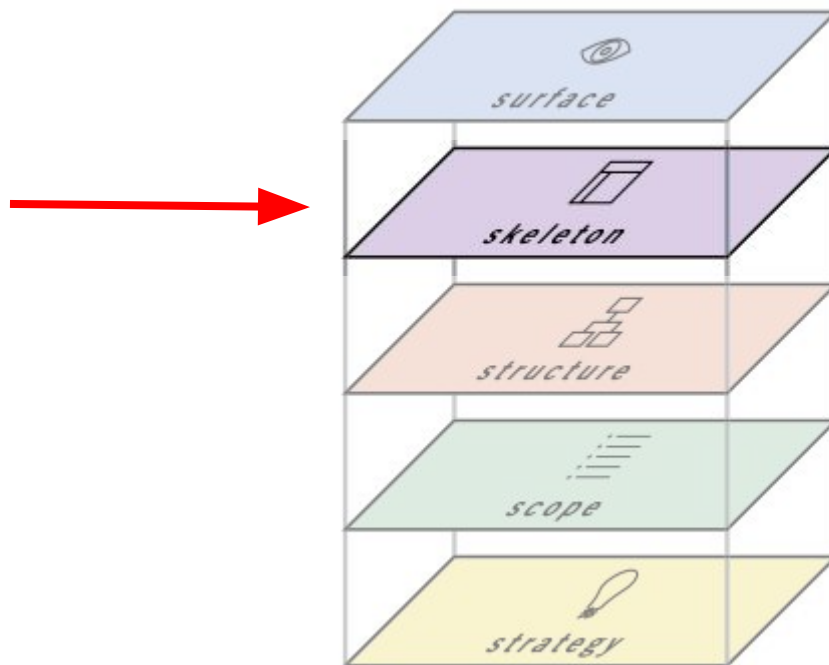
Reconfigurar

Nome / Sobrenome ▲ / Endereço de email	Último acesso ao curso	Papéis	Grupos	Métodos de inscrição
 EDUARDO BRENO DE SOUZA ALBUQUERQUE eduardo.albuquerque@icomp.ufam.edu.br	22 dias 13 horas	Estudante ✕		Autoinscrição (Estudante) de quarta, 26 jul 2023, 01:21 ⚙️ ✕
 GIOVANNA ANDRADE SANTOS giovanna.andrade@icomp.ufam.edu.br	85 dias 22 horas	Estudante ✕		Autoinscrição (Estudante) de quarta, 26 jul 2023, 14:22 ⚙️ ✕
 Ayumi Aoki Santana	10 dias	Estudante ✕		Autoinscrição (Estudante) de

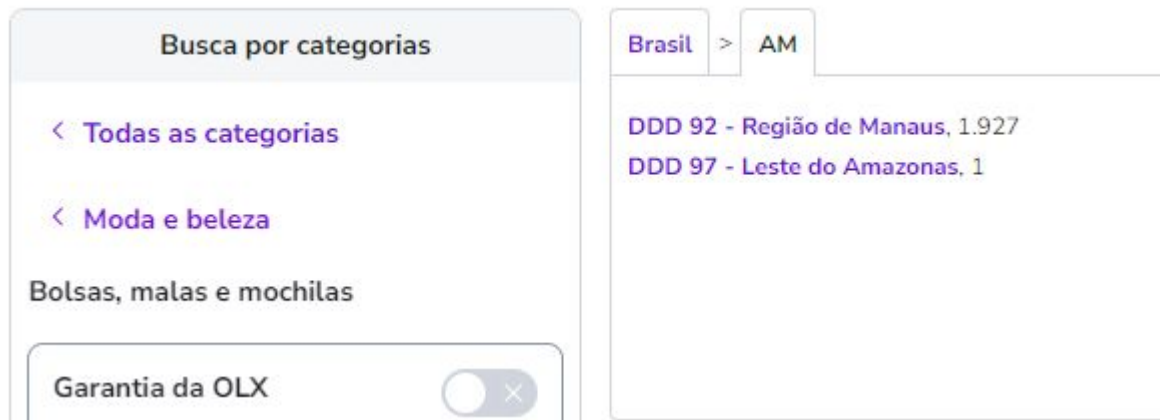
- **H9: Funcionalidades organizadas e ordenadas.** É preciso avaliar se as funcionalidades da aplicação apresentam um fluxo lógico e coeso com os objetivos do negócio. Exemplo: numa aplicação de gerência de eventos deve ser preciso poder criar um evento, adicionar descrição, só então poder convidar outras pessoas.



Heurísticas - Esqueleto



- **H10: Itens de navegação claros e estruturados.** Os itens de navegação da interface devem estar visíveis e de fácil acesso aos usuários, permitindo que eles saibam de onde vieram e para onde podem ir. Exemplo: interface mostrando navegação estrutural (breadcrumb), além de botões de voltar para tela anterior.



- **H10: Itens de navegação claros e estruturados.** Os itens de navegação da interface devem estar visíveis e de fácil acesso aos usuários, permitindo que eles saibam de onde vieram e para onde podem ir. Exemplo: interface mostrando navegação estrutural (breadcrumb), além de botões de voltar para tela anterior.



Departamento

< Papelaria e Escritório

< Canetas, Lápis e Materiais de Escrita

Canetas, Canetinhas e Marca-Textos

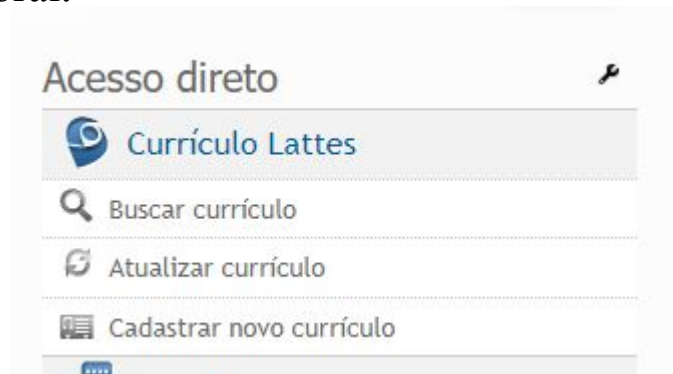
Canetas e Canetinhas

Apagáveis

Canetas para Arte

Canetas Permanentes e

- **H11: Organização apropriada.** A aplicação deve apresentar algum tipo de organização, seja ela alfabética, temporal, por categoria etc. Mas sempre de acordo com os objetivos do negócio e com rótulos e títulos que indiquem do que se trata. Exemplo: para um e-commerce uma organização por categoria parece mais apropriado, para um site de jornal talvez seja melhor uma organização temporal.



- **H11: Organização apropriada.** A aplicação deve apresentar algum tipo de organização, seja ela alfabética, temporal, por categoria etc. Mas sempre de acordo com os objetivos do negócio e com rótulos e títulos que indiquem do que se trata. Exemplo: para um e-commerce uma organização por categoria parece mais apropriado, para um site de jornal talvez seja melhor uma organização temporal.

Conteúdo Digital E Dispositivos

Amazon Fire TV



Amazon Music



Prime Video



Aplicativos Amazon



Dispositivos Kindle e eBooks



Echo e Alexa



Comprar Por Categoria

Alimentos e Bebidas



Automotivo



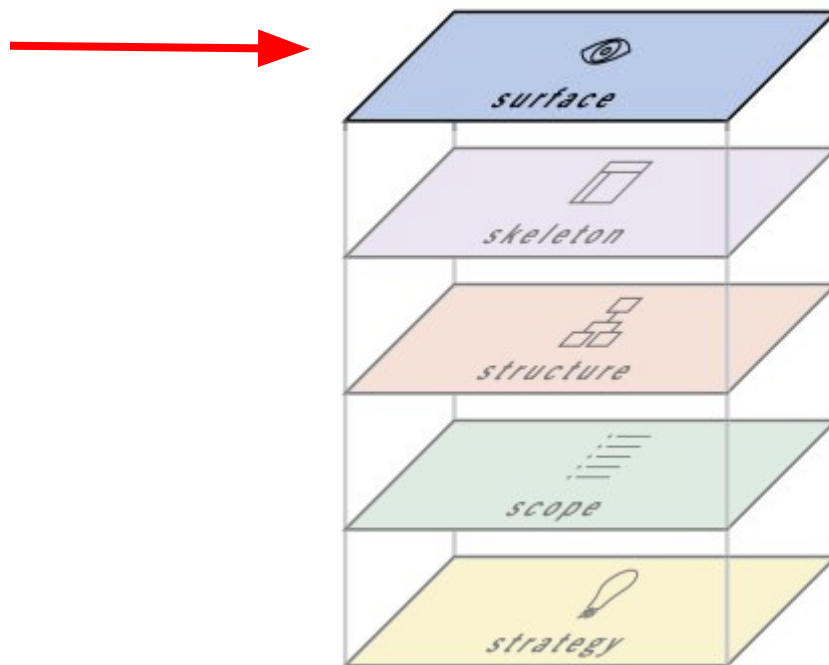
Bebês



Beleza e Cuidados Pessoais



Heurísticas - Superfície



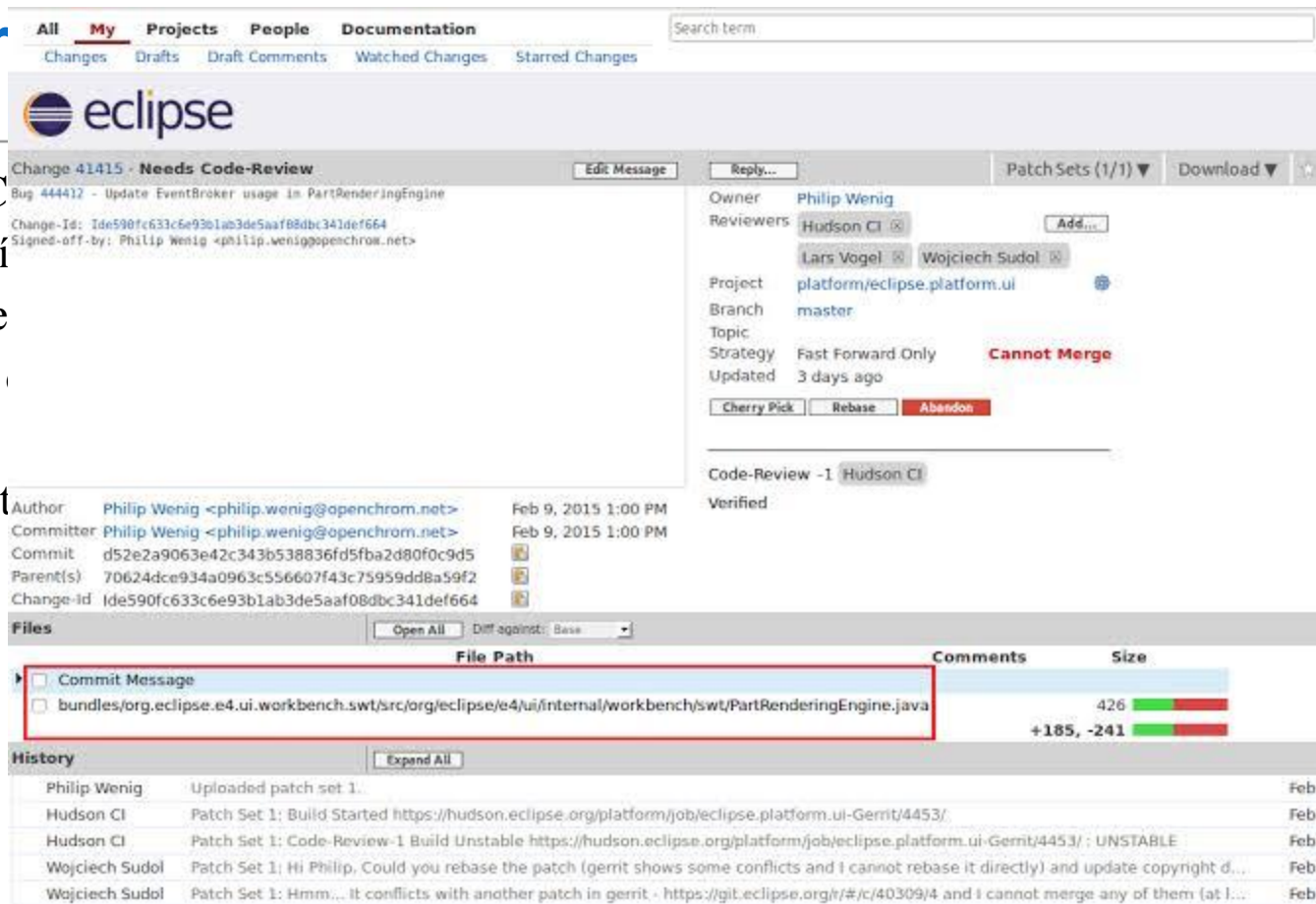
- **H12: Sons necessários.** É preciso avaliar se os sons usados na aplicação são realmente necessários, se estão de acordo com o restante da aplicação. Exemplo: num aplicativo gamificado de aprendizagem é preciso verificar se os sons utilizados realmente ajudam os estudantes ou os distraem do objetivo principal (aprender).



- **H13: Contraste e uniformidade das cores.** As cores de uma aplicação precisam apresentar certo nível de contraste, para que o usuário saiba onde “parar” os olhos em vez de só ver tudo de uma vez, além de uniformidade para que a paleta de cores seja consistente e não parece demais para o usuário. Exemplo: um texto todo em preto com fundo branco não chama atenção dos usuários e é cansativo, é preciso usar cores e blocos de textos contrastantes para que eles consigam acompanhar sem “cansar a vista”.

- H13: C

certo n
tudo de
parece
chama
contrast



Change 41415 - Needs Code-Review

Bug 444412 - Update EventBroker usage in PartRenderingEngine

Change-Id: Ide590fc633c6e93b1ab3de5aaf08dbc341def664
Signed-off-by: Philip Wenig <philip.wenig@openchrom.net>

Owner: Philip Wenig
Reviewers: Hudson CI, Lars Vogel, Wojciech Sudol
Project: platform/eclipse.platform.ui
Branch: master
Topic:
Strategy: Fast Forward Only
Updated: 3 days ago
Cherry Pick, Rebase, Abandon

Code-Review -1 Hudson CI
Verified

Author: Philip Wenig <philip.wenig@openchrom.net> Feb 9, 2015 1:00 PM
Committer: Philip Wenig <philip.wenig@openchrom.net> Feb 9, 2015 1:00 PM
Commit: d52e2a9063e42c343b538836fd5fba2d80f0c9d5
Parent(s): 70624dce934a0963c556607f43c75959dd8a59f2
Change-Id: Ide590fc633c6e93b1ab3de5aaf08dbc341def664

File Path	Comments	Size
Commit Message		
bundles/org.eclipse.e4.ui.workbench.swt/src/org/eclipse/e4/ui/internal/workbench/swt/PartRenderingEngine.java		426
		+185, -241

History

Author	Event	Date
Philip Wenig	Uploaded patch set 1.	Feb 9, 2015 1:00 PM
Hudson CI	Patch Set 1: Build Started https://hudson.eclipse.org/platform/job/eclipse.platform.ui-Gerrit/4453/	Feb 9, 2015 1:00 PM
Hudson CI	Patch Set 1: Code-Review-1 Build Unstable https://hudson.eclipse.org/platform/job/eclipse.platform.ui-Gerrit/4453/ : UNSTABLE	Feb 9, 2015 1:00 PM
Wojciech Sudol	Patch Set 1: Hi Philip, Could you rebase the patch (gerit shows some conflicts and I cannot rebase it directly) and update copyright d...	Feb 9, 2015 1:00 PM
Wojciech Sudol	Patch Set 1: Hmm... it conflicts with another patch in gerit - https://git.eclipse.org/#/c/40309/4 and I cannot merge any of them (at I...	Feb 9, 2015 1:00 PM

apresentar
z de só ver
tente e não
oranco não
de textos

- **H13: Contraste e uniformidade das cores.**

Algoritmos e Estruturas de Dados I

Matricular-se

Professor / Turma



Edlino Silva de Moura / Turma CC(23/24)



Ana Carolina Oran Rocha / Turma ES01

Estrutura de Dados

Matricular-se

Professor / Turma

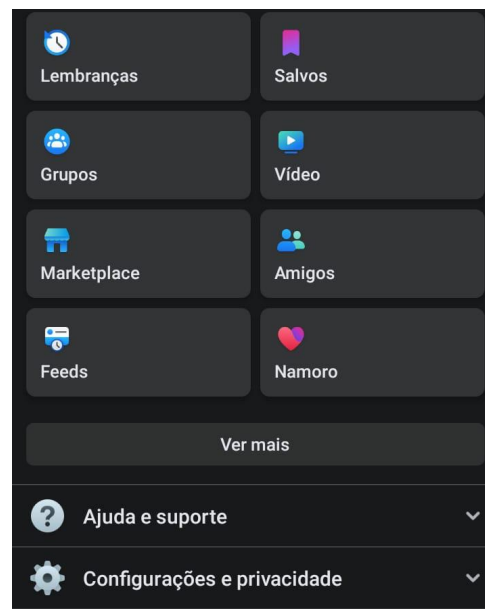


Gabriel de Souza Leitão / Turma DEP INFNET

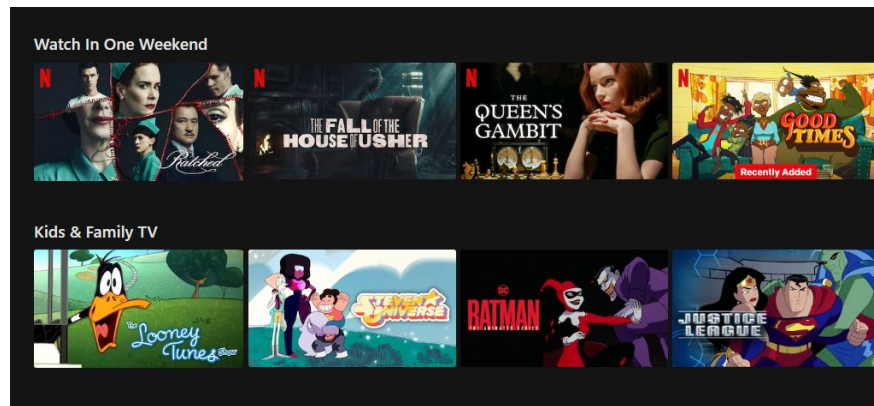
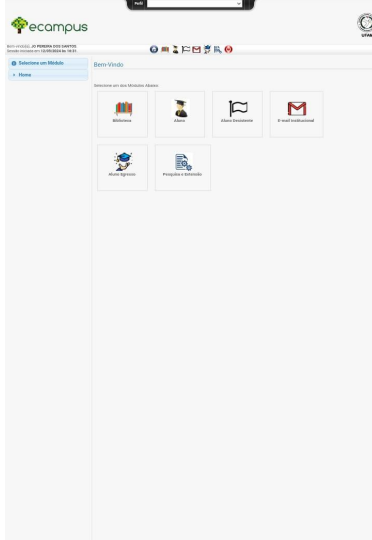


David Brito Ramos / Turma SUB 2023/2

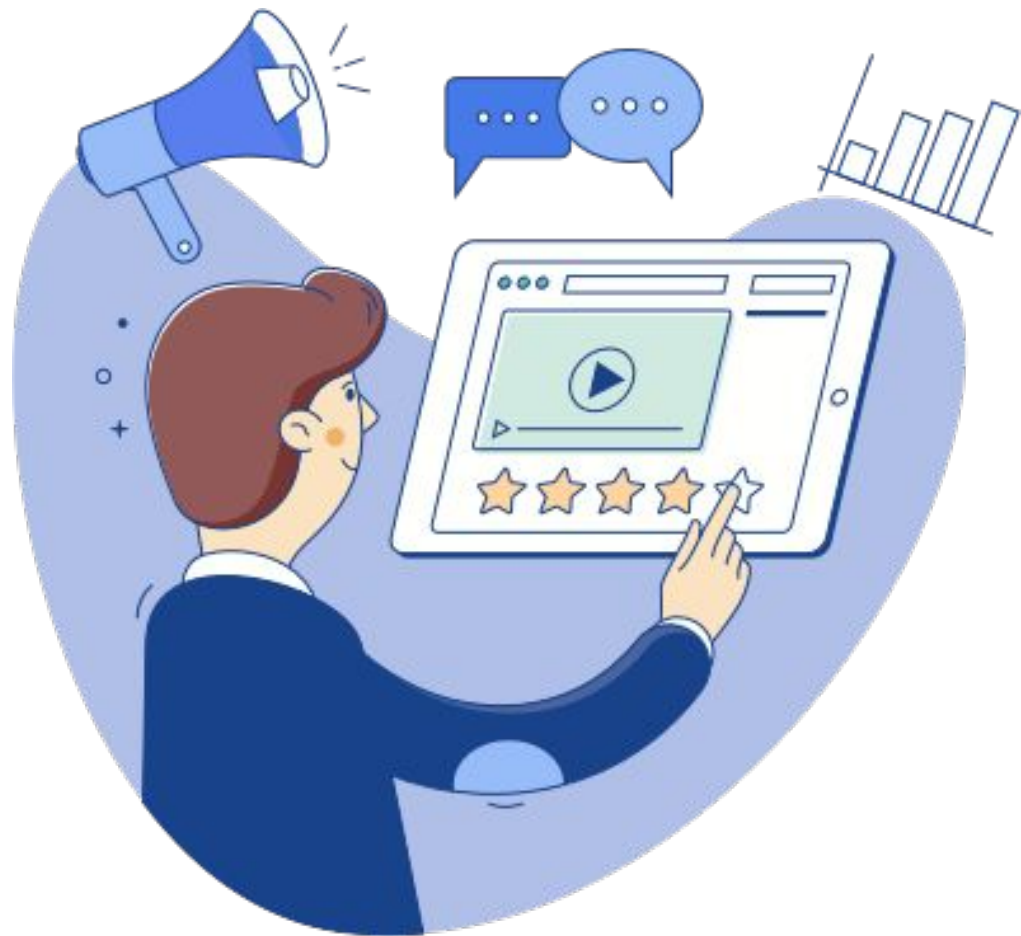
- **H14: Uso de ícones adequados.** É preciso que os ícones da aplicação façam sentido com as funcionalidades e para que os usuários possam reconhecer facilmente uma funcionalidade. Exemplo: ícone de salvar sendo um disquete, seta para baixo com uma barra embaixo como download e etc.



- **H15: Mídias e conteúdos com formato adequado.** As mídias e os conteúdos da aplicação precisam ter um formato em conformidade com as funcionalidades e que não comprometa a experiência dos usuários. Exemplo: uma foto muito grande que ocupe mais da metade da tela pode dificultar o acesso às funções ou uma mídia muito pequena pode influenciar na compreensão do que se trata tal parte da aplicação.



Aplicando Avaliação Heurística com UXIA



Quais problemas você consegue identificar nesta tela?



Buscar "Apartamento"



AM



Plano Profissional



Meus Anúncios



Chat



Notificações

Entrar

Anunciar

Busca por categorias

< Todas as categorias

Celulares e Telefonia

Celulares e Smartphones

(8.640)

Acessórios de Celular

(2.440)

Smartwatches

(970)

Peças de Celular

(255)

Telefonia Fixa e Sem Fio

(164)

Acessórios Para Smartwatch

(161)

Brasil



AM

DDD 92 - Região de Manaus, 12.611

DDD 97 - Leste do Amazonas, 41

Celulares e Telefonia no Amazonas

1 - 50 de 12.652 resultados

Tipos de anúncio

Ordenar por

Todos os anúncios



Mais Relevantes



iPhone 14 PRO MAX 128GB

R\$ 4.800

H10: Itens de navegação não são claros

Buscar "Apartamento"

AM



Plano Profissional



Meus Anúncios



Chat



Notificações

Entrar

Anunciar

H13: Cores sem muito contraste

Busca por categorias

< Todas as categorias

Celulares e Telefonias

Celulares e Smartphones

(8.640)

Acessórios de Celular

(2.440)

Smartwatches

(970)

Peças de Celular

(255)

Telefonia Fixa e Sem Fio

(164)

Acessórios Para Smartwatch

(161)

Brasil > AM

DDD 92 - Região de Manaus, 12.611

DDD 97 - Leste do Amazonas, 41

Celulares e Telefonias no Amazonas

1 - 50 de 12.652 resultados

Tipos de anúncio

Ordenar por

Todos os anúncios

Mais Relevantes

H8: Sem função de filtro aparente



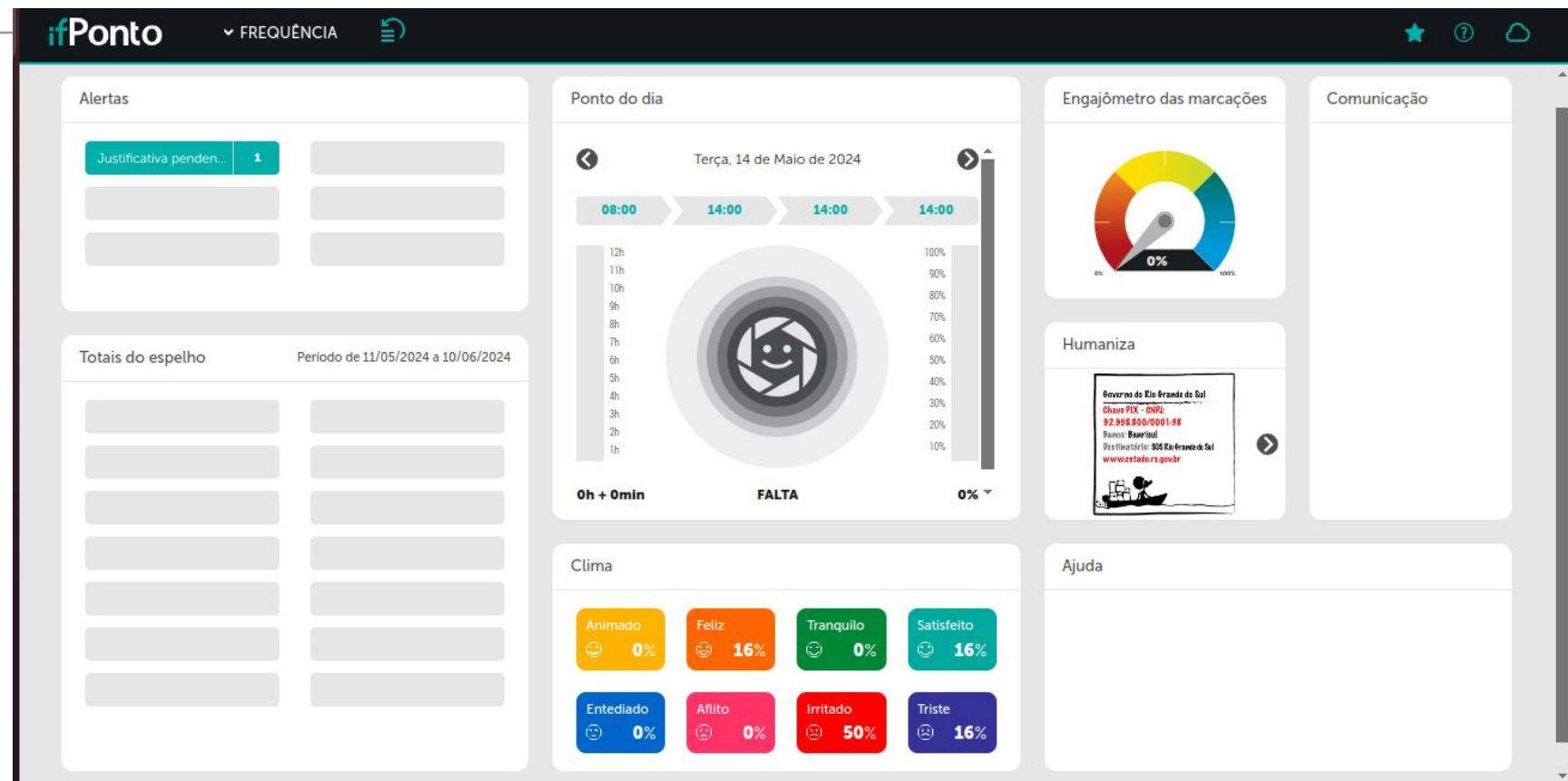
IMPULSIONADO



iPhone 14 PRO MAX 128GB

R\$ 4.800

Quais problemas você consegue identificar nesta tela?





H2: Objetivo da aplicação
não está claro



Alertas

Justificativa penden...

1

Totais do espelho

Período de 11/05/2024 a 10/06/2024

Ponto do dia

Terça, 14 de Maio de 2024

08:00

14:00

14:00

14:00

12h

11h

10h

9h

8h

7h

6h

5h

4h

3h

2h

1h

100%

90%

80%

70%

60%

50%

40%

30%

20%

10%

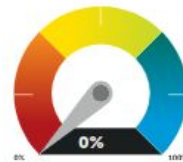
0h + 0min

H8: Onde eu posso bater o
ponto?

Clima

Animado
0%Feliz
16%Tranquilo
0%Satisfeito
16%Entediado
0%Aflito
0%Irritado
50%Triste
16%

Engajômetro das marcações



Humaniza



Ajuda

H14: Ícones que
a reconhece

H11: Rótulos confusos
ambíguos

DÚVIDAS?





Universidade Federal do Amazonas – **UFAM**
Institute of Computing - **IComp**
Usability and Software Engineering Group – **USES**



Jo Pereira
(jo.pereira@icomp.ufam.edu.br)

Manaus - AM
2024