

HEURÍSTICAS UXIA

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.

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.

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.

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.

ESTRUTURA

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 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.

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.

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.

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”.

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.