

Avaliação Heurística

Dez Heurísticas de Nielsen

Descrição da avaliação

Avaliação heurística, definida por Nielsen e Molich (1994), é um método de avaliação de usabilidade onde um avaliador procura problemas de usabilidade numa interface com o usuário através da análise e interpretação de um conjunto de princípios ou heurísticas. Este método de avaliação é baseado no julgamento do avaliador.

1. Primeiramente, leia e analise as dez heurísticas (ver Tabela 1).

Tabela 1 - Conjunto de heurísticas de Nielsen (1994)

1. Visibilidade do status do sistema:

O sistema deve sempre manter os usuários informados sobre o que está acontecendo através de feedback apropriado, em um tempo razoável.

2. Compatibilidade entre sistema e mundo real:

O sistema deve utilizar a linguagem do usuário, com palavras, frases e conceitos familiares para ele, ao invés de termos específicos de sistemas. Seguir convenções do mundo real, fazendo com que a informação apareça em uma ordem lógica e natural.

3. Controle e liberdade para o usuário:

Estão relacionados à situação em que os usuários freqüentemente escolhem as funções do sistema por engano e então necessitam de "uma saída de emergência" claramente definida para sair do estado não desejado sem ter que percorrer um longo diálogo, ou seja, é necessário suporte a *undo* e *redo*.

4. Consistência e padrões:

Referem-se ao fato de que os usuários não deveriam ter acesso a diferentes situações, palavras ou ações representando a mesma coisa. A interface deve ter convenções não-ambíguas.

5. Prevenção de erros:

Os erros são as principais fontes de frustração, ineficiência e infecácia durante a utilização do sistema.

6. Reconhecimento em lugar de lembrança:

Tornar objetos, ações, opções visíveis e coerentes. O usuário não deve ter que lembrar informações de uma parte do diálogo para outra. Instruções para o uso do sistema devem estar visíveis ou facilmente acessíveis.

7. Flexibilidade e eficiência de uso:

A ineficiência nas tarefas pode reduzir a eficácia do usuário e causar-lhes frustração. O sistema deve ser adequado tanto para usuários inexperientes quanto para usuários experientes.

8. Projeto minimalista e estético:

Os diálogos não devem conter informações irrelevantes ou raramente necessárias. Cada unidade extra de informação em um diálogo compete com unidades relevantes e diminui sua visibilidade relativa.

9. Auxiliar os usuários a reconhecer, diagnosticar e recuperar erros:

Mensagens de erro devem ser expressas em linguagem natural (sem códigos), indicando

precisamente o erro e sugerindo uma solução.

10. Ajuda e documentação:

Mesmo que seja melhor que o sistema possa ser usado sem documentação, pode ser necessário fornecer ajuda e documentação. Tais informações devem ser fáceis de encontrar, ser centradas na tarefa do usuário, listar passos concretos a serem seguidos e não ser muito grandes. A ajuda deve estar facilmente acessível e on-line.

2. A seguir, avalie o sistema procurando possíveis problemas de usabilidade.

3. Quando um problema qualquer for detectado, classifique-o em uma das dez heurísticas de Nielsen, anotando o problema na tabela correspondente e atribuindo o **grau de severidade** (0 até 4) para este problema (dado pela tabela 2) e recomece novamente até não encontrar mais problemas de usabilidade.

Tabela 2 - Grau de severidade dos problemas de usabilidade

Grau de severidade	Tipo	Descrição
0	Sem importância	Não afeta a operação da interface
1	Cosmético	Não há necessidade imediata de solução
2	Simples	Problema de baixa prioridade (<u>pode</u> ser reparado)
3	Grave	Problema de alta prioridade (<u>deve</u> ser reparado)
4	Catastrófico	Muito grave, deve ser reparado de qualquer forma.

Na tabela 3 abaixo, o avaliador encontra os pontos de verificação e espaço livre para descrever os problemas de usabilidade detectados e a classificação do grau de severidade.

Tabela 3 - Heurísticas de Nielsen - Sessão de avaliação

1. Visibilidade do status do sistema	
Verificação: Os usuários são mantidos informados sobre o progresso do sistema com apropriado <i>feedback</i> em um tempo razoável?	Grau de severidade
Problema:	(<input type="checkbox"/>) Sem importância - 0 (<input type="checkbox"/>) Cosmético - 1 (<input checked="" type="checkbox"/>) Simples - 2 (<input type="checkbox"/>) Grave - 3 (<input type="checkbox"/>) Catastrófico - 4
2. Compatibilidade entre o sistema e o mundo real	
Verificação: O sistema utiliza conceitos e linguagem familiar com o usuário em vez de termos orientados ao sistema? O sistema utiliza convenções do mundo real, exibindo informações com uma ordem lógica e natural?	Grau de severidade
Problema:	(<input checked="" type="checkbox"/>) Sem importância - 0 (<input type="checkbox"/>) Cosmético - 1 (<input type="checkbox"/>) Simples - 2 (<input type="checkbox"/>) Grave - 3

		() Catastrófico - 4
3. Liberdade e controle do usuário		
Verificação: Os usuários podem fazer o que querem quando querem?	Grau de severidade	
Problema:		() Sem importância - 0 (X) Cosmético - 1 () Simples - 2 () Grave - 3 () Catastrófico - 4
4. Consistência e padrões		
Verificação: O projeto de elementos como objetos e ações tem o mesmo significado ou efeito em diferentes situações?	Grau de severidade	
Problema:		(X) Sem importância - 0 () Cosmético - 1 () Simples - 2 () Grave - 3 () Catastrófico - 4
5. Prevenção contra erros		
Verificação: Os usuários podem cometer erros dos quais bons projetos poderiam prevenir?	Grau de severidade	
Problema:		() Sem importância - 0 () Cosmético - 1 (X) Simples - 2 () Grave - 3 () Catastrófico - 4
6. Reconhecimento em lugar de lembrança		
Verificação: Os elementos de projeto como objetos, ações e opções são possíveis? O usuário é迫使ido a relembrar informações de uma parte do sistema para outra?	Grau de severidade	
Problema:		(X) Sem importância - 0 () Cosmético - 1 () Simples - 2 () Grave - 3 () Catastrófico - 4
7. Flexibilidade e eficiência de uso		
Verificação: As tarefas de usuário são eficientes e podem se adaptar ao gosto do usuário em suas ações mais freqüentes ou ele utiliza atalhos?	Grau de severidade	
Problema:		() Sem importância - 0 (X) Cosmético - 1 () Simples - 2

		() Grave - 3 () Catastrófico - 4
8. Projeto minimalista e estético		
Verificação: Os diálogos contém informações irrelevantes ou raramente necessárias?		Grau de severidade
Problema:		(X) Sem importância - 0 () Cosmético - 1 () Simples - 2 () Grave - 3 () Catastrófico - 4
9. Auxiliar os usuários a reconhecer, diagnosticar e recuperar-se de erros		
Verificação: As mensagens de erro são expressas em linguagem simples (sem códigos) descrevendo exatamente o problema e sugerindo uma solução?		Grau de severidade
Problema:		(X) Sem importância - 0 () Cosmético - 1 () Simples - 2 () Grave - 3 () Catastrófico - 4
10. Ajuda e documentação		
Verificação: São fornecidas apropriadas informações de ajuda, e estas informações são fáceis de procurar e de focalizar nas tarefas do usuário?		Grau de severidade
Problema:		(X) Sem importância - 0 () Cosmético - 1 () Simples - 2 () Grave - 3 () Catastrófico - 4