

# Exercício

## Avaliação Heurística

Nome:

RA:

### 10 Heurísticas de Usabilidade para Design de Interface do Usuário

**Resumo:** Os 10 princípios gerais de Jakob Nielsen para design de interação. Eles são chamados de "heurística" porque são regras gerais e não são diretrizes específicas de usabilidade.

1. **Visibilidade do Status do Sistema:** O sistema deve sempre manter os usuários informados sobre o que está acontecendo, através de feedback apropriado dentro de um prazo razoável.
2. **Correspondência entre o Sistema e o Mundo Real:** O sistema deve falar a linguagem dos usuários, com palavras, frases e conceitos familiares a ele, em vez de termos orientados pelo sistema. Siga as convenções do mundo real, fazendo as informações aparecerem em uma ordem natural e lógica.
3. **Controle e Liberdade do Usuário:** Os usuários geralmente escolhem as funções do sistema por engano e precisarão de uma "saída de emergência" claramente marcada para deixar o estado indesejado sem ter que passar por um diálogo extenso. Suporte ao desfazer e refazer.



4. **Consistência e Padrões:** os usuários não devem se perguntar se palavras, situações ou ações diferentes significam a mesma coisa.
5. **Prevenção de Erros:** muito melhor do que boas mensagens de erro é um projeto cuidadoso que impede que um problema ocorra em primeiro lugar. Elimine as condições propensas a erros ou verifique-as e apresente aos usuários uma opção de confirmação antes de se comprometerem com a ação.
6. **Reconhecimento ao Invés de Lembrança:** minimize a carga de memória do usuário, tornando os objetos, ações e opções visíveis. O usuário não deve ter que lembrar informações de uma parte do diálogo para outra. As instruções de uso do sistema devem ser visíveis ou facilmente recuperáveis sempre que apropriado.
7. **Flexibilidade e Eficiência de Uso:** os aceleradores, nunca vistos por usuários iniciantes, podem acelerar a interação do usuário especialista, de modo que o sistema possa atender a usuários inexperientes e experientes. Permita que os usuários personalizem ações frequentes.
8. **Estética e Design Minimalista:** os diálogos não devem conter informações irrelevantes ou raramente necessárias. Cada unidade extra de informação em um diálogo compete com as unidades relevantes de informação e diminui sua visibilidade relativa.
9. **Ajude os Usuários a Reconhecer, Diagnosticar e Recuperar Erros:** as mensagens de erro devem ser expressas em linguagem simples (sem códigos), indicar precisamente o problema e sugerir construtivamente uma solução.
10. **Ajuda e Documentação:** mesmo que seja melhor se o sistema puder ser usado sem documentação, pode ser necessário fornecer ajuda e documentação. Qualquer informação desse tipo deve ser fácil de pesquisar, focada na tarefa do usuário, listar etapas concretas a serem executadas e não ser muito grande

Jakob Nielsen. 1994. Enhancing the explanatory power of usability heuristics. In Proceedings of the SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems (CHI

'94), Beth Adelson, Susan Dumais, and Judith Olson (Eds.). ACM, New York, NY, USA, 152-158. DOI=<http://dx.doi.org/10.1145/191666.191729>.

Fonte: <https://www.nngroup.com/articles/ten-usability-heuristics/>

## Classificação da Gravidade dos Problemas

Nota	Classificação	Observação
0	Não Concordância	Não concordo que isto seja um problema. Este valor pode resultar da avaliação de um especialista sobre um problema apontado por outros especialistas.
1	Problema Cosmético	Não precisa ser consertado a menos que haja tempo extra no projeto
2	Problema Pequeno	O conserto deste problema é desejável, mas deve receber baixa prioridade
3	Problema Grande	Importante de ser consertado e deve receber alta prioridade
4	Catastrófico	É imperativo consertar este problema antes do lançamento do produto

# Relatório

## 1. Página Principal



## 1.1. Input email

### Descrição do Problema

**Divergência na cor do "input email" no rodapé da tela inicial**

### Heurística(s) Violada(s)

- Visibilidade do Status do Sistema;
- Consistência e Padrões

### Localização

- Pontual: o problema está em um único lugar na interface;

### Classificação da Gravidade do Problema

Nota	Classificação	Explicação
3	Grande	O erro altera a estética da página de forma notável

## 1.2. Back to top

### Descrição do Problema

**A falta de um botão para voltar ao topo na tela inicial**

### Heurística(s) Violada(s)

- Flexibilidade e Eficiência de Uso
- Visibilidade do Status do Sistema

### Localização

- **Sistemática: o problema está presente na estrutura geral da interface;**

### Classificação da Gravidade do Problema

Nota	Classificação	Explicação
2	Pequeno	A solução desse problema interfere apenas no conforto do usuário na utilização, mas não é um problema essencial

### 1.3. Menu principal fixo

#### Descrição do Problema

Menu principal fixo na rolagem das páginas

#### Heurística(s) Violada(s)

- Controle de Usuário e Liberdade
- Visibilidade do Status do Sistema

#### Localização

- Pontual: o problema está em um único lugar na interface;

#### Classificação da Gravidade do Problema

Nota	Classificação	Explicação
2	Pequeno	Ele interfere na experiência visual do usuário e de fácil acesso ao menu, mas não impede a utilização do sistema.

## 1.4. Formatação Menu Principal

### Descrição do Problema

A formatação do menu principal não está padronizada. Os títulos não estão alinhados.

### Heurística(s) Violada(s)

- Consistência e Padrões
- Design Estético e Minimalista

### Localização

- Casual: o problema está dois ou mais lugares na interface;

### Classificação da Gravidade do Problema

Nota	Classificação	Explicação
3	Grande	Afeta a estética do menu de forma muito visível, afetando os padrões do site.



## 1.5. Ausência do botão “call to action”

### Descrição do Problema

A ausência do botão de doação na página principal, ou em outras páginas. Pode ser um problema para usuários mais leigos, onde por não encontrarem de forma fácil a área de doação acabarem não doando.

### Heurística(s) Violada(s)

- Reconhecimento em Vez de Recordação;
- Prevenção de Erros;

### Localização

- **Sistemática:** o problema está presente na estrutura geral da interface;

### Classificação da Gravidade do Problema

Nota	Classificação	Explicação
3	Grande	Sendo o objetivo do sistema a doação, diminuir as chances do usuário cumprir o objetivo não pode ser permitido

## 1.6. Newsletter

### Descrição do Problema

Formulário de newsletter no rodapé poderia ter uma instrução do tipo: 'Inscreva-se e receba nossas novidades' ou qualquer informação que explique ao cliente a finalidade da inscrição e que o atraia para registrar-se na base de e-mails.

### Heurística(s) Violada(s)

- Consistência e Padrões
- Design Estético e Minimalista

### Localização

- Casual: o problema está dois ou mais lugares na interface;

### Classificação da Gravidade do Problema

Nota	Classificação	Explicação
3	Grande	A fidelidade do usuário deve ser estimulada em todo o sistema. Assim, se há algo que possa ser feito para convencer o usuário a utilizar o sistema, deve ser feito

## 2. Página de Doações



## 2.1. Doações personalizadas

### Descrição do Problema

Na área de doações, os valores estão pré definidos e não há como diversificar o valor a ser doado

### Heurística(s) Violada(s)

- Controle de Usuário e Liberdade
- Visibilidade do Status do Sistema

### Localização

- Pontual: o problema está em um único lugar na interface;

### Classificação da Gravidade do Problema

Nota	Classificação	Explicação
2	Pequena	As doações personalizadas podem dificultar no controle e documentação do sistema, mas ainda sim é um ponto a ser observado.

## 2.2. Background não padronizado

### Descrição do Problema

Há divergência na padronização do background das telas. Em relação a distribuição de cores para os conteúdos a ler.

### Heurística(s) Violada(s)

- Consistência e Padrões
- Design Estético e Minimalista

### Localização

- Casual: o problema está dois ou mais lugares na interface;

### Classificação da Gravidade do Problema

Nota	Classificação	Explicação
3	Grande	O usuário precisa encontrar informações de forma fácil sem prejudicar a sua leitura de tais informações. Padronizar o background tem o objetivo facilitar a leitura das informações, sendo assim é de grande importância.