

Interação Pessoa Máquina

Trabalho Prático Nº3: Avaliação Heurística de um WebSite

OBJECTIVO

O objectivo fundamental deste projeto consiste na **Avaliação Heurística de websites de aquisição de equipamento informático.**

TAREFAS A REALIZAR

Realização de um relatório onde constem:

- Identificação de pelo menos 3 situações que constituam bons exemplos de interação.
- Identificação das principais situações que constituam maus exemplos de interação. Para cada situação indicar a heurística violada (sugere-se a utilização das 10 Heurísticas de Usabilidade identificadas por Jakob Nielsen), o grau de severidade do erro, bem como apresentar uma possibilidade de solução.
- Para as duas situações anteriores, justificar os julgamentos, especificando as razões concretas que os originaram.
- **Todas as 10 Heurísticas (originais ou revistas) devem ser analisadas**, podendo ser englobadas no conjunto de bons exemplos ou de situações infringidas.
- O trabalho não está limitado à primeira página do Site, podendo estender-se ao número de páginas consideradas convenientes, de forma a proporcionar a identificação das situações supracitadas. Os sites devem ser analisados na sua extensão.

PROCEDIMENTO

Devem formar um grupo de 2 alunos, cada um desempenhando o papel de perito de Avaliação Heurística. Cada grupo deve entregar **um relatório único** onde cada aluno produz listagens separadas para cada heurística, acompanhada do grau de severidade, proposta de correção e respetiva justificação. Posteriormente deverá ser apresentada uma nova listagem com as decisões de consenso. O relatório deverá seguir um dos modelos normalmente utilizados para o efeito, como por exemplo, o Template for Usability Aspect Report (UAR) (**UARTemplate.pdf**)

DATA DE ENTREGA

O relatório deve ser entregue através da plataforma Nónio para **todas as turmas** até às 23h:59m do dia **25/04**.

COTAÇÃO

3 Valores.