

# Avaliação inicial do cadastro do SALIC

Ministério da Cultura

Equipe de Design de Experiência (UX)

Peter Lima

Rodrigo Maia



**LAPPIS**  
Laboratório Avançado de Produção  
Pesquisa e Inovação em Software

# Apresentação

Esta avaliação tem dois objetivos.  
O primeiro é permitir que os especialistas de design do LAPPIS se familiarizem com o SALIC.

O segundo é identificar as oportunidades mais evidentes para melhoria da experiência de uso do SALIC.

Para alcançar esses objetivos, a equipe do LAPPIS combinou uma avaliação heurística da etapa de cadastro

de proposta com uma análise do design visual da mesma seção do SALIC.

Os resultados apontam vários pontos de melhoria intrínseca da experiência de uso, conforme apresentado a seguir.

Avaliação heurística

# Processo

Segundo o modelo estabelecido por [Nielsen e Molich](#), uma avaliação heurística é uma forma de inspeção na qual especialistas em usabilidade examinam a experiência de uso de um sistema, comparando-a à critérios pré-definidos de qualidade.

São identificados pontos negativos que, por sua vez, recebem um valor de gravidade, com base em critérios como: frequência do problema, impacto do

problema na experiência de uso e persistência do problema ao longo de uma utilização recorrente.

Da mesma forma, pontos positivos recebem um valor de benefício, usando uma escala homóloga a de gravidade.

# Critérios de gravidade

**0 - Não é um problema.**

**1 - Problema superficial.** Precisa ser resolvido apenas se sobrar tempo no projeto.

**2 - Problema menor.** Corrigi-lo tem uma prioridade baixa.

**3 - Problema grave.** Corrigi-lo tem uma prioridade alta.

**4 - Catástrofe de usabilidade.** Imperativo corrigir antes da próxima publicação.

# Heurísticas de usabilidade

## **Visibilidade do estado do sistema**

O sistema deve sempre manter as pessoas informadas sobre o que está acontecendo, por meio de feedback adequado dentro de um prazo razoável.

## **Correspondência entre sistema e mundo real**

O sistema deve seguir as convenções do “mundo real” e ser estar em harmonia com as atividades realizadas fora dele, fazendo com que a informação apareça de forma natural e lógica. Também deve falar a língua das pessoas, com palavras, frases e conceitos familiares para elas, em vez de termos orientados para o sistema.

# Heurísticas de usabilidade (continuação)

## **Flexibilidade e eficiência de uso**

O sistema deve atender igualmente usuários iniciantes e experientes, fornecendo orientações e processos simplificados para os iniciantes e fornecendo aceleradores e atalhos para os experientes. Também deve considerar que todas as pessoas são iniciantes quando se trata de ações realizadas com pouca frequência.

## **Coerência e padrões**

As pessoas não devem ter que se perguntar se diferentes palavras, situações ou ações significam o mesmo. Siga as convenções da plataforma.

# Heurísticas de usabilidade [continuação]

## **Reconhecimento ao invés de lembrança**

Minimize a carga de memória das pessoas, tornando visíveis objetos, ações e opções. As pessoas não devem ter que lembrar as informações de uma tela para outra. As instruções para o uso do sistema devem ser visíveis ou facilmente recuperáveis sempre que apropriado.

## **Controle pelo(a) usuário(a) e liberdade**

O sistema deve oferecer formas de navegação que conduzam as pessoas durante a execução de tarefas sem tomar o controle do processo de forma arbitrária. As pessoas 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 prolongado. Apoie desfazer e refazer.



# Heurísticas de usabilidade (continuação)

## **Prevenção de erros**

Melhor do que boas mensagens de erro é um design cuidadoso que impede que ocorra um problema antes de qualquer outra coisa. Elimine as condições propensas a erros ou antecipe a presença dessas condições e apresente às pessoas uma opção de confirmação antes de se comprometerem com a ação.

## **Auxílio a reconhecer e se recuperar de erros**

As mensagens de erro devem ser expressas em linguagem simples (sem códigos), indicar o problema com precisão e sugerir de forma construtiva uma solução.

# Heurísticas de usabilidade (continuação)

## **Design estético e minimalista**

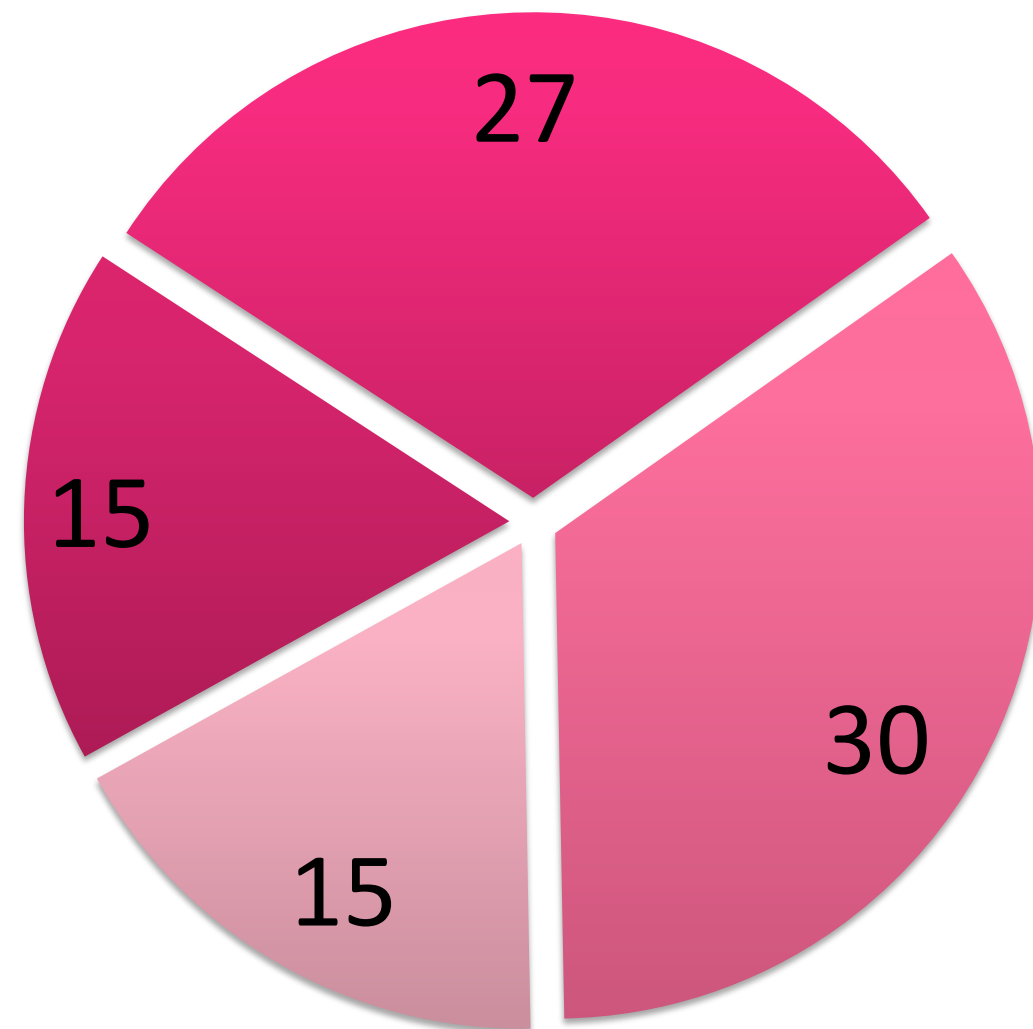
As telas não devem conter informações que sejam irrelevantes ou raramente necessárias. Toda unidade extra de informação numa tela compete com as unidades de informação relevantes e diminui a sua visibilidade relativa.

## **Ajuda e documentação**

Mesmo que seja melhor que o sistema possa 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 realizadas e não ser muito grande.

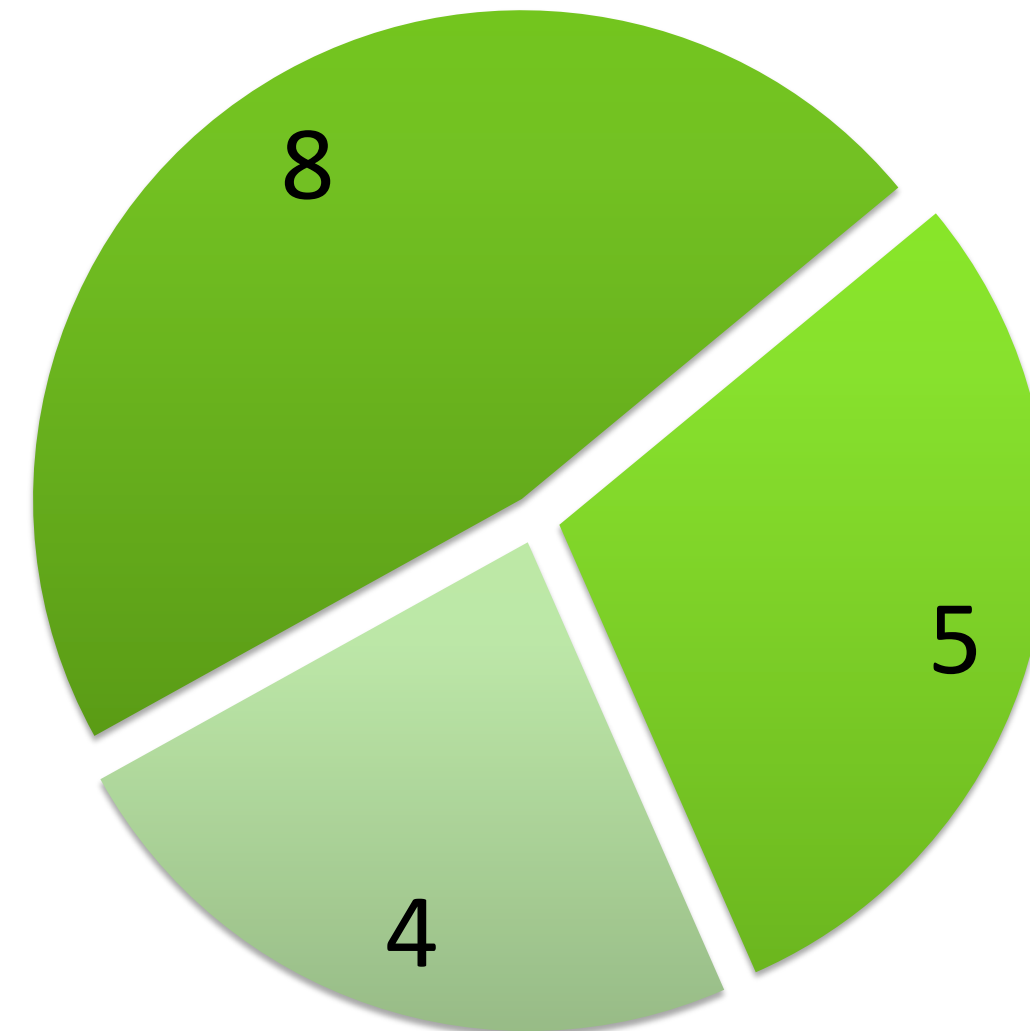
# Resultados

Pontos negativos



■ Gravidade 4 ■ Gravidade 3 ■ Gravidade 2 ■ Gravidade 1

Pontos positivos



■ Benefício 4 ■ Benefício 3 ■ Benefício 2

# Resultados (continuação)

Foram encontrados 87 pontos negativos em diversas categorias e 17 pontos positivos. Todos são detalhados no documento “Detalhamento da avaliação heurística do cadastro de proposta”.

A situação mais grave no cadastro do SALIC é exigir um alto grau de conhecimento prévio do processo de cadastro e da própria Lei Rouanet.

Isso sem fornecer orientações ou documentação para apoiar os proponentes durante a execução da tarefa.

Uma forma simples de minimizar esse problema seria trazer os vídeos de tutorial do Portal da Lei Rouanet para dentro do SALIC.

# Resultados (continuação)

De forma similar, o sistema exige um grande número de informações prévias, muitas vezes textos longos como resumos e justificativas.

O SALIC poderia fornecer um modelo de documento para que as pessoas preenchessem fora do sistema, ou um checklist com todas as informações necessárias.

O que aceleraria o preenchimento dos formulários. Também reduziria o improviso por parte dos proponentes, que pode levar à propostas incorretas ou mal detalhadas.

# Avaliação do design visual

# Tipografia

Proposta Cultural

Proponente

Identificação da Proposta Cultural


Local de Realização / Deslocamento

☐ Deslocamento

Listar propostas

10 ▾ resultados por página

**B** *I* U A ▾ A ▾ Tamanho

 NOVA PROPOSTA

☐ Recursos da Administração Municipal

☐ Apresentação Musical

☐ - Pré-Produção / Preparação

☐ DF - Brasília

## Ponto positivo

- Utilização de poucas famílias de fontes.
- Aplicação da fonte Roboto, recomendada pela documentação Material Design;

# Tipografia

Proposta Cultural

Proponente

Identificação da Proposta Cultural


Local de Realização / Deslocamento

☐ Deslocamento

Listar propostas

10 ▾ resultados por página

**B** *I* U A ▾ A ▾ Tamanho

 NOVA PROPOSTA

☐ Recursos da Administração Municipal

☐ Apresentação Musical

☐ - Pré-Produção / Preparação

☐ DF - Brasília

## Recomendações

- Definir hierarquia dos textos através de pesos e tamanhos de fontes;
- Padronizar espaçamentos entre linhas e caracteres.



# Cores



## Ponto positivo

- Combinações de cores que podem gerar bom contraste visual entre os objetos da interface.

# Cores



## Recomendações

- Aplicar paleta de cores utilizada em outros sistemas do Ministério da Cultura;
- Padronizar as cores aplicadas em objetos de interface com mesma finalidade.

# Ícones



## Ponto positivo

- Aplicação de alguns ícones com aparência simplificada que facilitam o entendimento e memorização das metáforas representadas.

# Ícones



## Recomendações

- Definir estilo de ícones (formas, cores e proporções) para toda a interface;
- Utilizar biblioteca de ícones pública e com frequente atualização.

# Imagens



## Ponto positivo

- A imagem aplicada na tela de acesso, ilustra a interface, sem interferir no uso da ferramenta.

# Imagens



## Recomendação

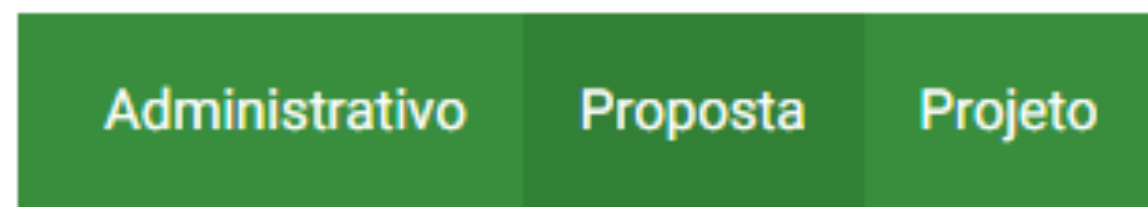
- Aplicar na tela de login (foto ou ilustração) que represente a diversidade cultural brasileira.

Exemplo: Ilustração utilizada no aplicativo.

# Links e botões



NÃO SOU CADASTRADO



## Ponto positivo

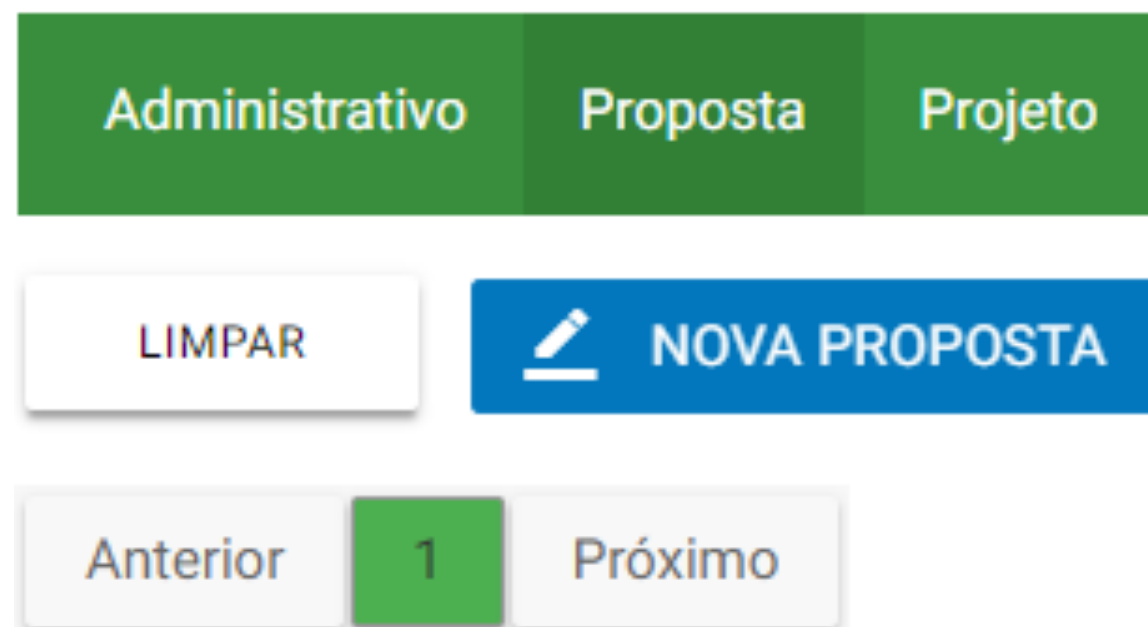
- Algumas boas práticas aplicadas com base na documentação Material Design.



# Links e botões



NÃO SOU CADASTRADO



## Recomendação

- Criar padrão visual para diferentes comportamentos de botões e links.



# Rótulos e campos

### Novo cadastro

DADOS PRINCIPAIS

☒ CPF ☐ CNPJ

### Observação

☐ De acordo

Documento \*

- Selecione um Tipo de Documento - ▼

Tipo \*

País Origem	UF Origem	Cidade Origem	País Destino
Brasil	Distrito Federal	Brasília	Brasil

## Ponto positivo

- Pouca variação de cores aplicadas aos rótulos e campos.

# Rótulos e campos

### Novo cadastro

DADOS PRINCIPAIS

☒ CPF ☐ CNPJ

### Observação

☐ De acordo

Documento \*

- Selecione um Tipo de Documento - ▼

Tipo \*

País Origem	UF Origem	Cidade Origem	País Destino
Brasil	Distrito Federal	Brasília	Brasil

## Recomendações

Padronizar:

- Alinhamento e espaçamento entre rótulos, campos e mensagens.
- Comportamento visual dos campos, antes, durante e após interação com usuários;
- Tipografia dos elementos.

# obrigado!

[www.rodmaia.com.br](http://www.rodmaia.com.br)

[contato@rodmaia.com.br](mailto:contato@rodmaia.com.br)

Equipe de Design de Experiência (UX)

Peter Lima

Rodrigo Maia



**LAPPIS**  
Laboratório Avançado de Produção  
Pesquisa e Inovação em Software