

Grupo 7

Renato Coneglian
Anita Caron
Tales B A Sampaio

Plano de Avaliação

Ajustes do protótipo para a parte 4:

1 Correção dos ícones de "Poupança" e "Pagamento de Gás".

2 Adição da área de ajuda ao usuário.

3 Correção da área de recarga de celular com relação ao valor das recargas e dos estados referentes à cada operadora.

4 Adicionar a confirmação da senha do cartão do usuário na área de recarga de celular.

5 Implementar "aumento" e "redução" do tamanho da fonte (A+ e A-).

6 Implementar o cronômetro para a seção expirar.

7 Usuário terá que interagir para que a mensagem de erro saia da tela.

Discussão relativa aos princípios de usabilidade:

1 Familiarity: Nosso protótipo utilizou Familiarity como podemos observar nos ícones, que possuem uma assimilação a objetos da vida real; utilização de abas, que é muito visto em sites e programas de computador.

2 Sintetizability: Observamos que em todos os processos desempenhados pelo usuário no site possuem uma sequência básica de tarefas: Escolher a aba com a categoria de operação desejada ? Detalhar o tipo da operação escolhida pressionando um botão ? Inserir dados ? Verificar a corretude da opção e dos dados inseridos ? Confirmar operação digitando a senha do cartão, se necessário ? Receber feedback da operação realizada.

3 Recoverability: Nas operações necessárias, foram criados botões de "voltar" e um caminho descrito acima onde o usuário se localiza na operação e pode voltar clicando neste caminho.

Planejamento Detalhado da Avaliação:

Avaliação A: Heurística de Nielsen: Escolhemos a heurística de Nielsen pois ela é a mais generalizada de todas, abordando pontos importantes e críticos para o nosso projeto.

Avaliação B: Think Aloud: Escolhemos o "Think Aloud" pois queremos confirmar se as justificativas do usuário para realizar certas ações estão condizentes com o planejado pelo nosso grupo.

Avaliação C: Percurso Cognitivo: Faremos as seguintes perguntas ao usuário:

- O usuário consegue encontrar o caminho para realizar a atividade desejada?
- Dada a decomposição de uma tarefa em sub-tarefas, o usuário saberá por onde começar? Saberá qual é o próximo passo?
- Que ações estão disponíveis?
- O usuário associará o elemento de interface correto à meta a ser atingida?
- Se a ação correta é tomada, o usuário perceberá que progrediu?
- Como a interface apresenta o resultado de cada ação?

O Grupo que irá avaliar a nossa interface será o Grupo 14.