

CHECKLIST DE PONTOS DE VERIFICAÇÃO DE:

Usabilidade (Mobile)

A *checklist* de usabilidade *mobile* consiste num conjunto de pontos de verificação que podem ser feitos quando estiver a desenvolver a sua *app mobile*.

Pode usar esta lista para confirmar que as suas aplicações cumprem estas regras e para garantir que não se esquece de algumas funcionalidades importantes durante o desenvolvimento ou até para fazer uma avaliação rápida da usabilidade de uma *app* já existente.

Navegação e *Feedback*

☒ **Há uma hierarquia de conteúdos perceptível para o utilizador**

~~O utilizador deve reconhecer imediatamente o propósito principal da aplicação e perceber como aceder a funcionalidades ou conteúdos secundários. Esta hierarquização pode estar evidente, por exemplo, no menu lateral, cujos *links* devem estar ordenados por importância e divididos por secções.~~

☐ **É fornecido *feedback* sobre a localização do utilizador**

Devemos indicar sempre a localização do utilizador, preferencialmente através de um *feedback* visual claro no ecrã (nas *app bars*, conforme o padrão do Sistema Operativo em uso ou o *layout* definido para a aplicação), indicando a secção em que o utilizador se encontra, mas também através de *highlight* em menus ou separadores. Pode também ser indicado no ecrã, não o sítio onde se encontra o utilizador, mas o nível acima de navegação, associando a *label* a uma ação de "voltar".

☐ **É fornecido *feedback* sobre as ações do utilizador**

O utilizador deve receber sempre *feedback* imediato sobre as suas ações, de modo a saber que o sistema recebeu o seu comando e está a processá-lo. Nas aplicações móveis, o *feedback* deve ser fornecido sempre que o utilizador prime um botão ou um *link* (ativar o elemento fornece a confirmação da ação); quando o utilizador está a preencher campos de formulários (para assistir no preenchimento); e/ou quando a ação desencadeada pelo utilizador demora a ser processada (barra de progresso, ícone de *loading* ou outra informação que dê a sensação de que a ação está a decorrer e que o utilizador deve esperar pela sua finalização).

☒ **~~Os títulos dos links e menus são claros e perceptíveis~~**

Os textos nos ~~A SUA PONTUAÇÃO: 18/25~~ e perceptíveis de forma a que o utilizador consiga perceber à partida quais os conteúdos que irá ver se clicar num determinado *link*. Sempre que possível deve ser evitado o uso de abreviaturas nos menus.

☒ **~~Os itens clicáveis têm aspeto diferente do resto do conteúdo~~**

Os itens clicáveis devem ser distintos dos restantes itens. Os *links* no meio do texto devem ser imediatamente identificáveis como tal e não se devem confundir com o resto do texto. Uma vez definido o aspeto dos *links*, esse aspeto deve ser mantido idêntico em todos os restantes ecrãs da aplicação.

☒ **~~O texto dos links faz sentido quando lido fora do contexto~~**

Os utilizadores devem poder olhar para os *links* e automaticamente perceber algo sobre o seu destino mesmo antes de clicarem. O uso de termos como "clique aqui" pode ser bastante contra produtivo e, quando lido fora do contexto, não proporciona informação adicional.

☒ **~~Não há links partidos nem becos sem saída~~**

Os *links* devem ser testados de modo a que não haja *links* para ecrãs inexistentes ou incorretos. Também deve ser sempre possível sair de um ecrã usando os elementos de navegação e não obrigar o utilizador, em circunstância nenhuma, a fechar a aplicação por ter entrado num ecrã enganado.

Layout e Legibilidade

☒ **~~O layout é consistente em todas as plataformas~~**

Deve ser estabelecida coerência e alguma continuidade entre a aplicação móvel e as restantes plataformas, o que pode ser conseguido através do uso da presença do logotipo, da cor, dos ícones e de outros elementos identificativos da marca.

☒ **~~O layout é consistente em todos os ecrãs~~**

O utilizador de uma aplicação móvel deve conseguir navegar pelos ecrãs de forma fluída e natural. Para isso, os elementos de navegação devem estar nos mesmos sítios e não variar de aspecto visual. Também os conteúdos importantes devem estar na mesma posição.

☐ **São usados elementos nativos do Sistema Operativo**

Uma aplicação móvel deve seguir as convenções de interface e simbologia do S.O. para qual é desenhada. O procedimento de usar os elementos disponibilizados e disseminados nativamente simplifica o desenvolvimento da aplicação, mas também diminui a curva de aprendizagem, gerando reconhecimento e familiaridade com a aplicação.

☒ **~~Os conteúdos multimédia estão adaptados ao contexto mobile~~**

~~O uso nos dispositivos móveis deve ser assegurado por formatos suportados pela generalidade de dispositivos, independentemente do tamanho, densidade, resolução ou orientação do ecrã. O controlo sobre estes conteúdos deve estar sempre do lado do utilizador, o que significa não fazer *auto start* a um vídeo ou som, ou permitir fazer *skip* ou parar.~~

☒ **~~Os ícones usados são consistentes com as ações que executam~~**

~~Os ícones devem representar sempre as mesmas ações e não devem ser reaproveitados para outras ações diferentes ao longo da aplicação. Um erro muito frequente é o acesso à mesma funcionalidade por elementos diferentes em áreas distintas da aplicação.~~

☒ **~~O espaçamento entre linhas e o tamanho da fonte estão otimizados~~**

~~Um ecrã pequeno não pode significar um esforço muito acrescido no consumo de conteúdos. Daí que seja importante apresentar textos curtos e com boas condições de legibilidade. Quando se trata de uma aplicação móvel baseada no consumo intensivo de conteúdos (por ex., com notícias), considerar incluir forma de gerir o tamanho da fonte e o espaçamento entre linhas.~~

☒ **~~A informação crítica (que requer a atenção do utilizador) tem destaque suficiente~~**

~~A informação crítica pode ser de vários tipos, mas normalmente está relacionada com informação sobre conteúdos alterados ou validação de dados introduzidos pelo utilizador em formulários. Podem ser avisos, informações, ou erros. Mas também pode ser conteúdo que se quer destacar. Não se deve abusar do efeito de *highlight* ou de *bold* nos restantes conteúdos para não se perder o efeito de chamar a atenção do utilizador.~~

☒ **~~Existe um contraste suficiente entre a cor dos textos e a cor de fundo~~**

~~A cor usada nos textos deve fazer um contraste suficiente com a cor de fundo para garantir uma boa legibilidade. Um mau contraste entre as duas cores pode tornar os textos ilegíveis para uma boa fatia da população, mesmo para pessoas com visão~~

"normal".

Formulários e Mensagens



~~Os formulários estão reduzidos ao mínimo essencial~~

~~Não se deve pedir mais do que os campos mínimos obrigatórios ao utilizador em contexto *mobile*, mesmo que isso implique pedir os restantes dados em *desktop*. Sempre que possível, são disponibilizados valores *default*, *autocomplete*, *placeholder text* ou mecanismos baseados nas capacidades dos dispositivos (ex.: geolocalização), para simplificar e limitar o *user input* ao estritamente necessário.~~



Os itens de preenchimento obrigatório são diferentes dos restantes

Os utilizadores devem conseguir distinguir claramente os campos em que o preenchimento é obrigatório dos restantes campos (através de um asterisco com uma legenda ou mesmo através da palavra "obrigatório").



~~As mensagens de erro estão junto dos elementos que contêm o erro~~

~~As mensagens de erro devem estar indicadas junto aos campos que contêm o erro e não apenas no topo ou no final do formulário. Isto permite contextualizar melhor os erros e ajuda a perceber onde é que os utilizadores têm de os corrigir.~~



~~As ações principais são claramente distintas das ações secundárias nos formulários~~

~~Tem de haver uma diferenciação visual entre as ações principais e as ações secundárias de modo a evitar potenciais erros por parte do utilizador. Esta diferenciação também ajuda a perceber claramente qual a ação que confirma e qual a ação que cancela o formulário.~~



~~Os formulários estão a funcionar e enviam para os recipientes corretos~~

~~Os formulários devem ser todos testados e as contas de receção dos dados devem ser verificadas para confirmar que os dados foram recebidos com sucesso.~~



A pesquisa está a funcionar e as mensagens de erro são adequadas

O formulário de pesquisa deve devolver resultados para as pesquisas efetuadas e quando não há resultados deve ser mostrada uma mensagem a indicar que a pesquisa não devolveu resultados.

Ajuda

☐ Existe ajuda contextual nas interações mais complexas

Uma vez que a maior parte das pessoas não costuma ler as intruções/ajuda antes de começar a usar um sistema, a forma mais útil de ajudar os utilizadores a navegar e a ultrapassar situações que podem ser mais complicadas é fornecer ajuda contextual, na altura certa e no local certo, onde sabemos que os utilizadores vão necessitar dela.

☒ ~~As mensagens de erro ajudam a resolver o problema~~

~~As mensagens de erro devem ser claras e devem ajudar o utilizador a corrigir o erro. Uma mensagem do tipo: "Ocorreu um erro ao preencher o formulário" não ajuda em nada a saber a razão pela qual ocorreu o erro nem como o corrigir.~~

Redes Sociais e Market

☐ A partilha está adaptada à rede social a que se destina

Ao premir um botão de partilha, os conteúdos e funcionalidades devem estar adaptados às restrições da rede social em uso, permitindo tanto que a partilha seja direta (com textos, imagens ou vídeos pré-formatados) ou que inclua customização (possibilidade de acrescentar conteúdo próprio, como por exemplo um comentário introdutório).

☒ ~~A aplicação foi testada em dispositivos de vários tamanhos~~

~~Uma aplicação móvel deve ser testada em vários dispositivos com ecrãs de tamanhos diferentes antes de ser lançada para os mercados, para confirmar que os layouts estão corretamente aplicados.~~

 Partilhar ([https://www.facebook.com/sharer/sharer.php?](https://www.facebook.com/sharer/sharer.php?u=http://ux.sapo.pt/checklists/usabilidade-mobile/&t=Usabilidade)

[u=http://ux.sapo.pt/checklists/usabilidade-mobile/&t=Usabilidade](https://www.facebook.com/sharer/sharer.php?u=http://ux.sapo.pt/checklists/usabilidade-mobile/&t=Usabilidade)
(Mobile) » SAPO UX)

 Twitar ([https://twitter.com/share?](https://twitter.com/share?url=http://ux.sapo.pt/checklists/usabilidade-mobile/&via=sapo_ux&text=Usabilidade)

[url=http://ux.sapo.pt/checklists/usabilidade-mobile/&via=sapo_ux&text=Usabilidade](https://twitter.com/share?url=http://ux.sapo.pt/checklists/usabilidade-mobile/&via=sapo_ux&text=Usabilidade) (Mobile) » SAPO UX)

 +1 ([https://plus.google.com/share?](https://plus.google.com/share?url=http://ux.sapo.pt/checklists/usabilidade-mobile/)

[url=http://ux.sapo.pt/checklists/usabilidade-mobile/](https://plus.google.com/share?url=http://ux.sapo.pt/checklists/usabilidade-mobile/))