

Exercício

Avaliação Heurística

Nome: Weslei Da Silva

RA: 119127352

Nome: Gaspar P. de Souza Filho

RA: 119122820

Nome: Maria Eduarda Couto Santos

RA: 119126109

Nome: Matheus Vieira Meneghini

RA: 11917657



Nome: Samuel Filipe Cunha Silva

RA: 119126372

Nome: Vinicius Borges Costa Pereira

RA: 119126420

Nome: Diego Almeida Lima Marcolino

RA: 119127092

Nome: Gustavo Alexandre Silva Araujo

RA: 119127054

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/>

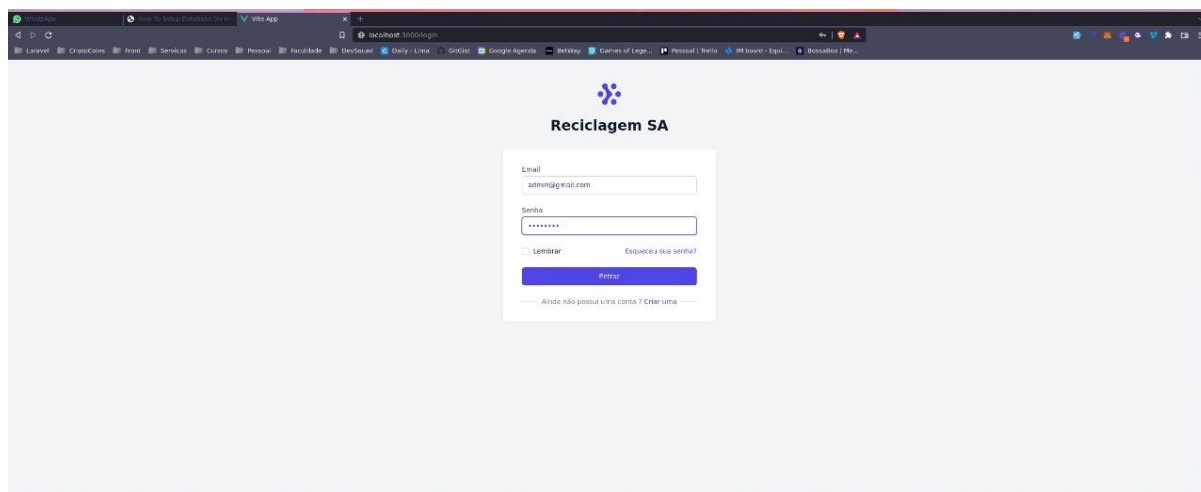
Classificação da Gravidade dos Problemas

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. Tela de login.



1 Problema de Usabilidade

Descrição do Problema

Botão de login apagado da mesma cor de fundo da tela ficando muito apagado.

Heurística(s) Violada(s)

- Reconhecimento ao Invés de Lembrança;;

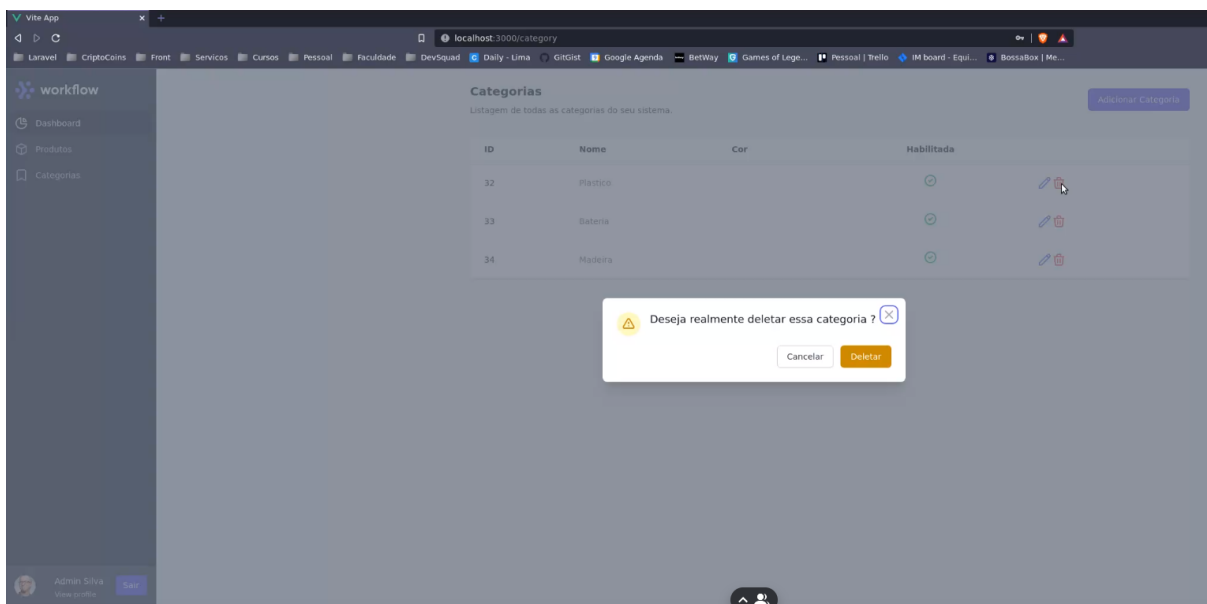
Localização

- Pontual: Bordas do formulário e cor do botão de login.

Classificação da Gravidade do Problema

Nota	Classificação	Explicação
1	Cosmético	<ul style="list-style-type: none"> O problema se dá na opção de login cujo inicialmente estava com os botões muito claros da cor da tela e não possuía margem nos campos do formulário. Foi realçado os campos de preenchimento do formulário e mudado a cor para a identidade visual do aplicativo tornando assim mais visível e intuitivo.

2. Tela de confirmação de item excluído



1 Problema de Usabilidade

Descrição do Problema

Exclusão era realizada direta sem solicitação de confirmação

Heurística(s) Violada(s)

- Controle e Liberdade do Usuário;;
- Nome Heurística 2;
- Nome Heurística n.

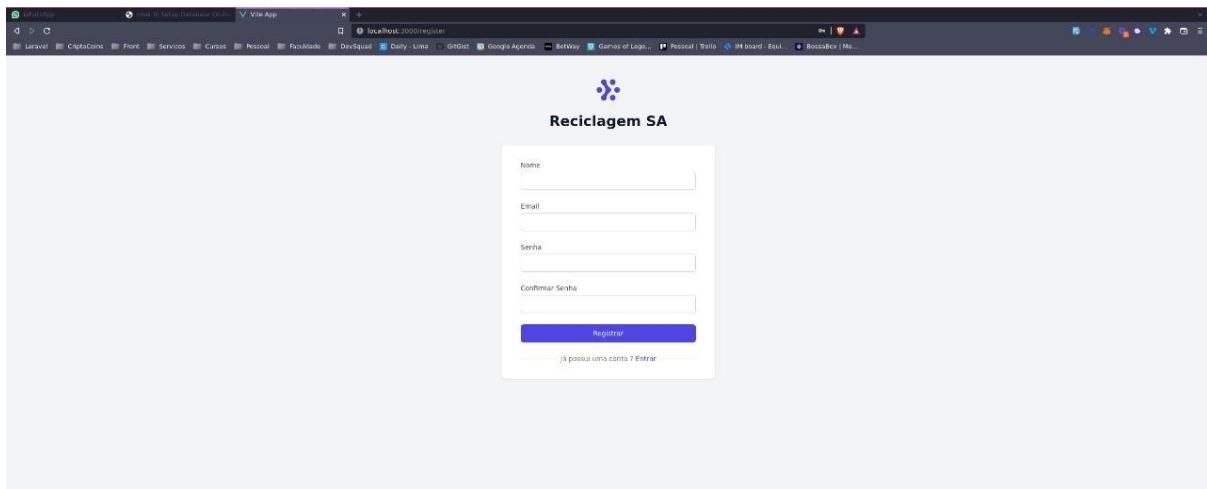
Localização

- Pontual: Falta de opções de desfazer a ação ao clicar em deletar categoria, a mesma era instantaneamente deletada;

Classificação da Gravidade do Problema

Nota	Classificação	Explicação
3	Problema Grande	O problema se encontra na tela de categoria, onde ao clicar em deletar determinada categoria, o sistema não mostrava alternativa de desfazer a ação.;

3. Tela de cadastro.



1 Problema de Usabilidade

Descrição do Problema

Possuía muitos campos desnecessários para o cadastro, diminuindo a objetividade da tela.

Heurística(s) Violada(s)

- Estética e Design Minimalista;

Localização

- **Pontual: Haviam muitos campos desnecessários na tela de cadastro;**

Classificação da Gravidade do Problema

Nota	Classificação	Explicação
2	Pequeno	Haviam vários campos desnecessários na tela de cadastro do cliente, estes, competiam com dados importantes do cadastro do usuário.

2 Problema de Usabilidade

Descrição do Problema

Os campos do formulário e o botão não se destacavam muito na tela.

Heurística(s) Violada(s)

- Reconhecimento ao Invés de Lembrança;

Localização

- Casual: Bordas do formulário e cor do botão de login. Este problema, encontrava-se no index do sistema;

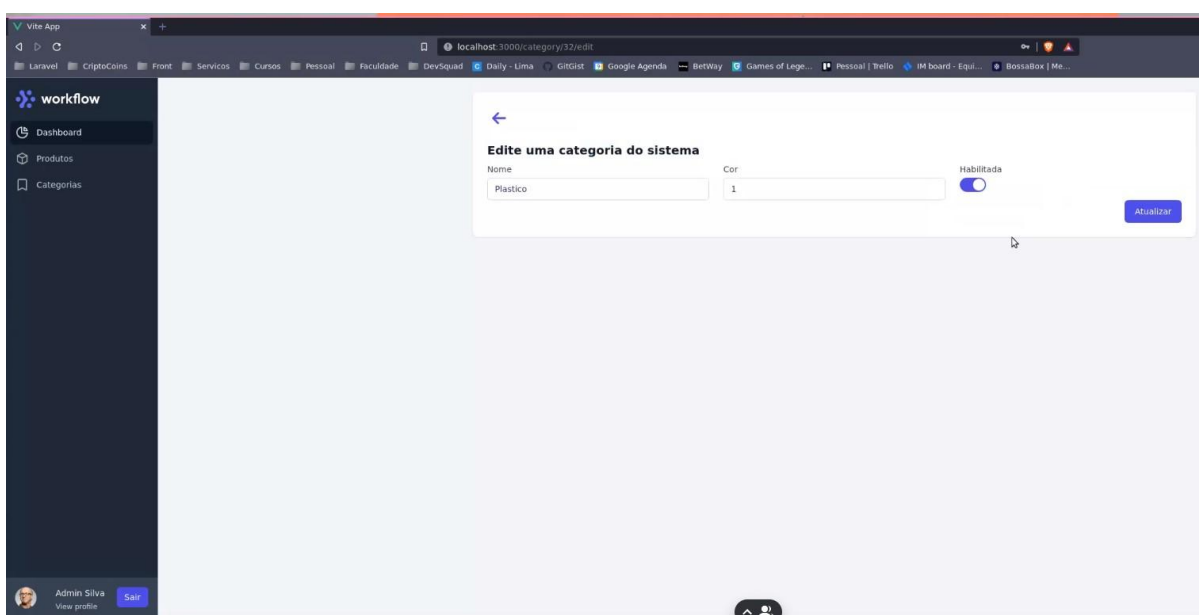
>

Classificação da Gravidade do Problema

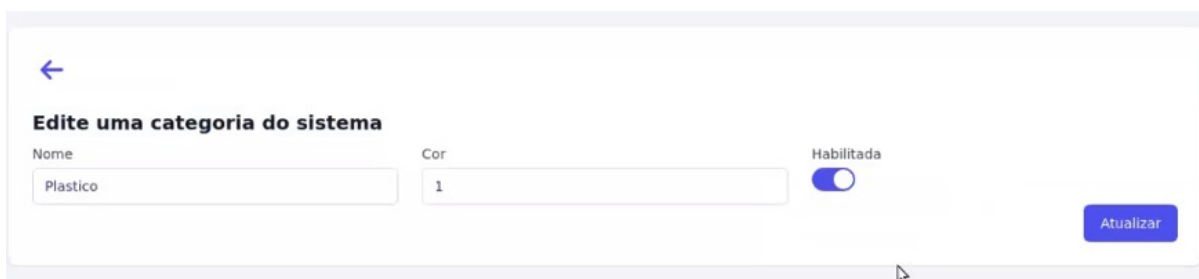
Nota	Classificação	Explicação
2	Pequeno	Botão de login e bordas se camuflavam na cor do

wallpaper da tela de login e index, tornando difícil a visualização de correta utilização do processo.

4. Tela editar categoria



1 Problema de Usabilidade



Descrição do Problema

Pede o código da cor do problema não dando possibilidades de escolha de cores mais simples.

Heurística(s) Violada(s)

- Reconhecimento ao Invés de Lembrança;

Localização

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

Classificação da Gravidade do Problema

Nota	Classificação	Explicação
1	Cosmético	<ul style="list-style-type: none"> - Quando estamos no local de colocar a cor da categoria é solicitado um código. Uma solução mais simples seria colocar uma paleta de cores para ser selecionada ao invés de exigir um conhecimento de código de cores.