

Usabilidade

-Aplicações web devem ser autoexplicativas.

R: Estão nas páginas de cadastro do cliente, esqueceu sua senha.

-Não me faça pensar

R: Na compra dos produtos rápida e de fácil visibilidade, cadastro do cliente.

-Não faça perder tempo

R: Ir direto para página de produtos

-Usuários ainda se apegam ao botão voltar

R: Não terá pois os meus clientes no momento não estão apegados com este tipo de botão

-Somos criaturas de hábitos

R: Botão de confirmar compra sempre do mesmo lado

-Sem tempo para conversa fiada

R: Seja rápido acesso para finalizar compra

-Não perca tempo

R: Colocar os tópicos e ser direto com Máximo de visualidade possível quem somos mapa.

-Tem mapas mentais

R: Sim

-Torne fácil o retorno ao início

R: logo

-Utilizar cores com precaução

R: Sim sempre chamar atenção pra finalizar compra e salvar dados.

-Eficiência do usuário

R: sim, progresso da tela de login

-Proteção do trabalho do usuário

R: No cadastro sempre guardar todos os dados preenchidos.

-Continuação da ação dos usuários

R: Sim, ao preencher cadastro se acontece da rede desconectar o cliente não perde seus dados já preenchidos.

-Interface visível

R: Sim, produtos tem uma subcategoria.

-Não tratar o usuário de forma hostil

R: Sempre avisar com mensagens claras exemplo esqueceu sua senha, digite seu email de acesso e outra mensagem dizendo que foi enviada a senha com sucesso para o email inserido.

-Não produzir resultados inesperados

R: No decorrer do projeto pretendo estar sempre atenta para não deixar que ocorram estes erros.

-Não sofrer sobre carga de informação

R: As telas que contem mais informações é as telas de cadastro para compra.

-Consistente em todos os passos do processo.

R: Sempre procuro manter o padrão de telas e botões.