

# Exercício

## Avaliação Heurística

Nomes: **Leonardo Marinho**  
**Aline Ferlini**  
**Anna Carolina Conde**  
**Jéssica Amaral**  
**Sanderson Maxwell**  
**Vinicius Mello**  
**Rodrigo Pereira**  
**Lucas Valadares**

## 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. Nome da Tela Analisada – Configuração de Perfil

#### 1.1. Nome do Potencial Problema de Usabilidade 1

##### Descrição do Problema

Nos campos de informações a serem adicionadas, não indica que já há dados cadastrados, e o usuário pode acabar tentando inserir novamente, como no input "Nome".

### Heurística(s) Violada(s)

- 4 Prevenção de erros

### Localização

- Casual: o problema está em dois ou mais lugares na interface;

### Classificação da Gravidade do Problema

Nota	Classificação	Explicação
1	Cosmético	Apenas não exibe no input os dados já cadastrados

## 1.2. Nome do Potencial Problema de Usabilidade 2

### Descrição do Problema

O botão de voltar(sair) desta tela encontra-se muito claro, o que o deixou um pouco imperceptível.  
Os subtítulos : Perfil, Contatos e Configurações também estão com as cores pouco destacadas.

### Heurística(s) Violada(s)

- 1 - Visibilidade do Status do Sistema

#### Localização

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

#### Classificação da Gravidade do Problema

Nota	Classificação	Explicação
1	Problema Cosmético	É apenas um detalhe visual que pode ficar mais visível aos olhos do cliente.

### 1.3. Nome do Potencial Problema de Usabilidade 3

#### Descrição do Problema

Não foram trabalhadas as mensagens de erros dentro do app

#### Heurística(s) Violada(s)

- Prevenção de erros.

#### Localização

- **Sistemática:** o problema está presente na estrutura geral da interface;

#### Classificação da Gravidade do Problema

Nota	Classificação	Explicação
3	3	Não trabalhamos a mensagem de erro, caso o app tenha um mau funcionamento.

## 2. Nome da Tela Analisada – Pesquisa (tela inicial)



### 2.1. Nome do Potencial Problema de Usabilidade 1

#### Descrição do Problema

- Não há documentação dentro do app

#### Heurística(s) Violada(s)



- Ajuda e documentação

### Localização

- **Sistemática:** o problema está presente na estrutura geral da interface;

### Classificação da Gravidade do Problema

Nota	Classificação	Explicação
2,29	2	A tela é intuitiva e não há manipulação de dados ou algo que possa confundir o usuário.

## 2.2. Nome do Potencial Problema de Usabilidade 2

### Descrição do Problema

Um botão de fechar o App não existe.

### Heurística(s) Violada(s)

- **Controle e Liberdade do Usuário;**

### Localização

- **Sistemática: o problema está presente na estrutura geral da interface;**

### Classificação da Gravidade do Problema

Nota	Classificação	Explicação
3	3	Não existe o botão de fechar/sair do aplicativo.

## 2.3. Nome do Potencial Problema de Usabilidade 3

### Descrição do Problema

Não possui tela de carregamento que informa ao usuário o que está ocorrendo no app.

### Heurística(s) Violada(s)

1 - Visibilidade do status do sistema

### Localização

- **Sistemática - o problema está presente em toda a estrutura geral**

### Classificação da Gravidade do Problema

Nota	Classificação	Explicação
1,43	1	Não possui uma tela de carregamento, ou algo que sinalize que o app está processando.

### 3. Nome da Tela Analisada – Descrição dos Primeiros Socorros



### 3.1. Nome do Potencial Problema de Usabilidade 1

#### Descrição do Problema

O botão de sair da tela não é tão visível.

#### Heurística(s) Violada(s)

- Controle e liberdade de usuário;

#### Localização

- **Sistemática: o problema está presente na estrutura geral da interface;**

#### Classificação da Gravidade do Problema

Nota	Classificação	Explicação
2,43	1	teremos que realizar a modificação da cor do botão de voltar

### 3.2. Nome do Potencial Problema de Usabilidade 2

#### Descrição do Problema

- Não possui um botão de saída da página com clareza.

#### Heurística(s) Violada(s)

- Controle e liberdade de usuário

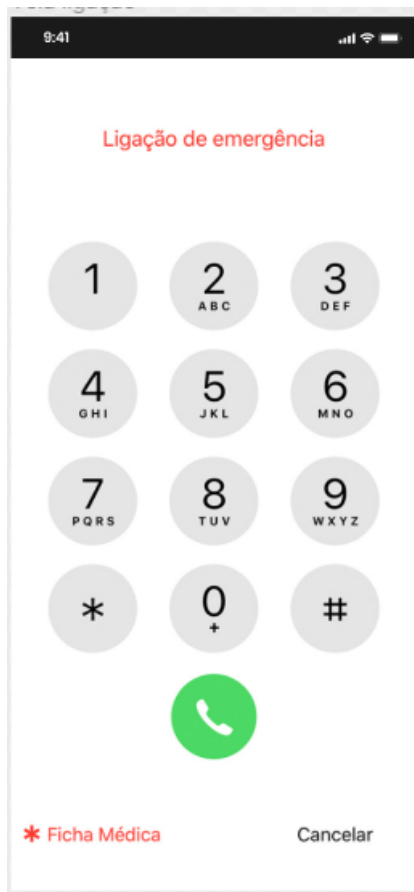
#### Localização

- **Sistemática: o problema está presente na estrutura geral da interface;**

#### Classificação da Gravidade do Problema

Nota	Classificação	Explicação
2,71	1	É apenas um detalhe visual que pode ficar mais visível aos olhos do usuário.

#### 4. Nome da Tela Analisada - Chamada de Emergência



##### 4.1.

Por ser uma tela padrão de discagem, consideramos com o padrão Zero dentro da heurística

## 5- Tabela de análise da pontuação por todos os integrantes do grupo

Tela 1										
Nome	Heurística 1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Aline	0	2	0	2	3	0	0	0	2	3
Anna	0	1	0	3	3	0	0	1	2	3
Sanderson	0	2	0	2	3	0	0	1	2	3
Leonardo	0	2	0	3	3	0	0	2	2	3
Lucas	0	1	0	3	3	0	0	1	2	3
Jessica										
Rodrigo	0	2	0	3	3	0	0	1	2	3
Vinicius	0	1	0	3	3	0	0	0	3	3
Média	0,00	1,57	0,00	2,71	3,00	0,00	0,00	0,86	2,14	3,00
Tela 2										
Nome	Heurística 1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Aline	2	1	3	0	0	0	0	0	1	3
Anna	1	1	3	0	0	0	0	0	1	2
Sanderson	3	1	3	0	0	0	0	0	1	3
Leonardo	2	1	3	0	0	0	0	0	1	2
Lucas	1	1	3	0	0	0	0	0	1	3
Jessica										
Rodrigo	1	1	3	0	0	0	0	0	1	2
Vinicius	0	0	3	0	0	0	0	0	0	1
Média	1,43	0,86	3,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,86	2,29

Tela 3										
Nome	Heurística 1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Aline	0	3	3	0	0	0	0	0	0	3
Anna	0	2	4	0	0	0	0	0	0	2
Sanderson	0	2	1	0	0	0	0	0	0	3
Leonardo	0	2	2	0	0	0	0	0	0	2
Lucas	0	3	3	0	0	0	0	0	0	2
Jessica	0									
Rodrigo	0	2	3	0	0	0	0	0	0	3
Vinicius	0	3	3	0	0	0	0	0	0	3
Média	0	2,43	2,71	0	0	0	0	0	0	2,571428
Tela 4										
Nome	Heurística 1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Aline	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Anna	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Sanderson	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Leonardo	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Lucas	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Jessica	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Rodrigo	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Vinicius	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Média	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0