Legibilidade (12) - Permitir que os titulares dos dados entendam que dados lhes dizem respeito. Interações não devem ser opacas. Tornar dados e algoritmos analíticos transparentes e compreensíveis para os usuários Princípios Básicos da Interação Humano-Praticidade (19) - não prático x prático Humanidade (2) - técnico x humano simples Objetividade (29) - trabalhoso x direto Previsibilidade (15) - imprevisível x previsível Clareza (38) - confuso x claro Controle (9) - incontrolável x controlável **Fundamentada Dados (IHD) (85)** - Mortier et al (2014) (420 questões, 117 registros) Simplicidade (9) - complicado x térios Ergonômicos de Usabilidade (150) - Bastien & Scapin (1993) Categorização Negociabilidade (3) - Permitir o envolvimento contínuo dos usuários para que possam se retirar do processamento dos dados total ou parcialmente Capacidade dos usuários de reavaliar suas decisões à medida que os contextos mudam para si próprios. e obter o valor da coleta dos dados Crit Condução (27) - meios disponíveis para aconselhar, orientar, informar e conduzir o usuário na interação com o computador (mensagens, alarmes, rótulos etc.) Gestão de Erros (12) - mecanismos que permitem Adaptabilidade (30) - capacidade do sistema reagir conforme o contexto e as necessidades e processamento explícito pelo sistema das ações do usuário quanto ao controle que os usuários têm sobre o processamento de suas ações evitar ou reduzir a ocorrência de erros e, quando cognitiva e perceptiva do usuário e no aumento da Carga de Trabalho (52) - elementos da interface que têm papel importante na redução da carga diferentes Coerência/Consistência(Homogeneidade) (3) - forma na qual as escolhas na concepção da interface (códigos, denominações, formatos, adequação entre o objeto ou a informação apresentada ou pedida e sua referência. Termos pouco expressivos para o usuário podem ocasionar procedimentos) são conservadas idênticas em contextos idênticos e diferentes em contextos problemas de condução Significado dos Códigos e Denominações (7) Compatibilidade (13) - acordo que possa existir entre características do usuário e suas tarefas, e a organização das saídas, entradas e o diálogo de uma aplicação Controle Explícito (6) - diz respeito tanto ao ocorrem, favoreçam sua correção preferências dos usuários eficiência do diálogo **Proteção contra Erros (7)** - mecanismos empregados para detectar e prevenir os erros de entrada de dados, comandos, ações de consequências desastrosas e/ou não recuperáveis Qualidade das Mensagens de Erros (0) - pertinência, legibilidade, exatidão da informação dada ao usuário sobre a natureza do erro cometido e ações necessárias para corrigilo Correção de Erros (5) - meios colocados à disposição do usuário com objetivo de permitir a correção dos seus erros Flexibilidade (20) - capacidade da interface de se adaptar as variadas ações do usuário Consideração da Experiência do Usuário (10) - meios implementados que permitem que o sistema respeite o nível de experiência do usuário Densidade Informacional (36) - limitar a carga de trabalho perceptiva e cognitiva com relação ao conjunto total de itens de informação apresentados ao usuário. O desempenho do usuário piora quando a densidade de informação é muito alta ou muito baixa **Ações Explícitas (0)** - o computador deve processar te as ações solicitadas pelo usuária e apenas quando solicitado à fazê-lo Controle do Usuário (6) - usuários devem estar no controle do processamento do sistema. Cada ação possível deve ser antecipada e opções apropriadas devem ser oferecidas Brevidade (16) - limitar a carga de trabalho tanto para entradas e saídas individuais quanto para conjuntos de ações necessárias para se alcançar uma meta Presteza (12) - meios que levam o usuário a determinadas ações, permitem identificar o estado ou contexto no qual se encontra, as ferramentas de ajuda e formas de acesso, bem como conhecer as ações disponíveis Feedback Imediato (9) - respostas rápidas, no compasso apropriado e consistentes para cada tipo de transação às ações do usuário Agrupamento/Distinção de Itens (2) - organização visual dos itens de informação relacionados uns com outros de alguma maneira Legibilidade (4) - características lexicais das informações apresentadas na tela que possam dificultar ou facilitar a leitura da informação (brilho do caractere, contraste figura/fundo, espaçamentos, tipo e tamanho de fontes) somente Concisão (0) - carga de trabalho perceptiva e cognitiva para entradas e saídas individuais **Ações Mínimas (16)** - carga de trabalho em relação ao número de passos necessários à realização de uma tarefa Agrupamento/Distinção por Localização (0) - posicionamento relativo dos itens para indicar se pertencem ou não a uma dada classe ou diferenças entre classes Agrupamento/Distinção por Formato (2) - características gráficas que indicam se itens pertencem ou não a uma dada classe ou diferenças entre classes made for free at coggle.it coggle

Socialização (0) - me afasta das pessoas x me aproxima das pessoas Apresentação (4) - não apresentável x apresentável Profissionalismo (13) - amador x profissional conservador x inovador Inclusão (0) - não inclusivo x inclusivo Classe (2) - de mau gosto x elegante - repulsivo x cativante Integração (1) - isolador x integrador Novidade (0) - lugar comum x novo Coragem (1) - cauteloso x corajoso Originalidade (3) - típico x original Criatividade (0) - padrão x criativo **Desafio (11)** - fácil \times desafiador Valor (1) - ordinário x valioso Inovação (0) -Excitação (5) A atratividade de uma interface resulta de uma avaliação baseada nas qualidades pragmática e hedônica percebidas Identificação (21) - relacionada à comunicação de identidade intra e entre grupos relevantes Estimulação (20) - ligada à novidade, mudança e crescimento pessoal Qualidade Hedônica (41) - habilidade percebida do produto em dar suporte ao usuário em atingir metas de ser ou estar Goodness (20) - ruim x bom Beleza (3) - feio x bonito Modelo das Dimensões Principais da User Experience (UX) (185) - baseado em Hassenzahl, Burmester & Koller (2003) e Hassenzahl (2004) percebida do produto em atingir metas de fazer Construtos Avaliativos (23) Qualidade Pragmática (121) - habilidade

Agência (70) - Permitir que os usuários atuem eficazmente nestes sistemas, como e quando desejarem. Entender e modificar os dados e as inferências extraídas deles