

## ATIVIDADE

*O Método de Avaliação Heurística (mAH) foi proposto por Jakob Nielsen em 1994. Trata-se de uma inspeção guiada por heurísticas – princípios gerais de bom design de interface, voltado para maximizar a usabilidade do artefato. Tradicionalmente, utilizam-se 10 Heurísticas. Elas têm sido alteradas e expandidas desde a sua proposta original, para cobrir novas tecnologias e ambientes computacionais.*

### As 10 Heurísticas (proposta original)

#### 1. Visibilidade do Estado do Sistema

**Pergunta:** O sistema manteve você ciente sobre qual ação estava sendo executada, seja por mensagens de aviso, títulos de páginas ou descrição nos botões?

#### 2. Correspondência entre Sistema e Mundo Real

**Pergunta:** O sistema é simples para compreensão de pessoas leigas, e usa vocabulário do mundo real, sem termos técnicos?

#### 3. Controle e liberdade para o usuário

**Pergunta:** O sistema permitiu desfazer ações equivocadas?

#### 4. Consistência e Padronização

**Pergunta:** O sistema apresentou um padrão consistente na comunicação, facilitando o entendimento quanto ao significado de ações e do menu?

#### 5. Prevenção de Erros

**Pergunta:** O sistema evitou erros durante a utilização, por exemplo, antes de excluir algum procedimento ou validando informações no preenchimento?

#### 6. Ajuda para reconhecer, diagnosticar e remediar erros

**Pergunta:** O sistema permitiu executar ações de forma fluida e intuitiva, sem a necessidade de memorizar todo o roteiro de cada uma?

#### 7. Reconhecimento ao invés de memorização

**Pergunta:** O sistema é simples para usuários iniciantes e flexível o suficiente para se tornar ágil no caso de usuários mais experientes?

#### 8. Flexibilidade e eficiência no uso

**Pergunta:** O sistema apresenta cores sóbrias (pouco chamativas) e textos curtos e objetivos?

#### 9. Design estético e minimalista

**Pergunta:** O sistema possibilitou reconhecer e corrigir erros de forma simples, com mensagens de erro de fácil entendimento?

#### 10. Ajuda e Documentação

**Pergunta:** O sistema ofereceu uma utilização sem ajuda externa, com uma documentação de fácil acesso?

### MISSÃO: (Avaliação de usabilidade do Ulife)

Para cada heurística apresentada, procure exemplos de violação no Ulife que você está acostumado a usar. Para os exemplos de violação, indique o grau de severidade que você entende que a violação representa, e procure sugerir pelo menos uma solução que você acredita que pode resolver o problema. Use uma escala 1 a 5 (1 – não encontrado ... 5 – problema grave)