

---

# Exercício

## Avaliação Heurística

**Nome:** Wander Teles da Cunha

**RA:** 321125200

### 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: Tela de login



The image shows a login screen mockup. At the top, it says 'Login' in small text. Below that is the word 'VacinAR' in a large, teal, cursive font. Underneath is a black line-art illustration of a medical syringe. Below the syringe are two input fields: the first is labeled 'Usuário:' and the second is labeled 'Senha:'. Below these fields are two buttons: 'Login' and 'Criar Cadastro'. The entire form is enclosed in a light gray border.

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

##### Descrição do Problema

Os botões "Login" e "Criar Cadastro" não estão harmonizando com os campos "usuário" e "senha".

### Heurística(s) Violada(s)

- **Estética e Design Minimalista.**

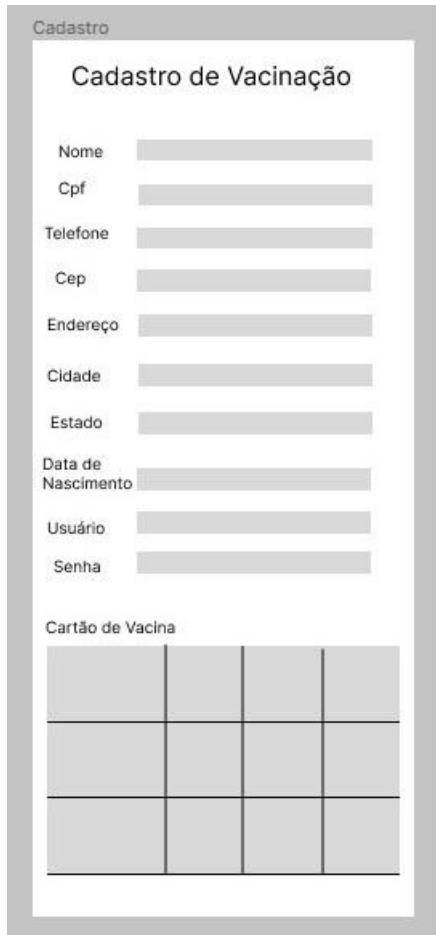
### Localização

- **Pontual:** o problema está em um único lugar na interface;
- **Problema no botão de login e criar cadastro localizado abaixo do campo de senha.**

### Classificação da Gravidade do Problema

Nota	Classificação	Explicação
1	Cosmético	Falta de um padrão de alinhamento dos campos com os botões.

## 2. Nome da Tela Analisada: Cadastro



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

#### Descrição do Problema

A tela possui campos que não deveria se repetir nela( usuário e senha ), pois fazem parte da primeira tela.

#### Heurística(s) Violada(s)

- **Consistência e Padrões;**
- **Estética e Design Minimalista.**

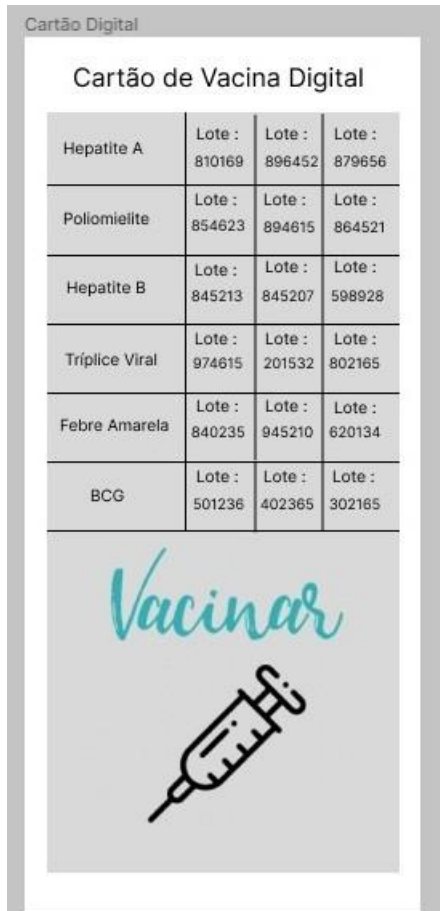
#### Localização

- **Pontual:** O problema está em um único lugar na interface.

#### Classificação da Gravidade do Problema

Nota	Classificação	Explicação
2	Problema Pequeno	O conserto deste problema é desejável, mas deve receber baixa prioridade.

### 3. Nome da Tela Analisada: Cartão Digital



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

##### Descrição do Problema

Falta de informações importantes.

##### Heurística(s) Violada(s)



- **Estética e Design Minimalista.**

#### Localização

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

#### Classificação da Gravidade do Problema

Nota	Classificação	Explicação
3	Problema Grande	Importante de ser consertado e deve receber alta prioridade.

## Média:

	A	B	C	D	E	F	G	H
1	Telas:	Login	Login1	Cadastro	Cadastro1	Cartão	Cartão1	Média
2	Amanda	1	.	1	.	3	.	1
3	Adriano	1	.	1	.	3	.	1
4	Josue	3	1	1	5	4	4	3
5	Matteo	1	.	1	.	3	.	1
6	Phillip	3	.	1	.	1	.	1
7	Wander	1	.	1	.	3	.	1