

Exercício

Avaliação Heurística

Nome: Adriano Diniz

RA: 321117368

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 mockup of a login screen for a system titled "VacinAr". The screen is enclosed in a gray border. At the top left, the word "Login" is written in a small, gray font. The main content area has a white background. At the top, the word "VacinAr" is written in a large, teal, cursive font. Below it is a black line-art illustration of a syringe. Under the syringe, there are two input fields: the first is labeled "Usuário:" and the second is labeled "Senha:". Below these fields are two buttons: the top one is labeled "Login" and the bottom one is labeled "Criar Cadastro".

1.1. Nome do Potencial Problema de Usabilidade 1

Descrição do Problema

Não há um alinhamento adequado, onde o usuário e senha estão mais deslocados à direita do que o login e criar cadastro.

Heurística(s) Violada(s)

- **Estética e Design Minimalista**

Localização

- Pontual: o problema está em um único lugar na interface;
- Os botões de login e criar cadastro estão abaixo dos botões de usuário e senha.

Classificação da Gravidade do Problema

Nota	Classificação	Explicação
1	Cosmético	Os botões e os campos onde são colocados os dados não estão alinhados.

2. Nome da Tela Analisada: Tela de Cadastro

Cadastro

Cadastro de Vacinação

Nome

Cpf

Telefone

Cep

Endereço

Cidade

Estado

Data de Nascimento

Usuário

Senha

Cartão de Vacina

2.1. Nome do Potencial Problema de Usabilidade 1

Descrição do Problema

Os campos do cartão de vacina não estão corretamente do mesmo tamanho, não está visualmente adequado.

Heurística(s) Violada(s)

- **Estética e Design Minimalista.**

Localização

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

Classificação da Gravidade do Problema

Nota	Classificação	Explicação
1	Cosmético	Falta de um padrão no tamanho dos quadros de vacinação.


3. Nome da Tela Analisada: Tela Cartão de Vacina Digital

Cartão Digital

Cartão de Vacina Digital

Hepatite A	Lote : 810169	Lote : 896452	Lote : 879656
Poliomielite	Lote : 854623	Lote : 894615	Lote : 864521
Hepatite B	Lote : 845213	Lote : 845207	Lote : 598928
Tríplice Viral	Lote : 974615	Lote : 201532	Lote : 802165
Febre Amarela	Lote : 840235	Lote : 945210	Lote : 620134
BCG	Lote : 501236	Lote : 402365	Lote : 302165

Vacinar



3.1. Nome do Potencial Problema de Usabilidade 1

Descrição do Problema

Não possui um campo de dados para identificação do usuário

Heurística(s) Violada(s)

- **Estética e Design Minimalista.**

Localização

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

Na parte superior da tela poderia haver um campo de dados do usuário para que ele possa se identificar.

Classificação da Gravidade do Problema

Nota	Classificação	Explicação
3	Problema Grande	O usuário não poderá se identificar pois não há um campo para que ele possa colocar seus dados.