

Exercício

Avaliação Heurística

Nome: Phillip Gomes Câmara

RA: 321127398

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 for a system named 'Vacinar'. The screen is titled 'Login' in the top left corner. The word 'Vacinar' is written in a large, teal, cursive font. Below it is a black and white illustration of a syringe. Under the syringe, there are two input fields: 'Usuário:' and 'Senha:'. Below these fields are two buttons: 'Login' and 'Criar Cadastro'.

1.1. Nome do Potencial Problema de Usabilidade 1

Descrição do Problema

Falta de link ou botão para redefinição de senha, caso a mesma seja esquecida pelo usuário.

Heurística(s) Violada(s)

- Heurística 3 - **Controle e Liberdade do Usuário**

Localização

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

Classificação da Gravidade do Problema

Nota	Classificação	Explicação
3	Grande	Apesar de ser um problema que não é difícil de solucionar, pode inviabilizar o acesso do usuário ao sistema, caso a senha for esquecida, por isso deve ter alta prioridade na resolução.

1.2. Nome do Potencial Problema de Usabilidade 2

Descrição do Problema

Falta de alinhamento dos campos de usuário e senha com os botões de login e de criar cadastro.

Heurística(s) Violada(s)

- Heurística 8 - Estética e Designer Minimalista

Localização

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

Classificação da Gravidade do Problema

Nota	Classificação	Explicação
1	Cosmético	Não interfere no funcionamento do sistema, portanto não tem prioridade para que seja consertado.

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

Falta de alinhamento dos campos de cadastro.

Heurística(s) Violada(s)

- **Heurística 8 - Estética e Designer Minimalista**

Localização

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

Classificação da Gravidade do Problema

Nota	Classificação	Explicação
1	Cosmética	Outro problema de estética que, assim como na tela de login, não interfere no funcionamento do sistema, então não tem prioridade para correção.

2.2. Nome do Potencial Problema de Usabilidade 2

Descrição do Problema

Falta do botão salvar.

Heurística(s) Violada(s)

Heurística 3 - Liberdade de controle fácil pro usuário

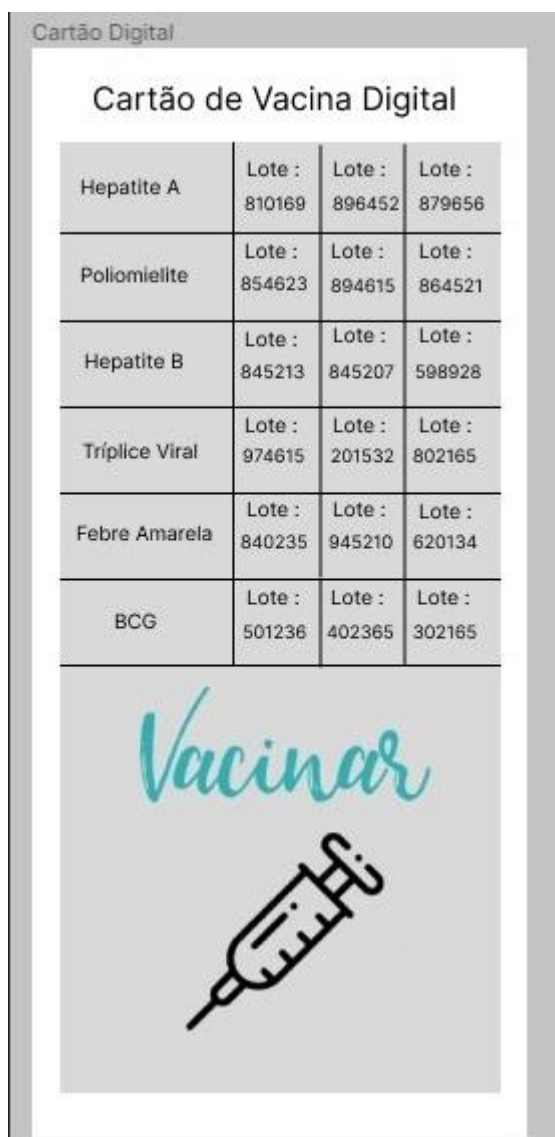
Localização

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

Classificação da Gravidade do Problema

Nota	Classificação	Explicação
5	Catastrófico	Inviabiliza que os dados pessoais do usuário fiquem gravados no banco de dados, portanto esse problema deve ser corrigido antes do lançamento do sistema.

3. Nome da Tela Analisada – Cartão Digital



3.1. Nome do Potencial Problema de Usabilidade 1

Descrição do Problema

Falta do botão “Adicionar”.

Heurística(s) Violada(s)

Heurística 3 - Liberdade de controle fácil pro usuário

Localização

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

Classificação da Gravidade do Problema

Nota	Classificação	Explicação
4	Catastrófico	Sem o botão “Adicionar” não é possível salvar novas vacinas tomadas pelo usuário, sendo essencial para o correto funcionamento do sistema.

3.2. Nome do Potencial Problema de Usabilidade 2

Descrição do Problema

Falta do botão "Editar".

Heurística(s) Violada(s)

Heurística 3 - Liberdade de controle fácil pro usuário

Localização

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

Classificação da Gravidade do Problema

Nota	Classificação	Explicação
4	Catastrófico	Assim como o botão "Adicionar", o botão "Editar" também é importante, pois sem ele fica impossível de o profissional de saúde corrigir algum erro no cadastro de uma vacina já aplicada, sendo imprescindível o seu funcionamento.

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