

Exercício

Avaliação Heurística

Nome: Equipe Konoha

RA:

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.

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.

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.

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.



Consistência e Padrões: os usuários não devem se perguntar se palavras, situações ou ações diferentes significam a mesma coisa.

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.

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.

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.

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.

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.

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>.

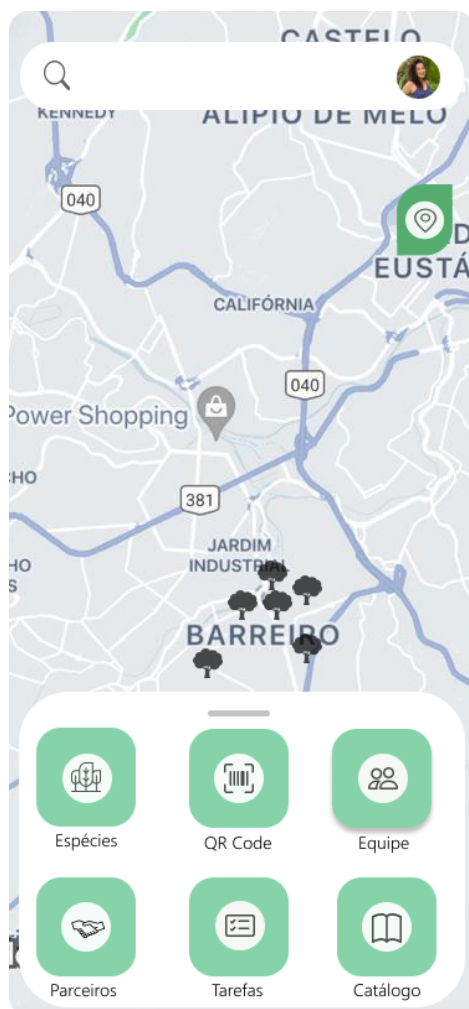
Fonte: <https://www.nngroup.com/articles/ten-usability-heuristics/>

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. Tela de Localização.



1.1. Item de localização:

Descrição do Problema

A ação de "localização atual" não está auto explicativa, ou seja, não indica por si só que ao clicar neste botão será ativada a localização atual do usuário.

Heurística(s) Violada(s)

- Visibilidade do Status do Sistema
- Flexibilidade e Eficiência de uso.

Localização

O Problema é pontual, está localizado em um único lugar da tela, na parte direita na interface abaixo na barra de pesquisa.

Classificação da Gravidade do Problema

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

1.2. Saida de Emergencia

Descrição do Problema

Na tela não há nenhuma saída claramente indicada que o usuário possa usar para sair caso aperte algum por engano.

Heurística(s) Violada(s)

- Controle e liberdade do usuário.

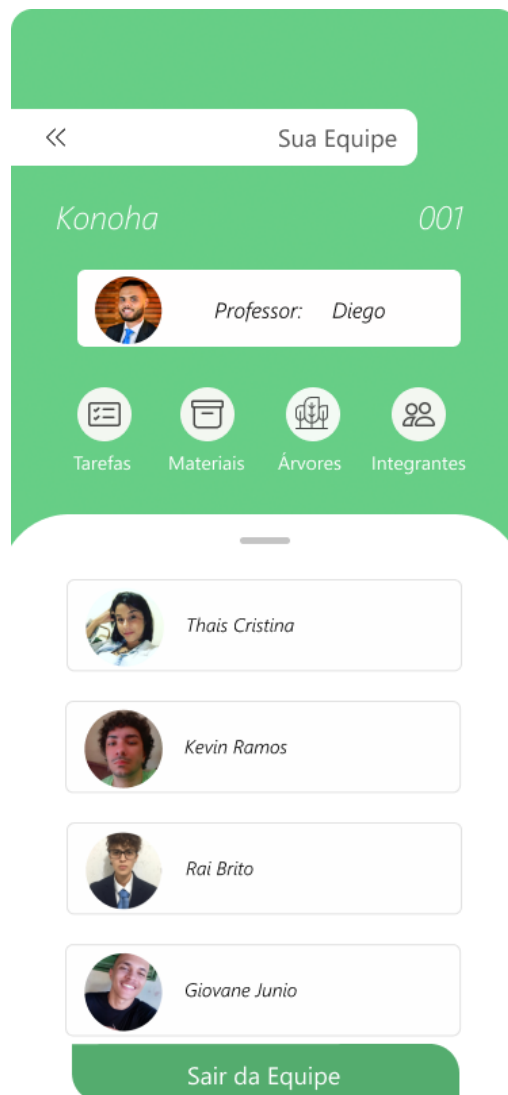
Localização

O problema está oculto, não está visível na interface.

Classificação da Gravidade do Problema

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

2. Tela da Equipe.



2.1. Informação.

Descrição do Problema

A fonte utilizada nas informações dos integrantes desta pequena e difícil leitura.

Heurística(s) Violada(s)

- Estética e design minimalista.

Localização

O problema casual está localizado nos nomes dos integrantes.

Classificação da Gravidade do Problema

Nota	Classificação	Explicação
1	Problema Cosmético	Não precisa ser consertado a menos que haja tempo extra no projeto

3. Tela de QR



3.1. Informação

Descrição do Problema

A informação onde está indicado que se deve apontar a câmera para o QR esta pequena e difícil leitura.

Heurística(s) Violada(s)

- Estética e design minimalista.

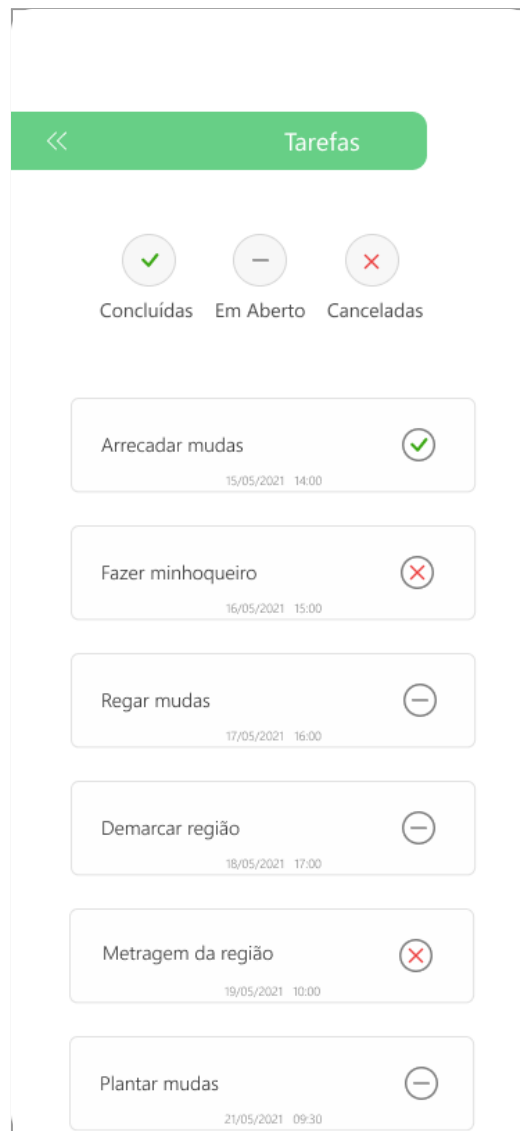
Localização

O problema está pontual está em um único lugar na interface, está localiza na parte central acima da imagem do QR

Classificação da Gravidade do Problema

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

4. Tela Tarefas



4.1. Ordenação de tarefas

Descrição do Problema

Deixar o status em ordem facilitaria para o usuário.

Heurística(s) Violada(s)

- Estética e design minimalista.

Localização

O problema está pontual está em um único lugar na interface, está localizado na ordem de status em que as tarefas se encontram.

Classificação da Gravidade do Problema

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

5. Tela de Detalhe Tarefa

<< Tarefa

Konoha 001

Nome
Arrecadar mudas

Usuário Responsável

Descrição

Data de Entrega
 15/05/2021 14:00

Status
 Em Aberto

Cancelar Concluir

5.1. Falta de descrição

Descrição do Problema

Acrescentar o nome do responsável da equipe para que o usuário saiba quem está responsável pela tarefa.

Heurística(s) Violada(s)

- Estética e design minimalista.


Localização


O problema é oculto por não está visível na interface.

Classificação da Gravidade do Problema

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

6. Tela de Detalhe Espécie






Árvore "x"

Data do Plantio

Região

Evolução


Atualizado em

Apelido

Nome da Espécie

Equipe Responsável

Usuário Responsável

Descrição da Espécie

6.1. Lista de informações

Descrição do Problema

O retângulo verde da página está cortando a lista de informações ao meio.

Heurística(s) Violada(s)

- Estética e design minimalista.

Localização

O problema é visível apenas uma vez no entorno da lista de informações da muda.

Classificação da Gravidade do Problema

Nota	Classificação	Explicação
1	Problema Cosmético	Não precisa ser consertado a menos que haja tempo extra no projeto

6.2. Botão de voltar

Descrição do Problema

O Botão de voltar está localizado acima de elementos da página.

Heurística(s) Violada(s)

- Consistência e Padrões
- Estética e design minimalista

Localização

O problema é visível apenas uma vez no canto superior esquerdo da tela, em cima do Retângulo.

Classificação da Gravidade do Problema

Nota	Classificação	Explicação
1	Problema Cosmético	Não precisa ser consertado a menos que haja tempo extra no projeto