

Exercício Avaliação Heurística

Nome: Vinicius George dos Santos
RA: 31722518

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 outro 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

	HOME	ROTEIROS	PASSAGENS	HOSTELS	CONTATO
1. Visibilidade do Status do Sistema	0	0	0	0	0
2. Correspondência entre o Sistema e o Mundo Real	0	0	0	0	0
3. Controle e Liberdade do Usuário	0	0	0	0	0
4. Consistência e Padrões	0	0	0	0	0
5. Prevenção de Erros	2	2	2	2	2

6. Reconhecimento ao Invés de Lembrança	0	0	0	0	0
7. Flexibilidade e Eficiência de Uso	0	0	0	0	0
8. Estética e Design Minimalista	0	0	0	0	0
9. Ajude os Usuários a Reconhecer, Diagnosticar e Recuperar Erros	0	0	0	0	0
10. Ajuda e Documentação	0	0	0	0	0
TOTAL	2	2	2	2	2

1. Nome da Tela Analisada

HOME

MOCHILÃO
HOME
ROTEIROS
PASSAGENS
HOSTELS
CONTATO

MOCHILÃO

Conheça o mundo, descubra lugares incríveis e faça novos amigos.

VIAJAR MUITO GASTANDO POUCO

Viajar é uma coisa que quase todo mundo gosta, mas muitos sempre reclamam que não tem dinheiro para tal atividade.

Ainda assim, quando planejada, uma viagem pode ser bem aproveitada até mesmo gastando pouco.

É preciso um pouco de planejamento e priorização para descobrir como viajar com pouco dinheiro, seja nas férias ou por longos períodos.

Você pode viver experiências inesquecíveis em lugares que nunca tinha pensado em visitar.

MONTE O SEU ROTEIRO DE VIAGEM

O roteiro de viagem é seu guia na próxima aventura. Com ele em mãos ou traçado no seu celular ficará mais fácil se organizar e saber exatamente o que fazer no destino escolhido.

Você pode definir sua hospedagem, escolher os pontos que quer visitar, conhecer os melhores restaurantes da região e fazer um roteiro para organizar sua viagem!

Com sua família ou com amigos, reúna todos e pergunte quais cidades, bairros ou pontos turísticos eles fazem questão de visitar.

Procurem também restaurantes, bares e lojas que são recomendados na região. Nesse momento, fazer uma boa pesquisa de roteiro é essencial.

ASSINE PARA RECEBER INFORMAÇÕES

INSCREVER

+55 27 3468-5322
MOCHILAO@GMAIL.COM
LOCALIZAÇÃO

FALE CONOSCO
FAQ
NOSSA HISTÓRIA

TRABALHE CONOSCO
POLÍTICA DE PRIVACIDADE
TERMS E CONDIÇÕES

1.1. Prevenção de Erros (Regular Expression Pattern)

Descrição do Problema
Entrada de dado invalido, irregular ou fora do padrão de email no campo, elemento <form> associado ao <input> (Regular Expression Pattern)
Heurística(s) Violada(s)
Heurística 6 - Prevenção de Erro
Localização
Rodapé com o elemento <footer>
Classificação da Gravidade do Problema
Nota: 2 Classificação: Problema Pequeno Explicação: Validar e-mail é ponto muito importante antes de enviar um formulário HTML. Um e-mail é uma string (um subconjunto de caracteres ASCII) separados em duas partes pelo símbolo @. um "personal_info" e um domínio, ou seja, personal_info @ domain. O comprimento da parte personal_info pode ter até 64 caracteres e o nome de domínio pode ter até 253 caracteres.

ROTEIROS

MOCHILAO
HOME
ROTEIROS
PASSAGENS
HOSTELS
CONTATO

ROTEIROS

Destino
PAIS
ESTADO
CIDADE

Praça da Liberdade

Excepleur sint occaecat cupidatat non proident, sunt in culpa qui officia deserunt.

609 120

Lagoa da Pampulha

Excepleur sint occaecat cupidatat non proident, sunt in culpa qui officia deserunt.

609 120

Igreja São José

Excepleur sint occaecat cupidatat non proident, sunt in culpa qui officia deserunt.

609 120

Parque das Mangabeiras

Excepleur sint occaecat cupidatat non proident, sunt in culpa qui officia deserunt.

609 120

ASSINE PARA RECEBER INFORMAÇÕES

Email
INSCREVER

+55 27 3468-5322

MOCHILAO@GMAIL.COM

LOCALIZAÇÃO

FALE CONOSCO

FAQ

NOSSA HISTÓRIA

TRABALHE CONOSCO

POLÍTICA DE PRIVACIDADE

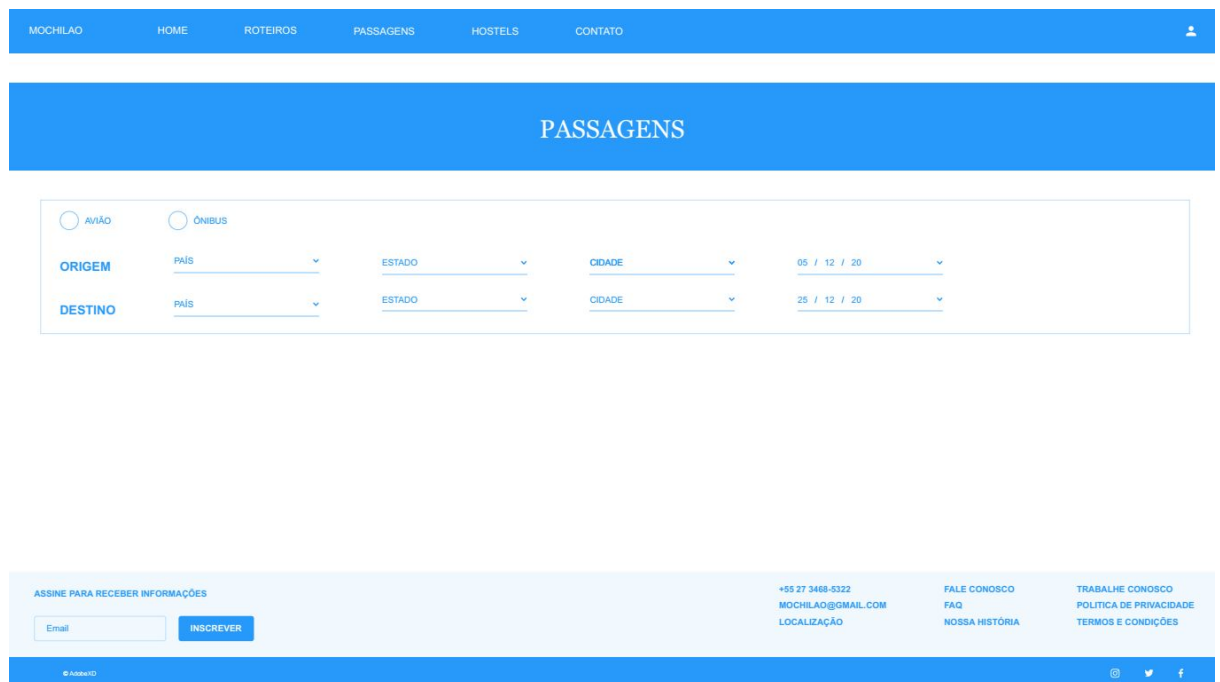
TERMS E CONDIÇÕES

1.2. Prevenção de Erros (Regular Expression Pattern)

Descrição do Problema
Entrada de dado invalido, irregular ou fora do padrão de email no campo, elemento <form> associado ao <input>
(Regular Expression Pattern)
Heurística(s) Violada(s)
Heurística 6 - Prevenção de Erro
Localização
Rodapé com o elemento <footer>
Classificação da Gravidade do Problema
Nota: 2
Classificação: Problema Pequeno
Explicação: Validar e-mail é ponto muito importante antes de enviar um formulário

HTML. Um e-mail é uma string (um subconjunto de caracteres ASCII) separados em duas partes pelo símbolo @. um "personal_info" e um domínio, ou seja, personal_info @ domain. O comprimento da parte personal_info pode ter até 64 caracteres e o nome de domínio pode ter até 253 caracteres.

PASSAGENS



1.3. Prevenção de Erros (Regular Expression Pattern)

Descrição do Problema

Entrada de dado invalido, irregular ou fora do padrão de email no campo, elemento <form> associado ao <input>

(Regular Expression Pattern)

Heurística(s) Violada(s)

Heurística 6 - Prevenção de Erro

Localização

Rodapé com o elemento <footer>

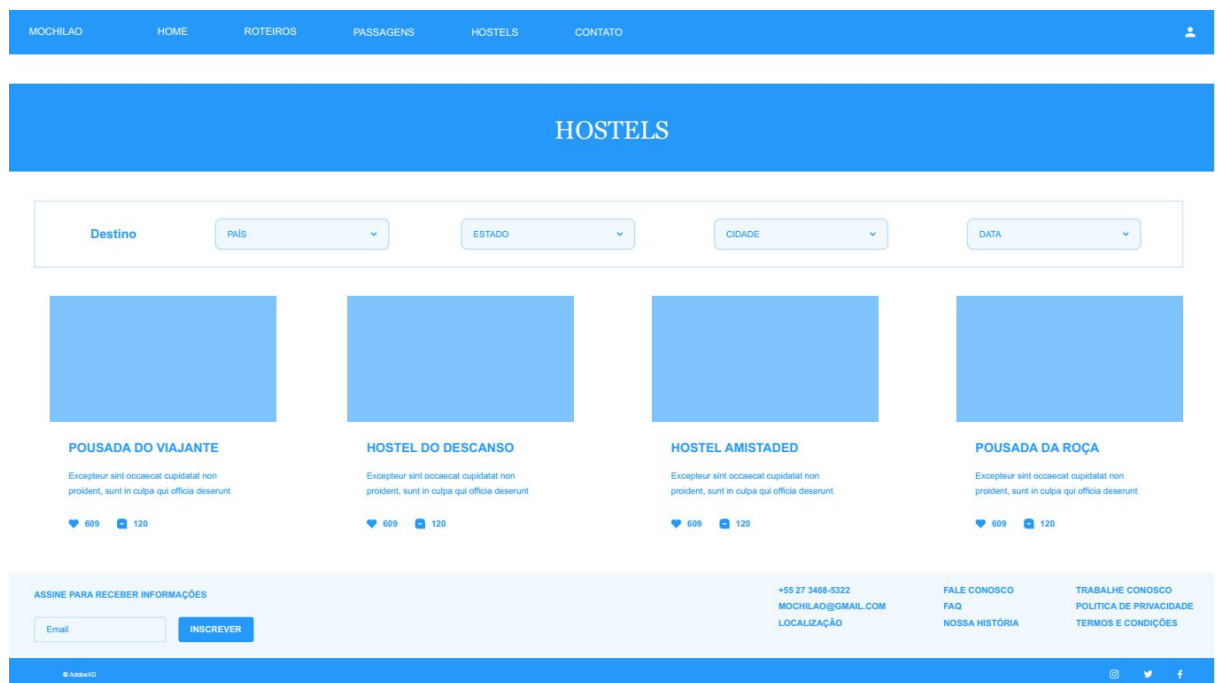
Classificação da Gravidade do Problema

Nota: 2

Classificação: Problema Pequeno

Explicação: Validar e-mail é ponto muito importante antes de enviar um formulário HTML. Um e-mail é uma string (um subconjunto de caracteres ASCII) separados em duas partes pelo símbolo @. um "personal_info" e um domínio, ou seja, personal_info @ domain. O comprimento da parte personal_info pode ter até 64 caracteres e o nome de domínio pode ter até 253 caracteres.

HOSTELS



The screenshot shows a web application for finding hostels. The top navigation bar includes links for MOCHILAO, HOME, ROTEIROS, PASSAGENS, HOSTELS, and CONTATO. The main header is a large blue bar with the word "HOSTELS" in white. Below this is a search interface with a "Destino" label and four dropdown menus for "PAÍS", "ESTADO", "CIDADE", and "DATA". Underneath the search bar, there are four cards representing different hostels: "POUSADA DO VIAJANTE", "HOSTEL DO DESCANSO", "HOSTEL AMISTADED", and "POUSADA DA ROÇA". Each card features a blue placeholder image, the name of the hostel, a short description in Latin, and a rating system with a heart icon and a number (e.g., 609 and 120). At the bottom of the page, there is a section for "ASSINE PARA RECEBER INFORMAÇÕES" with an email input field and an "INSCREVER" button. To the right of this section, there is contact information including a phone number, email, and location, as well as links for "FALE CONOSCO", "FAQ", "NOSSA HISTÓRIA", "TRABALHE CONOSCO", "POLÍTICA DE PRIVACIDADE", and "TERMOS E CONDIÇÕES". The footer includes a small "© AMBATO" logo and social media icons for Instagram, Twitter, and Facebook.

1.4. Prevenção de Erros (Regular Expression Pattern)

Descrição do Problema

Entrada de dado invalido, irregular ou fora do padrão de email no campo, elemento <form> associado ao <input>

(Regular Expression Pattern)

Heurística(s) Violada(s)

Heurística 6 - Prevenção de Erro

Localização

Rodapé com o elemento <footer>

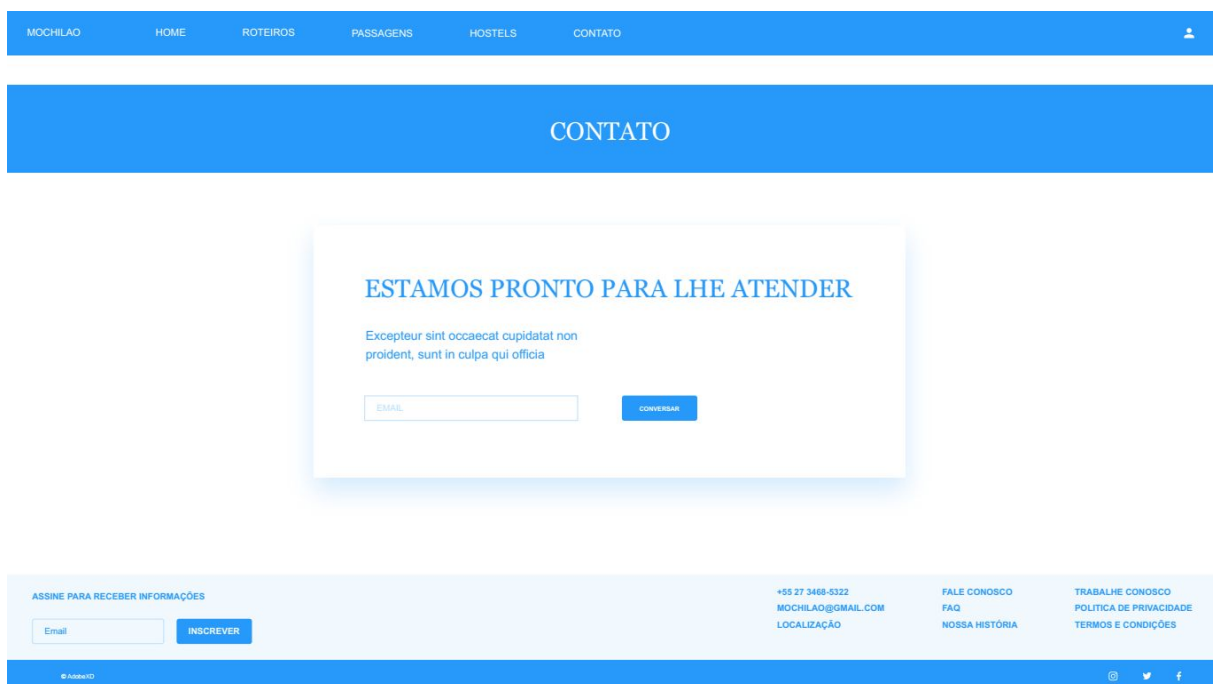
Classificação da Gravidade do Problema

Nota: 2

Classificação: Problema Pequeno

Explicação: Validar e-mail é ponto muito importante antes de enviar um formulário HTML. Um e-mail é uma string (um subconjunto de caracteres ASCII) separados em duas partes pelo símbolo @. um "personal_info" e um domínio, ou seja, personal_info @ domain. O comprimento da parte personal_info pode ter até 64 caracteres e o nome de domínio pode ter até 253 caracteres.

CONTATO



1.5. Prevenção de Erros (Regular Expression Pattern)

Descrição do Problema

Entrada de dado invalido, irregular ou fora do padrão de email no campo, elemento <form> associado ao <input>

(Regular Expression Pattern)
Heurística(s) Violada(s)
Heurística 6 - Prevenção de Erro
Localização
Conteúdo da página, elemento <section> <article> Rodapé da página, elemento <footer>
Classificação da Gravidade do Problema
Nota: 2 Classificação: Problema Pequeno Explicação: Validar e-mail é ponto muito importante antes de enviar um formulário HTML. Um e-mail é uma string (um subconjunto de caracteres ASCII) separados em duas partes pelo símbolo @. um "personal_info" e um domínio, ou seja, personal_info @ domain. O comprimento da parte personal_info pode ter até 64 caracteres e o nome de domínio pode ter até 253 caracteres.