

Interação Pessoa Máquina

Trabalho Prático Nº3: Avaliação Heurística de um WebSite

OBJECTIVO

O objectivo fundamental deste projeto consiste na **Avaliação Heurística de websites de plataformas de ensino/aprendizagem de programação.**

TAREFAS A REALIZAR

Realização de um relatório onde constem:

- Identificação das principais situações que constituam maus exemplos de interação.
- Identificação de pelo menos 3 situações que constituam bons exemplos de interação.

Para cada situação anterior indicar a heurística violada ou seguida (sugere-se a utilização das 10 Heurísticas de Usabilidade identificadas por Jakob Nielsen), o grau de severidade do erro, bem como apresentar uma possibilidade de solução para as situações da violação de heurísticas. Para essas situações, justificar os julgamentos, especificando as razões concretas que os originaram.

- **Todas as 10 Heurísticas (originais ou revistas) devem ser analisadas**, podendo ser englobadas no conjunto de bons exemplos ou de situações infringidas.
- **Adicionalmente, o site escolhido deverá ser analisado num dispositivo móvel, tendo de ser reportadas 3 heurísticas à escolha para sistemas móveis.**
- O trabalho não está limitado à primeira página do Site, podendo estender-se ao número de páginas consideradas convenientes, de forma a proporcionar a identificação das situações supracitadas. Os sites devem ser analisados na sua extensão.

PROCEDIMENTO

Devem formar um grupo de 2 alunos, cada um desempenhando o papel de perito de Avaliação Heurística. Cada grupo deve entregar **um relatório único** onde cada aluno produz listagens separadas para cada heurística, acompanhada do grau de severidade, proposta de correção e respetiva justificação. Posteriormente deverá ser apresentada uma nova listagem com as decisões de consenso.

O relatório deverá seguir um dos modelos normalmente utilizados para o efeito, como por exemplo, o Template for Usability Aspect Report (UAR) (UARTemplate.pdf)

Mais ajuda em [https://www.nngroup.com/articles/ten-usability-heuristics/-](https://www.nngroup.com/articles/ten-usability-heuristics/)

DATA DE ENTREGA

O relatório deve ser entregue através da plataforma Nónio para **todas as turmas** até às 20h:59m do dia **17/04**.

COTAÇÃO

2.5 Valores.