**Fazer uma avaliação heurística do site (conforme o documento disponibilizado).**

1. **Heurísticas de Nielsen**

**“Heurística é um método ou processo criado com o objetivo de encontrar soluções para um problema.”**

Considerações feitas o desenvolver o protótipo:

Os problemas que o aplicativo mais apresentam são:

1 - Problemas de usabilidade do aplicativo mobile

2 - Visual bem extravagante, podendo ser mais simples

3 - O processo de busca e seleção de produtos é complicado tanto para novos usuários quando para usuários que ja utilizam a mais tempo.

4 - Os recursos apresentados no carrinho de compra podem ser simplificados.

5 - Produtos foram de estoque e presentes nos carrinho continuam lá. Uma mensagem para o usuário ou notificação do tipo: “O produto X saiu de estoque. Clique aqui e seja avisado quando retornar ao estoque.” seria uma otima opção.

:

### 

### **Heurística #1: Visibilidade do Sistema de Status**

Os usuários são mantidos informados a respeito do que está acontecendo no sistema? É fornecido um feedback apropriado?

### O sistema emite alguns feedbacks, porém, seria interessante melhorá-los e torná-los mais apropriados.

Exemplos:

* Inser alguns modais para manter os usuários informados sobre o que está acontecendo, por meio de feedbacks apropriados para as ações desenvolvidas → Principio de Feedback (**Heurísticas de Nielsen**);
  + Telas de progresso
  + Telas de confirmação

Explicação:

Sabemos que é de natureza do ser humano gostar de ter controle para se sentirem seguros. Esse senso de controle é facilmente obtido ao fornecer para os usuários informações sobre feedback do sistema após cada interação. Essa comunicação do sistema com o usuário cria confiança e incentiva uma comunicação aberta e contínua.

O senso de controle é facilmente obtido ao fornecer para os usuários informações sobre status.

### 

### **Heurística #2: Compatibilidade entre o sistema e o mundo real**

A linguagem utilizada no sistema é simples e familiar ao usuário?

A inclusão de ícones que fazem referencias ao mundo real e a inclusão de ilustrações, já atinge o requisito de compatibilidade entre o sistema e o mundo real.

Referencias:

* Ícone de lixeira
* Setinha de enviar
* ícones (+) de adição e (-) remoção.

Explicação: A segunda Heurística de Nielsen diz que devemos fazer referências do mundo real em nosso ambientes digitais, mas é importante se atentar que as pessoas vivem culturas e realidades diferentes.

Alguns exemplos:

* + 1. Ícone de lixeira
    2. Setinha de enviar
    3. ícones (+) de adição e (-) remoção.

Outro fato: O sistema deve **falar a língua dos usuários**, com palavras, frases e conceitos familiares ao usuário, em vez de termos orientados ao sistema.

Deve seguir as convenções do mundo real, fazendo com que as informações apareçam em uma ordem natural e lógica.

SOBRE O APP:

O uso de ícones na pagina inicial para apresentar às categorias atende a esta heuristica perfeitamente.

### **Heurística #3: Controle e liberdade para o usuário**

É possível que o usuário saia facilmente de lugares que não esperaria encontrar-se?

Existência da possibilidade poder trocar/cancelar produtos.

Existência de responsividade para que o usuário possam acessar o sistema no aparelho em que deseja.

Explicação: A existência de liberdade garante que o usuário não se sinta frustrado em querer executar uma ação e ela não existir. Isto é, os usuários geralmente escolhem as funções do sistema por engano e precisarão de uma “saída de emergência” claramente marcada para sair do estado indesejado sem ter que passar por um diálogo prolongado.

Famoso: **fazer e desfazer**. Retorno de fluxo.

Alguns exemplos:

* Responsividade
* Cancelar ação

### 

### **Heurística #4 : Consistência e padronização**

As maneiras de se realizar ações semelhantes são consistentes?

Problemas:

* Banner de produtos individuais diferentes, alguns com flags e outros não.

Sobre o app:

* Às seções de produtos são muito bem descritas sobre qual categoria pertence.

### **Heurística #5: Prevenção de erros**

As mensagens de erro são úteis? É fácil cometer erros? Onde e por quê?

Opção de incluir mensagens de erro

Explicação: Essa Heurística trata a importância de proteger os usuários de ações inconscientes que possam prejudicá-los.

Mesmo que haja boas mensagens de erro no sistema, é o design cuidadoso e bem feito que evita que um problema possa ocorrer. Portanto, é necessário remover condições que sejam propricias a erros e apresentar aos usuarios uma opção de confirmação antes de se comprometeres com a ação.

Alguns exemplos:

* Usuário clicou apenas na opção desejada e não escolhou o tamanho do pordutos. Sistema devolve uma mensagem pedindo para inserir o tamanho. → Prevenção de erros (**Heurísticas de Nielsen**)
* Pop-up /Modal de confirmação que deseja confirmar/cancelar.
* Pop-up/Modal confirmando que deseja pesquisar sobre produto x com tamanho x

Problemas:

Há produtos originais e replicas no aplicativo. Seria ideal que houvesse uma forma de informar ao usuário um produto que possa ser original atraves de uma tag.

### 

### **Heurística #6: Reconhecimento em vez de memorização**

Os objetos e ações estão sempre visíveis?

Familiaridade com sistemas já existentes

Reconhecimento ao invés de memorização → Princípio de Consistência e Padronização (**Heurísticas de Nielsen**);

Explicação: Na atualidade, as pessoas passam boa parte do tempo interagindo com outros aplicativos. Deste modo, usar um sistema que possui componentes familiares resulta em uma experiência do usuário melhor. Vale lembrar que a consistência é um dos principais princípios para uma boa usabilidade e que a consistência e a padronização são extremamente essenciais para que o usuário aprenda somente uma vez como executar determinada tarefa.

Alguns exemplos:  
Logo no canto superior esquerdo

Detalhes do perfil no canto superior direito

Barra de menu fixa orientando qual página está aberta

Informações exibidas quando o usuário posiciona o mouse/dedo em cima de uma ferramenta. Sistema deixa um lembrete em hovers.

### 

### **Heurística #9: Ajude os usuários a reconhecerem, diagnosticar e recuperarem-se de erros**

Incluir uma tela simples de erro 404

* Inclusão de telas

Explicação: Caso ocorra um erro no sistema, é importante ajudar os usuários a reconhecerem, diagnosticarem e resolverem o problema. O próprio sistema avisa o usuário.

* + Alguns exemplos:
    - Erro 404 → página não encontrada, página removida ou página com URL errada, quando o sistema não consegue acessar o banco de dados → resumindo, falha na comunicação com o servidor.

### 

### **Heurística #7: Eficiência e Flexibilidade de uso**

São oferecidos atalhos para usuários mais experientes realizarem suas tarefas mais rapidamente?

Incluir atalhos para que o usuário acelere a sua interação com o nosso sistema é essencial. Deste modo, tanto usuários experientes como iniciantes conseguem utilizar o sistema com facilidade. → **Eficiência**

Explicação: A interface se torna flexível para atender os diversos tipos de usuários.

Alguns exemplos:

* O usuário poderá digitar a categoria que deseja ou clicar nas categorias do header
* O usuário já possui produtos salvos em uma lista de favoritos, precisando apenas escolher qual deseja.

Problemas:

* Icone de batepapo e de notificação no mesmo lugar.
* Melhora no filtro de determinada categoria de produto

### 

### **Heurística #8: Estética e design minimalista**

Existem informações desnecessárias e irrelevantes?

* Incluímos apenas informações essenciais para os usuários.

Explicação: Quando há um leque de opções disponibilizadas em uma interface, os usuários levam mais tempo para efetuar uma ação e muitas vezes acabam se perdendo em meio a muitas funcionalidades

Alguns exemplos:

* Formulário de busca simples e objetivo
* Ícone de categorias para fazer reconhecimento rápido | minimalista
* Ícone com foto para acessar o próprio perfil | minimalista

Problemas apresentado:

* Fontes pequenas
* Excesso de informação nos banners de produtos individuais
* Muita informação nos produtos adicionados nos carrinhos de compras
* Parte de finalizar compras mais clean
* Pagina do produto individual deveria ter somente informações necessárias e sem mais “limpa”
* Todas às telas possuem muitas informações. Telas com informações exageradas deixam os seus usuários confusos.

### 

### **Heurística #10: Ajuda e documentação**

A ajuda oferecida é facilmente acessada e seguida?

Há um FAQ simples?

Explicação: É interessante que sistema que possuem um grande número de possibilidades tenham a opção de FAQ para obter respostas quando possuem dúvidas sobre o sistema.

Alguns exemplos:

* Perguntas e respostas sobre como utilizar o sistema

1. **Avaliação Heurística**
   1. **Tela Analisada:**

| <print da tela> |
| --- |

**1.1. Problema de Usabilidade #01**

| **Descrição do Problema** |
| --- |
|  |
| **Heurística(s) Violada(s)** |
|  |
| **Localização (descrever e indicar)** |
| * **<Tipo>** |
| **Classificação da Gravidade do Problema** |
| | **Nota** | **Classificação** | **Observação** | | --- | --- | --- | |  |  |  | |