

Avaliação - BlueSky

☰ Nome	Carla de Araujo Clementino Ribeiro
☰ Matrícula	180030736
☰ Professor	André Barros de Sale
☰ Matéria	Requisitos de Software

Introdução

A interação humano-computador (IHC) tem como objetivo principal avaliar e melhorar a experiência dos usuários ao interagirem com sistemas e interfaces digitais. Nesse contexto, as heurísticas de Nielsen, desenvolvidas por Jakob Nielsen, são amplamente utilizadas para identificar problemas de usabilidade em interfaces. Estas heurísticas oferecem diretrizes para avaliar aspectos fundamentais de design, como consistência, feedback e controle do usuário.

No presente trabalho, será realizada uma avaliação heurística do site do Bluesky, uma rede social de microblogue descentralizada. Por meio da aplicação das heurísticas de Nielsen, será possível identificar pontos fortes e limitações da interface, fornecendo sugestões de melhorias que visem aprimorar a experiência do usuário.

Objetivo

O objetivo deste trabalho é avaliar a interface do site do Bluesky utilizando as heurísticas de usabilidade de Nielsen, identificando problemas e boas práticas no design. Com base nessa análise, serão sugeridas melhorias para potencializar a experiência do usuário e promover maior eficiência, eficácia e satisfação durante o uso da plataforma.

Metodologia

A metodologia adotada para este trabalho baseia-se na aplicação das 10 heurísticas de usabilidade de Nielsen, que incluem princípios como visibilidade do status do sistema, consistência e controle do usuário. Para isso, será conduzida

uma avaliação heurística da interface do site do Bluesky por meio de inspeção visual.

O processo envolverá:

1. **Identificação de problemas:** análise criteriosa da interface em relação a cada heurística com o objetivo de verificar pelo menos um caso que atende ou não a heurística em questão.
2. **Classificação de severidade:** atribuição de níveis de gravidade para cada problema identificado, considerando o impacto na usabilidade.
3. **Sugestões de melhoria:** propor alterações que possam resolver ou melhorar os problemas encontrados. A análise será documentada com base em capturas de tela, descrição dos problemas e justificativas alinhadas às heurísticas. Por fim, será elaborado um relatório com os resultados obtidos e as recomendações propostas.

Análise

1. Visibilidade do Status do Sistema

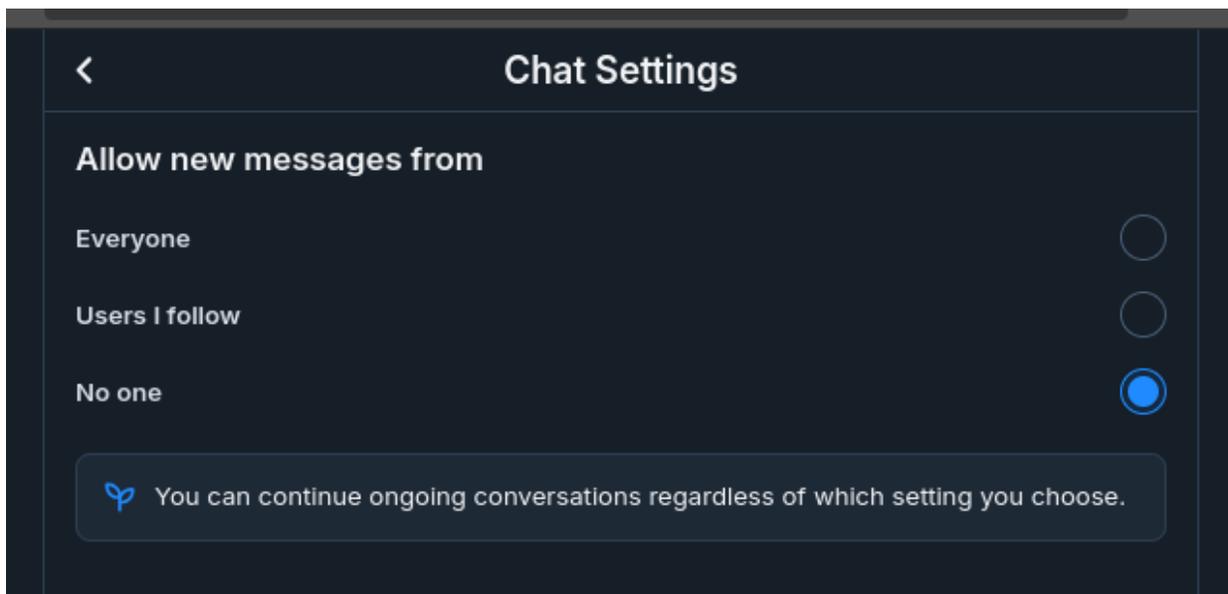


Imagem 1: Chat Settings. Fonte: Autor.

Visibilidade do Status do Sistema			
Verificação: O usuário é informado quando um filtro é aplicado na seção de mensagens?			Grau de Severidade <input type="checkbox"/> 0 - Sem importância <input type="checkbox"/> 1 - Cosmético <input checked="" type="checkbox"/> 2 - Simples <input type="checkbox"/> 3 - Grave <input type="checkbox"/> 4 - Catastrófico
Natureza do Problema	<input type="checkbox"/> Barreira	<input type="checkbox"/> Obstáculo	<input checked="" type="checkbox"/> Ruído
Perspectiva do Usuário	<input type="checkbox"/> Problema Geral	<input checked="" type="checkbox"/> Problema Preliminar	<input type="checkbox"/> Problema Espacial
Perspectiva da Tarefa	<input type="checkbox"/> Problema Principal	<input checked="" type="checkbox"/> Problema Secundário	
Perspectiva do Projeto	<input type="checkbox"/> Problema Falso	<input type="checkbox"/> Problema Novo	<input checked="" type="checkbox"/> Não se Aplica
Descrição do problema: Contexto: Quando o usuário acessa a seção de 'Chat' ele pode procurar por uma conversa específica ou filtrá-las, porém não existe nenhum feedback com relação a aplicação do filtro. Causa: Falha de feedback. Efeito sobre o usuário: Desorientação. Efeito sobre a tarefa: Nenhuma. Correção possível: Criar um botão de confirmação e um aviso para o usuário após a confirmação das alterações.			

Tabela 1: Chat Settings - Avaliação Heurística. Fonte: Autor

2. Compatibilidade Entre o Sistema e o Mundo Real & 5. Reconhecimento em vez de memorização



Imagem 2: Filtros do Feed. Fonte: Autor.

Compatibilidade Entre o Sistema e o Mundo Real				
Verificação: As opção de ver seus feeds está bem sinalizada para o usuário?				Grau de Severidade <input type="checkbox"/> 0 - Sem importância <input type="checkbox"/> 1 - Cosmético <input type="checkbox"/> 2 - Simples <input checked="" type="checkbox"/> 3 - Grave <input type="checkbox"/> 4 - Catastrófico
Natureza do Problema	<input checked="" type="checkbox"/> Barreira	<input type="checkbox"/> Obstáculo	<input checked="" type="checkbox"/> Ruído	
Perspectiva do Usuário	<input type="checkbox"/> Problema Geral	<input type="checkbox"/> Problema Preliminar	<input checked="" type="checkbox"/> Problema Espacial	
Perspectiva da Tarefa	<input checked="" type="checkbox"/> Problema Principal	<input type="checkbox"/> Problema Secundário		
Perspectiva do Projeto	<input type="checkbox"/> Problema Falso	<input type="checkbox"/> Problema Novo	<input checked="" type="checkbox"/> Não se Aplica	
Descrição do problema: Contexto: Caso o usuário queira ver os feeds salvos ou descobrir novos ele necessita clicar na '#' no canto superior direito, porém esta ação não é intuitiva ao usuário. Causa: Falha na orientação do usuário. Efeito sobre o usuário: Desorientação. Efeito sobre a tarefa: Impossibilita sua execução. Correção possível: Criar um botão com uma instrução mais clara.				

Tabela 2: Filtros do Feed - Avaliação Heurística. Fonte: Autor

3. Consistência e Padronização



Imagem 3: Botões de Pesquisa. Fonte: Autor.

Consistência e Padronização			
Verificação: O botão de pesquisa está bem sinalizado para o usuário?			Grau de Severidade
			<input type="checkbox"/> 0 - Sem importância
			<input type="checkbox"/> 1 - Cosmético
			<input checked="" type="checkbox"/> 2 - Simples
			<input type="checkbox"/> 3 - Grave
			<input type="checkbox"/> 4 - Catastrófico
Natureza do Problema	<input type="checkbox"/> Barreira	<input type="checkbox"/> Obstáculo	<input checked="" type="checkbox"/> Ruído
Perspectiva do Usuário	<input type="checkbox"/> Problema Geral	<input type="checkbox"/> Problema Preliminar	<input checked="" type="checkbox"/> Problema Espacial
Perspectiva da Tarefa	<input type="checkbox"/> Problema Principal	<input checked="" type="checkbox"/> Problema Secundário	
Perspectiva do Projeto	<input type="checkbox"/> Problema Falso	<input type="checkbox"/> Problema Novo	<input checked="" type="checkbox"/> Não se Aplica
Descrição do problema:			
Contexto: Há duas opções para realizar uma pesquisa no site, sendo que as mesmas possuem o mesmo nome ('search') e realizam ações diferentes.			
Causa: Falha na orientação do usuário.			
Efeito sobre o usuário: Desorientação.			
Efeito sobre a tarefa: Nenhum.			
Correção possível: Criar botões com labels mais claras.			

Tabela 3: Botões de Pesquisa - Avaliação Heurística. Fonte: Autor

4. Prevenção de Erros

Não foram encontrados erros com relação a prevenção de erros.

6. Eficiência e Flexibilidade de Uso

Eficiência e Flexibilidade de Uso			
Verificação: A plataforma apresenta de forma eficiente para o usuário as ações que o mesmo pode executar?			Grau de Severidade
			<input type="checkbox"/> 0 - Sem importância
			<input type="checkbox"/> 1 - Cosmético
			<input type="checkbox"/> 2 - Simples
			<input type="checkbox"/> 3 - Grave
			<input checked="" type="checkbox"/> 4 - Catastrófico
Natureza do Problema	<input checked="" type="checkbox"/> Barreira	<input type="checkbox"/> Obstáculo	<input type="checkbox"/> Ruído
Perspectiva do Usuário	<input checked="" type="checkbox"/> Problema Geral	<input type="checkbox"/> Problema Preliminar	<input type="checkbox"/> Problema Espacial
Perspectiva da Tarefa	<input checked="" type="checkbox"/> Problema Principal	<input type="checkbox"/> Problema Secundário	
Perspectiva do Projeto	<input type="checkbox"/> Problema Falso	<input type="checkbox"/> Problema Novo	<input checked="" type="checkbox"/> Não se Aplica
Descrição do problema:			
Contexto: Há diversas opções na plataforma que não são intuitivas a pessoas que não estão acostumadas com o modelo da plataforma e não há nenhuma orientação para o usuário de como utilizá-las.			
Causa: Falha na orientação do usuário.			
Efeito sobre o usuário: Desorientação.			
Efeito sobre a tarefa: Abandono da plataforma.			
Correção possível: Criar um onboarding para quando o usuário acessar a plataforma da primeira vez.			

Imagem 4: Orientação Inicial do Usuário - Avaliação Heurística. Fonte: Autor.

7. Estética e Design Minimalista

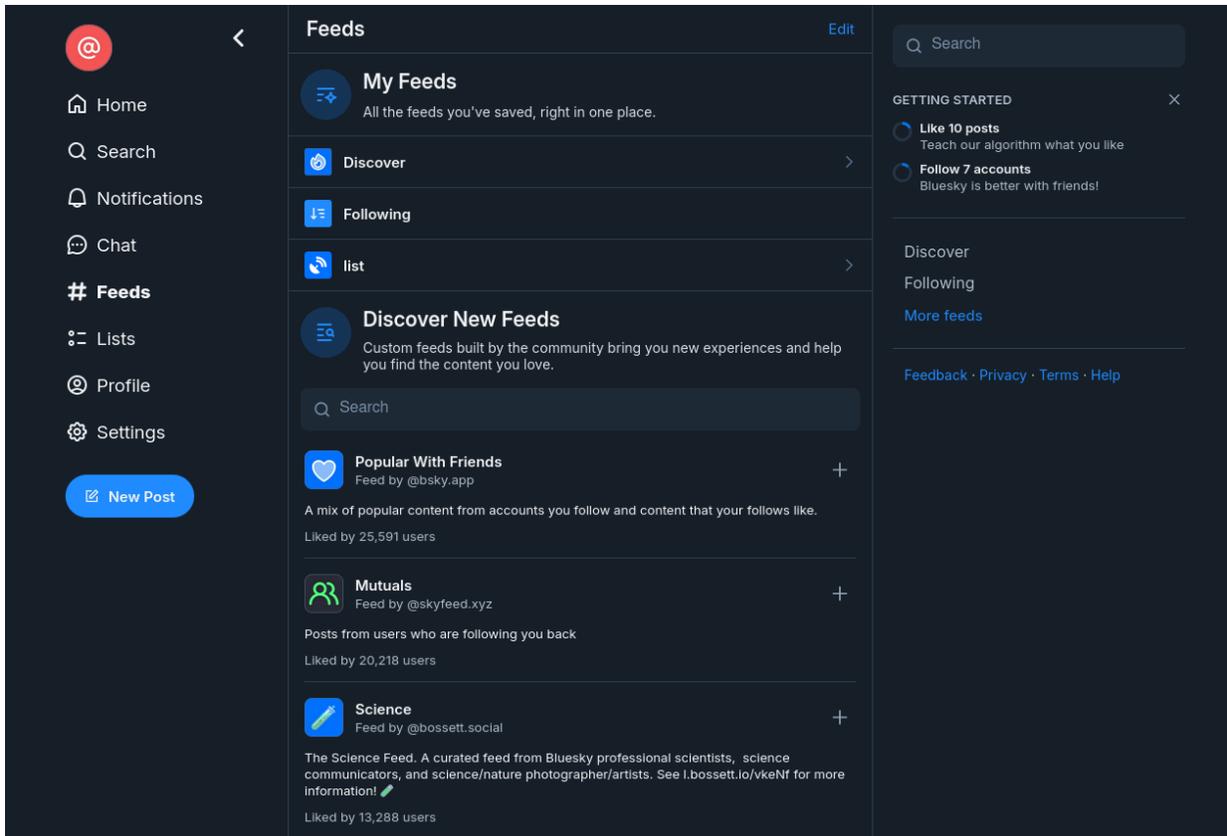


Imagem 5: Estética. Fonte: Autor.

Estética e Design Minimalista				Grau de Severidade			
Verificação: A plataforma apresenta um design minimalista e agradável ao usuário?				<input type="checkbox"/> 0 - Sem importância			
				<input type="checkbox"/> 1 - Cosmético			
				<input type="checkbox"/> 2 - Simples			
				<input checked="" type="checkbox"/> 3 - Grave			
				<input type="checkbox"/> 4 - Catastrófico			
Natureza do Problema	<input checked="" type="checkbox"/> Barreira	<input type="checkbox"/> Obstáculo	<input type="checkbox"/> Ruído				
Perspectiva do Usuário	<input checked="" type="checkbox"/> Problema Geral	<input type="checkbox"/> Problema Preliminar	<input type="checkbox"/> Problema Espacial				
Perspectiva da Tarefa	<input checked="" type="checkbox"/> Problema Principal	<input type="checkbox"/> Problema Secundário					
Perspectiva do Projeto	<input type="checkbox"/> Problema Falso	<input type="checkbox"/> Problema Novo	<input checked="" type="checkbox"/> Não se Aplica				
Descrição do problema:							
Contexto: A plataforma apresenta em algumas seções uma interface poluída, como a seção de Feeds.							
Causa: Falha na orientação do usuário.							
Efeito sobre o usuário: Desorientação.							
Efeito sobre a tarefa: Abandono da plataforma.							
Correção possível: Criar uma interface mais minimalista e intuitiva ao usuário.							

Imagem 4: Estética - Avaliação Heurística. Fonte: Autor.

8. Ajude os Usuários a Reconhecer, Diagnosticar e se Recuperar de Erros

O sistema possui bons feedbacks de erro para os usuários.

9. Ajuda e Documentação

O sistema possui uma seção de ajuda e documentação.

10. Controle e Liberdade para o Usuário

O sistema fornece opções de cancelamento de ações para o usuário.

Referência Bibliografia

INTERAÇÃO HUMANO-COMPUTADOR. 2022.2 *Lichess*. 2022. Disponível em: <https://github.com/Interacao-Humano-Computador/2022.2-Lichess>. Acesso em: 18 nov. 2024.

BLUESKY. *Bluesky Social*. Disponível em: <https://blueskyweb.xyz/>. Acesso em: 18 nov. 2024.

BARBOSA, Simone Diniz Junqueira; SILVA, Bruno Santana da. *Interação Humano-Computador*. 2. ed. Rio de Janeiro: Elsevier, 2010.