

Escola Superior de Propaganda e Marketing

Checklist da Avaliação Heurística

Prof. Eduardo Ariel de Souza Teixeira.

Pós-Doutor em Ciência da Informação.

Doutor em Design.

Abril de 2019

Etapas da avaliação

- 1) Reunir um grupo de especialistas para executar a avaliação.
- 2) Pedir que os especialistas avaliem a interface isoladamente, posteriormente comparando-se os achados.
- 3) Obter o feedback dos avaliadores.
- 4) Atribuir níveis de gravidade aos problemas descobertos.
- 5) Tabular dados.

Gravidade dos problemas

A gravidade de um problema de interface é uma combinação de três fatores:

- **Frequência** – implica saber se o problema é comum ou raro.
- **Impacto** – deve-se procurar saber se os usuários conseguem ultrapassar o problema de maneira fácil ou com dificuldade.
- **Persistência** – implica saber se os usuários poderão ultrapassar o problema, uma vez que tenham conhecimento de sua existência, ou serão repetidamente por ele incomodados.

Classificação dos problemas

Para fins de avaliação, estabeleceu-se uma escala que varia de 0 a 4 para ser usada na determinação do grau de severidade de problemas de usabilidade.

- 0** - Não é encarado necessariamente como um problema de usabilidade.
- 1** - Problema estético. Não necessita ser corrigido, a menos que haja tempo disponível.
- 2** - Problema menor de usabilidade. Baixa prioridade para sua correção
- 3** - Problema maior de usabilidade. Alta prioridade para sua correção.
- 4** - Catástrofe de usabilidade: imperativo corrigi-lo.

1. Visibilidade do status do sistema

O sistema deve sempre manter o usuário informado sobre o que está acontecendo, através de feedback apropriado em período de tempo razoável.

#	Checklist	S	N	N/A	Comentários
1.1	Toda a tela começa com um título ou um cabeçalho que descreva o seu conteúdo?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
1.2	Existe um projeto de design consistente com relação ao tratamento estético dos ícones em todo o sistema ou site?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
1.3	O ícone selecionado tem o seu estado de interação bem visível mesmo quando está rodeado por outros?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
1.4	Os menus de instruções, os avisos e as mensagens de erro aparecem (no mesmo local em cada menu do site)?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
1.5	Cada página é bem marcada para mostrar a sua relação (hierarquia e função) com as demais?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
1.7	Se as janelas pop-up são usadas para exibir mensagens de erro, elas permitem ao usuário ver o campo com erro?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
1.8	Existe um projeto de design de interação consistente, com relação ao feedback da interface para cada ação do usuário?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
1.9	Depois que o usuário executa uma ação (ou conjunto de ações), a interface prove um feedback indicando que o próximo grupo de ações pode ser iniciado (exemplo típico de wizard ou processo de compra em loja virtual)?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
1.10	Existe um feedback visual (em tempo apropriado) em menus ou caixas de diálogo (formulários, promos e mapa do site) sobre as escolhas são selecionáveis?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
1.11	Existe um feedback visual em menus ou caixas de diálogo sobre em qual item o cursor está agora (qual é a sua seleção atual)?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	

1.12	Se for possível selecionar múltiplas opções em um menu ou caixa de diálogo (formulario – p.ex: “radio button” ou “check button”), existe um feedback visual sobre as opções que já estão selecionadas?	O	O	O	
1.13	Existe um feedback visual quando os objetos são selecionados ou movidos?	O	O	O	
1.14	O estado atual de interação (“loaded”, “on click”, “on mouse over”, “on mouse down”, “on mouse leave”, “selected”, “visited”) de um ícone claramente indicado?	O	O	O	
1.15	Existe feedback (gráfico ou sonoro) quando as teclas ou funções forem pressionados?	O	O	O	
1.16	Ocorrem atrasos observáveis (superiores a quinze segundos) no tempo de resposta do sistema, da interface ou do site? O usuário é mantido informado do progresso do sistema, da carga de arquivos ou de páginas?	O	O	O	
1.17	Os tempos de resposta são adequados para a tarefa?	O	O	O	
1.18	Digitar, mover o cursor e selecionar têm o tempo de feedback em média de 50 até 150 milissegundos.	O	O	O	
1.19	Tarefas simples e frequentes: duram menos de 1 segundo.	O	O	O	
1.20	Tarefas comuns: 2-4 segundos	O	O	O	
1.21	Tarefas complexas: 8-12 segundo	O	O	O	
1.22	São tempos de resposta adequadas para o processamento cognitivo do usuário?	O	O	O	
1.23	Se faz necessário relembrar as informações (fazer um mapa mental dos passos já realizados) durante a interação? E o feedback fornecido pela interface leva menos de dois segundos?	O	O	O	
1.24	Altos níveis de concentração não são necessários. E relembrar de informações não é uma ação exigida do usuário: de dois a quinze segundos.	O	O	O	
1.25	A rotulagem dos itens de um menu segue uma terminologia coerente com o contexto da tarefa realizada pelo usuário?	O	O	O	
1.26	O sistema fornece visibilidade, ou seja, de olhar, o usuário pode informar o estado do sistema em que se encontra e as alternativas disponíveis de ação?	O	O	O	
1.27	A interface gráfica (projeto de design de interação) indica qual item foi selecionado?	O	O	O	
1.28	A interface gráfica (projeto de design de interação) destaca quando a ação deselegionar um menu ou outro item é possível?	O	O	O	
1.29	Se os usuários estiverem navegando em várias janelas ou abas, o sistema usa rótulos de contexto, mapas de menu e coloca dicas de navegação durante toda a interação?	O	O	O	

Grau de severidade

2. Equivalência entre o sistema e o mundo real

O sistema deve falar a linguagem do usuário (com palavras, frases e conceitos que lhes sejam familiares), ao invés de termos orientados ao sistema. Deve-se seguir convenções do mundo real, fazendo a informação aparecer em uma ordem natural e lógica.

#	Checklist	S	N	N/A	Comentários
2.1	Os ícones são bem elaborados e reconhecidos?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
2.2	As opções de menu são ordenadas de forma lógica, levando em conta: o usuário, os nomes dos itens (rótulos, taxinomia e linguagem do usuário) e as variáveis presentes na tarefa (frequente ou não frequente, custos, simples ou complexas e grau de experiência do usuário)?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
2.3	Existe uma seqüência natural para selecionar os itens de menu? Ela tem sido usada?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
2.4	Os itens de conteúdo, os objetos de interação e os campos de inserção de informações relacionados e interdependentes aparecem na mesma tela?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
2.5	Se a forma é usada como uma sugestão (dica) visual, ela respeita as convenções culturais previstas no projeto centrado em seus usuários?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
2.6	As cores selecionadas correspondem às expectativas comuns sobre os códigos de cores previstos no projeto gráfico e na plataforma utilizada?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
2.7	Quando se solicita uma ação do usuário, as palavras contidas na mensagem são coerentes com a tarefa demandada ou prevista?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
2.9	Nas telas com entrada de dados (busca, cadastro, edição de perfil e formulários de contato) as tarefas são descritas com uma terminologia familiar para os usuários?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
2.11	Para as telas com perguntas e respostas (p. ex: “faq”, “dúvidas”, “ouvidoria” e “perguntas mais frequentes”), as questões são apresentadas através de uma linguagem clara e simples?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
2.12	As opções de menu que se adequam as categorias presentes na interface têm um significado compreensível (p.ex: os itens do menu “file” do Photoshop)?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
2.14	A linguagem usada na interface emprega um jargão com foco no usuário e evita terminologias relativas com a informática?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	

2.15	Os rótulos de commando (p. ex: botões de “buscar”, de “enviar” e etc) são específicos ao invés de geral?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
2.16	Os rótulos de commando (p. ex: botões de “buscar”, de “enviar” e etc) permitem tanto nomes completos como abreviados?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
2.17	Os critérios ou as regras de entrada de dados (p. ex: campo CEP em um formulário de cadastro deve indicar se o usuário precisa usar um dígito separador ou não) têm significado claro para os usuários?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
2.19	O sistema entra automaticamente com o alinhamento correto para as casas decimais, tal como os preços dos produtos em um PDV real (mundo físico)?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
2.20	O sistema entra automaticamente com o símbolo da moeda corrente, de acordo com as preferências do usuário, nas informações de preço ou de taxa de envio?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
2.21	O sistema entra automaticamente com vírgulas em valores numéricos maiores que “9999”?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
2.22	O projeto de design de interação oferece menus de ativação. Isto é, torna óbvio para o usuário o início da interação, informando "agora você faz" e “em qual local”?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
2.23	O sistema foi projetado de modo que evite escolhas ambíguas para itens semelhantes (principalmente para tarefas que impliquem riscos)?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
2.24	As teclas, botões ou menus têm as suas funções rotuladas de forma clara e única, mesmo que isso signifique quebrar algumas regras de consistência?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
Grau de severidade					

3. Controle do usuário e liberdade

Os usuários podem escolher funções do sistema por engano e precisarão de uma “saída de emergência” bem marcada para deixar o estado não desejado sem ter que passar por um extenso diálogo. Deve-se possibilitar que o usuário possa desfazer e refazer ações.

#	Checklist	S	N	N/A	Comentários
3.1	Se a configuração das janelas ou das abas são tarefas de baixa frequência? Elas são particularmente fáceis de lembrar?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
3.2	Nos sistemas que usam janelas sobrepostas, é mais fácil para os usuários reorganizarem as janelas na tela (p. ex: site da BBC de Londres – http://www.bbc.co.uk)?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
3.3	Nos sistemas que usam janelas sobrepostas, é fácil para os usuários alternarem entre as janelas?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
3.4	Quando a tarefa de um usuário estiver concluída, o sistema aguarda um sinal do mesmo antes de iniciar o processamento?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
3.5	Os usuários podem digitar e contam com um dicionário do sistema que busca prever as palavras inseridas na interface (p. ex: Microsoft Word)?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
3.6	Os usuários são solicitados para confirmarem os comandos, as seleções e as interações que têm conseqüências drástica ou destrutivas (p. ex: limpar os dados de um formulário ou formatar o HD)?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
3.7	Existe uma função "desfazer" em um nível inicial da interação do usuário (uma única ação e relação de causa e efeito)?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
3.8	Os usuários podem cancelar a realização de operações em curso?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
3.9	Os caracteres são editáveis (selecionados, copiados e colados do site para outro programa)?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
3.10	Os usuários podem reduzir o tempo de entrada de dados, copiando e modificação as informações existentes?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
3.11	É permitido editar caracteres nos campos para entrada de dados?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
3.12	Se as listas de menu são longas (mais de sete itens), os usuários podem selecionar um item movendo o cursor?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
3.13	Se o sistema usa um dispositivo manipulação indireta (p. ex: mouse), os usuários têm a opção de clicar em	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	

	itens do menu, usando um atalho do teclado?		
3.14	Os menus são largos (menu com diversos itens em um único nível) ao invés de profundos (diversos níveis em um único menu)?	O O O	
3.15	Se o sistema tem vários níveis de menu, existe um mecanismo que permita ao usuário voltar ao menu anterior?	O O O	
3.16	Se os usuários podem voltar para um menu anterior, eles podem mudar sua opção anterior?	O O O	
3.17	Os usuários podem mover para frente e para trás entre os campos ou opções de caixa de diálogo?	O O O	
3.18	Se o sistema tem várias telas de entrada de dados, os usuários podem se mover para trás e para frente entre todas as páginas desta coleção?	O O O	
3.19	Se o sistema usa uma interface de perguntas e respostas, os usuários podem voltar para as perguntas anteriores ou avançar para questões seguintes?	O O O	
3.20	As funções que pode causar sérias conseqüências tem um recurso “undo” ou de desfazer?	O O O	
3.21	Os usuários podem facilmente reverter ou desfazer suas ações?	O O O	
3.22	Se o sistema permite que os usuários de revertam suas ações, existe um mecanismo para permitir reconstituírem múltiplos undos (p. ex: “history” do Photoshop)?	O O O	
3.23	Os usuários podem customizar a sua própria interface, com os seus itens e as suas funções?	O O O	

Grau de severidade

4. Consistência e padrões

Usuários não devem ter que imaginar se palavras, situações, ou ações diferentes significam a mesma coisa.

#	Review Checklist	Yes	No	N/A	Comments
4.1	As normas de formatação do projeto (relacionadas com o mercado e o senso comum) foram seguidas de modo consistente em todas as telas dentro de um sistema ou de um site?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
4.2	O uso amplo de “caixa alta” em uma tela foi evitado?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
4.3	As abreviaturas não incluem pontuação?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
4.5	Os ícones são rotulados?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
4.6	Há mais de doze ou de vinte tipos de ícones na tela?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
4.7	Existem importantes pistas visuais para identificar a janela ou aba ativa?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
4.8	Cada janela tem um título?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
4.9	As rolagens verticais e horizontais estão disponíveis em cada uma das janelas?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
4.10	A estrutura do menu corresponde a estrutura das tarefas?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
4.11	Os padrões da indústria ou da empresa foram estabelecidos para o projeto do menu, e são aplicados de forma consistente em todas as telas que tenham menu na interface?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
4.12	Os menus são consistentes com relação ao estilo de interação, posicionamento, forma, cor e tipografia em todas as páginas?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
4.13	Se a "saída" ou botão de fechar são opções de menu ou de janelas, ela sempre aparece?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
4.14	Os menus e os títulos têm um alinhamento consistente no projeto?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
4.15	Os itens de menu estão alinhados à esquerda?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
4.17	As instruções nas telas aparecem em uma localização consistente?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
4.18	Os rótulos dos campos e os próprios campos têm uma tipografia própria que os diferencie?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
4.19	Os rótulos dos campos são consistentes de uma tela de entrada de dados para outra?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
4.21	A escala de cor selecionada para o projeto é consistente em todas as páginas?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	

4.34	A informação mais importante é colocada no início das páginas?	O	O	O	
4.35	As ações do usuário são identificadas de modo consistente durante toda a interação?	O	O	O	
4.36	A rotulagem e taxinomia do projeto são consistentes?	O	O	O	
4.39	Os nomes dos itens dos menus são consistentes, tanto dentro de cada menu como em todo o sistema. Seja em estilo e terminologia gramatical?	O	O	O	
4.40	DoA estrutura de nomes usadas em um menu combinam com os seus respectivos títulos (especialmente nas páginas relacionadas)?	O	O	O	
4.41	Os comandos são usados da mesma forma, e eles querem dizer a mesma coisa, em todas as partes do sistema ou da interface (ou seja, eles sempre têm o mesmo comportamento e função)?	O	O	O	
4.42	Os objetos ou elementos de commandos (itens de um menu ou botões) têm uma sintaxe consistente em todo site ou sistema, natural e familiar para o usuário?	O	O	O	
4.43	As abreviaturas seguem uma regra simples e objetiva? Se necessário, existe uma regra complementar para as abreviaturas que são duplicadas?	O	O	O	
4.44	Existe um projeto consistente para os grids das páginas?	O	O	O	
4.45	Todas as palavras abreviadas têm o mesmo tamanho?	O	O	O	
4.46	A forma de inserir uma informação é consistente de uma tela para outra?	O	O	O	
4.47	É o método para mover o cursor para o campo seguinte ou anterior é consistente em todo o sistema?	O	O	O	
4.48	Se o sistema tem várias telas de entrada de dados, todas as páginas têm o mesmo título?	O	O	O	
4.49	Se o sistema tem várias telas de entrada de dados, cada página tem o seu próprio número de identificação em uma sequência?	O	O	O	
4.50	O sistema segue os padrões da indústria ou da empresa para as atribuições as suas funções?	O	O	O	
4.51	As cores são usadas para atrair a atenção?	O	O	O	

Grau de severidade

5. Ajudar os usuários a reconhecer, a diagnosticar e a recuperar ações erradas

Mensagens de erro devem ser expressas em linguagem clara (sem códigos), indicar precisamente o problema, e sugerir construtivamente uma solução.

#	Checklist	Y	N	N/A	Comentários
5.1	Existe som para sinalizar o erro?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
5.2	A visibilidade de status são indicativos construtivos, sem serem ostensivos ou críticos, para o usuário?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
5.3	A indicação de seleção ou status de visibilidade sugerem que o usuário está no controle?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
5.4	A indicação seleção (status) é breve e inequívoca.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
5.5	As mensagens de erro são redigidas de modo que o sistema e não o usuário assuma a culpa?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
5.6	Se mensagens de erro têm humor em sua redação, elas são adequadas e inofensivas para a população de usuários?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
5.7	As mensagens de erro estão gramaticalmente corretas?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
5.8	As mensagens de erro evitam o uso de pontos de exclamação?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
5.9	As mensagens de erro evitam o uso de palavras violentas ou hostis?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
5.10	As mensagens de erro evitam um tom antropomórfico?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
5.11	Todas as mensagens presentes na interface utilizam de modo consistente: estilo, forma, terminologia e abreviaturas gramaticais?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
5.12	As mensagens reforçam que os usuários estão no controle da interação?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
5.13	A linguagem utilizada é natural ou familiar para o usuário?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
5.14	A linguagem apresentada evita o uso arbitrário de pontuação, exceto para os símbolos que os usuários já conhecem?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
5.15	Se for detectado um erro em um campo de entrada de dados, este lugar é destacado pelo sistema? E o cursor fica sobre este campo para indicar o local?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
5.16	Mensagens de erro informar o usuário sobre a gravidade do erro?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	

5.17	Mensagens de erro sugerem a causa do problema?	O O O	
5.18	As mensagens de erro trazem a informação semântica apropriada?	O O O	
5.19	As mensagens de erro fornecem informações sintéticas, mas apropriadas?	O O O	
5.20	As mensagens de erro indicam a ação que o usuário precisa executar para corrigir o erro?	O O O	
5.21	Se o sistema contempla tanto usuários novatos como especialistas, então existem vários níveis de detalhe para as mensagens de erro?	O O O	
Grau de severidade			

6. Flexibilidade e eficiência de uso

Acetadores da tarefa – não vistos pelo novato – podem ainda aumentar a velocidade de interação para o usuário experiente de forma que o sistema possa atender tanto aos usuários experientes quanto aos inexperientes. Permita que os usuários identifiquem as tarefas frequentes. Sempre permita múltiplos meios de acesso e de controle para os usuários, respeitando principalmente suas características físicas, cognitivas, cultura e idioma.

#	Checklist	Y	N	N/A	Comentários
8.1	Se o sistema foi projeto para usuários novatos e especialistas, existem vários níveis de detalhamento para as mensagens de erro?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
8.2	O sistema permite que os novatos usem palavras-chaves e as experientes estratégias de posicionamento?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
8.3	Os usuários podem definir seus próprios sinônimos para comandos?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
8.4	O sistema permite que usuários novatos coloquem de forma mais simples os seus comandos (realizem a sua interação em qualquer diálogo), enquanto que os usuários experientes adicionem seus próprios parâmetros?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
8.5	Os usuários experientes têm a opção de entrar com vários comandos em uma única ação?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
8.6	O sistema tem teclas de função (objetos de interação) para os comandos mais frequentes?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
8.7	Para as telas com formulários, contendo muitos campos, os usuários podem salvar este preenchimento parcial?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
8.8	O sistema entra automaticamente zeros à esquerda?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
8.9	Se os menus forem pequenos (sete itens ou menos), os usuários podem selecionar um dos itens, movendo apenas o cursor?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
8.10	Se o sistema usa uma estratégia de sugerir palavras, faça os itens do menu códigos mnemônicos?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
8.11	Se o sistema usa um dispositivo de manipulação indireto, os usuários têm a opção de clicar em campos ou menus usando apenas um atalho de teclado?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	

8.12	O aplicativo oferece atalhos para buscas, tais como: "localizar próximo item" ou "localizar item anterior"?	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>	
8.13	Nos formulários, os usuários têm a opção de clicar diretamente em um campo, usando um atalho do teclado?	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>	
8.14	Nos menus, os usuários têm a opção de clicar diretamente em uma opção do menu ou usar um atalho do teclado para fazer a mesma seleção?	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>	
8.15	Nas caixas de diálogo, os usuários têm a opção de clicar diretamente em uma opção de interação, usando um atalho de teclado?	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>	
8.16	Os usuários experientes podem ignorar as caixas de diálogo (sequência das telas) com o auxílio de macros ou atalhos de teclado?	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>	
Grau de severidade			

7. Estética e design minimalista

Diálogos não devem conter informação que seja irrelevante ou raramente necessária. Toda unidade de informação extra em um diálogo compete com unidades de informação relevantes e diminui sua visibilidade relativa.

#	Checklist	S	N	N/A	Comentários
9.1	Apenas a informação essencial é exibida na tela? Nela estão todos os itens relevantes para tomada de decisão por parte do usuário?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
9.2	São todos os ícones um conjunto visualmente e conceitualmente distintos?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
9.3	Existem elementos grandes (com destaque), linhas realçadas, e áreas usadas para distinguir os ícones dos demais elementos do grid da página?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
9.4	Os ícones se destacam do fundo?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
9.5	Caso a interface utilize uma interface gráfica padrão onde a seqüência de menus já foi especificada, os menus são coerentes com esta estratégia?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
9.6	Os grupos com informações mais relevantes estão separados por espaço em branco?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
9.7	Cada uma das telas principais têm um título curto, simples, porém claro e distintivo?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
9.8	São rótulos breves, familiares e descritivos?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
9.9	As dicas presentes na tela utilizam voz ativa?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
9.10	Cada seleção de menu de baixo nível está diretamente associada com apenas um dos menus principais de navegação?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
9.11	São títulos de menu sintéticos, mas ao mesmo tempo, tão completos para se comunicarem de modo competente com os usuários?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
9.12	Existem menus pop-up ou pull-down dentro das áreas de inserção de informação? Nelas estão bem definidas opções de entrada?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
Grau de severidade					

8. Ajuda e documentação

Ainda que seja melhor que o sistema possa ser usado sem documentação, pode ser necessário prover ajuda. Qualquer informação deste tipo deve ser fácil de buscar, ser focada na tarefa do usuário, relacionando passos concretos a serem desenvolvidos, e não ser muito longa.

#	Checklist	S	N	N/A	Comentários
10.1	Se os usuários estão trabalhando a partir de uma cópia impressa, essas partes estão identificadas?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
10.2	As instruções on-line são visualmente identificadas?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
10.3	As instruções seguem a sequência das ações dos usuários?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
10.4	Se os itens de menu são ambíguos o sistema (o site) oferece informações contextuais adicionais quando item é selecionado?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
10.5	As entradas de dados (campos de textos e de busca) trazem informações complementares?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
10.6	Se os itens do menu são ambíguos o sistema oferece informações complementares sobre os itens selecionados?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
10.7	Há elementos auxiliares de memória para os comandos, seja através de ajuda contextual rápida ou prompting (visibilidade do status do sistema)?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
10.8	Existe função de ajuda visível, por exemplo, uma tecla rotulada como ajuda ou um menu especial?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
10.9	A interface do sistema de ajuda (navegação, apresentação e diálogo) é compatível com a navegação, a apresentação e a interação prevista pelo aplicativo?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
10.10	Navegação: a informação é fácil de ser encontrar?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
10.11	Apresentação (design da tela): O layout bem concebido ou elaborado?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
10.12	Diálogo com o usuário: A informação é precisa, completa e compreensível?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
10.13	A informação é relevante?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	

10.14	Objetivo e relevância para a tarefa (O que posso fazer com este programa?)	O	O	O	
10.15	Descritiva (Para que serve o programa, a interface ou o site?)	O	O	O	
10.16	Processuais (Como realizo esta tarefa?)	O	O	O	
10.17	Interpretativo (Por que isso aconteceu?)	O	O	O	
10.18	Navegação (Onde eu estou?)	O	O	O	
10.19	Existe ajuda relacionada com o contexto (local, interação, tarefa e ação)?	O	O	O	
10.20	O usuário pode alterar o grau de detalhamento da informação, conforme o seu desejo?	O	O	O	
10.21	Os usuários podem facilmente mudar entre a ajuda ofertada pelo sistema e a tarefa que estão realizando na interface?	O	O	O	
10.22	É fácil acessar e retornar da área de ajuda do aplicativo?	O	O	O	
10.23	Os usuários podem retomar ao trabalho (tarefa) de onde pararam após acessarem os tópicos de ajuda?	O	O	O	
Grau de severidade					