

## Atividade 3 de Ambiência e Tecnologias Professor Jesse Nery Filho

**Prazo de entrega:** Uma semana depois de voltar as aulas.

**Equipe:** Duplas.

**Como apresentar:** Cada dupla deverá apresentar os resultados em formato de seminário na frente da sala.

**O que deve ser feito:** Uma avaliação heurística de um aplicativo/software:

1. Escolher um objeto de estudo (aplicativo/software/jogo).
2. Criar um questionário com base nas 10 heurísticas de Nielsen (material de aula no site). Pelo menos uma questão para cada métrica das heurísticas de Nielsen. Cada questão deve ter uma escala de 5 níveis: -2 muito ruim, -1 ruim, 0 médio/neutro/mediano, 1 bom e 2 muito bom. Pode trocar os termos por outros: concordo plenamente/discordo plenamente.
3. Decidir quem vai ser as pessoas que vão fazer a avaliação: conhecem o objeto a ser estudado ou não conhecem? Se as pessoas não conhecem elas devem interagir antes de fazer a avaliação.
4. Escolher 10 pessoas para a entrevista, coletando o nome e o que faz (se é aluno, qual curso e turma, professor, técnico...), explicar como funciona a avaliação, que elas devem responder com base na experiência que elas têm com o objeto.
5. Depois das entrevistas, fazer uma compilação dos resultados: calcular a média das respostas de cada questionário ou gerar um gráfico de cada questionário para mostrar na apresentação.
6. A apresentação deve mostrar qual foi o objeto estudado, quem foi convidado para as entrevistas, como que criou o questionário e quais foram as respostas gerais dos avaliadores (gráficos e/ou tabelas com as médias).