Sprint Session — Rubrica resumida (Design)

Versão simplificada. A rubrica completa está em devlife.insper-comp.com.br/sprint-session/rubrica-sprint-design/

30% Telas	**30%** Avaliação heurística	**40%** Avaliação de usabilidade

Telas (30%)

Conceito	Requisitos (cumulativos)
I	Site não entregue, não funciona ou está incompleto a ponto de impossibilitar a avaliação.
D	As telas cobrem poucas funcionalidades dos requisitos do cliente.
C	Telas cobrem 90% das funcionalidades dos requisitos do cliente e: • Design responsivo; HTML válido. • CSS em arquivo separado, sem atributos `style` nas tags. • Layout com Flexbox/Grid, margens e espaçamentos, evitando posicionamento absoluto. • Fluxo de telas cobrindo toda a navegação do usuário.
B	C + telas cobrem todas as funcionalidades sem “quebrar” o design; HTML semântico; flex no conteúdo principal; unidades relativas (fontes, margens, paddings).
A	B + as telas seguem um padrão de design.
A+	A + design de excelência: identidade visual consistente, hierarquia clara, paleta harmoniosa, tipografia adequada, navegação fluida e feedbacks visuais claros.

Avaliação heurística (30%) — avaliar o projeto de outra equipe, dividindo as missões entre os membros

Conceito	Requisitos (cumulativos)
I	Não entregaram o relatório.
D	Relatório entregue, mas algumas missões não foram realizadas.
C	Todas as missões realizadas; problemas descritos de forma clara, específica e baseada em evidências.
B	C + pontos positivos e negativos por missão; sugestões de melhoria viáveis e postura construtiva.
A	B + prints de tela ilustrando os problemas.
A+	A + profundidade e cobertura: múltiplos problemas por missão quando existem; “sem problemas” só quando de fato não há falhas relevantes.

Entrega: PDF no Blackboard (+ cópia para o grupo avaliado) com o grupo avaliado e, por missão, quem realizou, problemas encontrados, soluções sugeridas e prints.

Cartas de missão (avaliação heurística)

Missão	O que procurar	Heurística
Caçador de confusão	Usuário não entende o que fazer, onde está ou o próximo passo.	Mundo real; reconhecimento × memorização; ajuda e documentação
Detetive de consistência	Elementos parecidos com comportamentos diferentes (ou vice-versa).	Consistência e padrões
Fiscal do clique	Botões, links e menus parecem clicáveis e levam ao destino certo.	Controle e liberdade; consistência; prevenção de erros
Guardião do feedback	O site deveria responder após uma ação do usuário.	Visibilidade do status do sistema
Mestre da primeira impressão	Usuário entende rápido o objetivo do site e o que pode fazer.	Mundo real; design minimalista
Testador distraído	Site compreensível mesmo usado rápido ou sem atenção.	Reconhecimento × memorização; design minimalista
Fiscal dos erros	Formulários, links quebrados, campos obrigatórios, mensagens de erro.	Prevenção de erros; recuperação de erros
Arquiteto da navegação	Fácil mudar de página, voltar, achar menus e saber onde está.	Controle e liberdade; reconhecimento × memorização
Caçador de excesso	Informações ou elementos que poluem ou competem pela atenção.	Design minimalista
Tradutor do usuário	Termos técnicos ou rótulos que poderiam ser mais claros.	Correspondência com o mundo real

Avaliação de usabilidade (40%) — com pessoa(s) de fora do grupo, na sala de usabilidade

Conceito	Requisitos (cumulativos)
I	Não realizaram a avaliação ou não entregaram o relatório.
D	Relatório entregue sem todos os elementos obrigatórios.
C	Todos os elementos obrigatórios, sem erros de português; tarefas relevantes para o projeto.
B	C + relatório bem escrito, organizado e com imagens.
A	B + análise detalhada com sugestões de melhoria; mais de um usuário; mais de uma tarefa; uso da sala de usabilidade com imagens/vídeos do eye tracker ou óculos de RV.
A+	A + avaliação completa e crítica: dados organizados, padrões de comportamento, uso esperado × observado e decisões de interface a manter ou modificar.

Elementos obrigatórios: tarefas definidas com taxa de sucesso e tempo médio · vídeo no YouTube com tela + mapa de calor do olhar · análise CRAP (áreas pouco/muito olhadas, sequência do olhar × esperado) · feedback dos usuários · sugestões de melhoria.