

# **USABILIDADE e suas Heurísticas (regras)**

**PROF BRUNO CANO  
PROF RICARDO PALHARES**

---

# O que é usabilidade?



## 3 itens da usabilidade =)

- “Técnicas que ajudam os seres **humanos** a realizarem **tarefas** em **meios gráficos de computador**”



Usabilidade, uma grande ajuda.



# Definições.

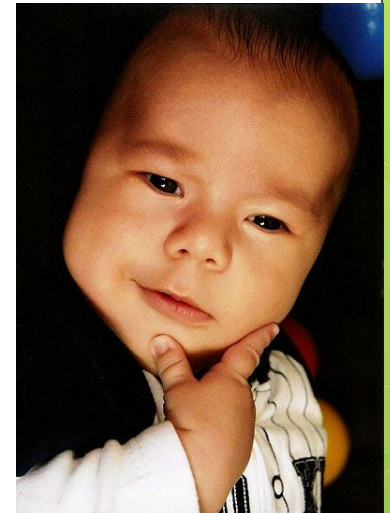
“A capacidade de um sistema interativo oferecer a um usuário, em um determinado contexto de operação, a realização de tarefas de maneira **eficaz, eficiente e agradável.**”

*É a capacidade em termos funcionais humanos de um sistema ser usado facilmente e com eficiência pelo usuário.*

*Shackel (1992)*

*Usabilidade está diretamente ligada ao diálogo na interface. É a capacidade do software em permitir que o usuário alcance suas metas de interação com o sistema*

*Scapin (1993)*



A usabilidade faz falta?



# A usabilidade faz falta?





Onde usar a usabilidade?





# BLOG

- É um site cujo conteúdo é atualizado de forma rápida com a adição de artigos, ou posts.



# SITE

- É um conjunto de páginas web, estas são organizadas a partir de um URL básico .



# PORTAL

- Um portal é um site na internet que funciona como centro aglomerador e distribuidor de conteúdo para uma série de outros sites



Não perca o seu usuário.



# Perdendo seu usuário.

Se o site for difícil de usar.

Se o site não for claro o suficiente para mostrar o que a empresa oferece e o que possível fazer.

Se demorar para carregar.





8 regras sobre usabilidade.



# 1. Na internet o usuário é quem manda.

- “Isto quer dizer que sem usuários sua página morre, portanto mais vale que cuide bem deles e dê o que te pedem, caso contrário, você ficará sozinho”





## 2. Na internet a qualidade baseia-se na rapidez e na confiança.

=)

- Rápida.
- Confiável.
- Simples.
- Direta.



=(

- Bonita.
- Moderna.
- Complexa.



### 3. Segurança

- Procure fazer com que tudo funcione como um relógio para que o pessoal possa confiar no seu site.



## 4. A confiança

- É algo que custa muito ganhar e pode se perder com um simples link quebrado.



## 4. A confiança

- “Versões 1.0 são boas enquanto o que esteja posto gere confiança. Pouco a pouco e com o feedback dos usuários, poderá ir complicando a página. Mas **tenha certeza antes de arriscar.**”



## 5. Fazer uma página decente, simplifique, reduza, e otimize.

- Utilize todos os elementos que puder, para que deste modo os usuários sintam-se cômodos e não se percam cada vez que necessitem encontrar algo em seu



## 6. Coloque as conclusões no início.

- O usuário se sentirá mais confortável ao ver as metas ao princípio.



**Início**



## 7. Não faça as pessoas perderem o tempo com coisas que não necessitam.





## 8. Bons conteúdos.

- ◉ Escrever bem para internet é uma arte.
- ◉ Ler na tela custa muito, portanto, no caso de textos para internet, reduza e simplifique tudo o que puder.



# As 10 heurísticas de Nielsen



- o **Jakob Nielsen** (nascido em 1957 em Copenhague na Dinamarca) é um cientista da computação com Ph.D. em interação homem-máquina. É um User Advocate (a prática de usar porta-vozes designados para facilitar a interação entre usuários e designers dos produtos que utilizam).

# 1. Visibilidade do Status do Sistema.

- Informar o usuário sobre qual ambiente ele estava, em qual ele está e para quais outros ambientes ele poderá se dirigir a partir de sua localização



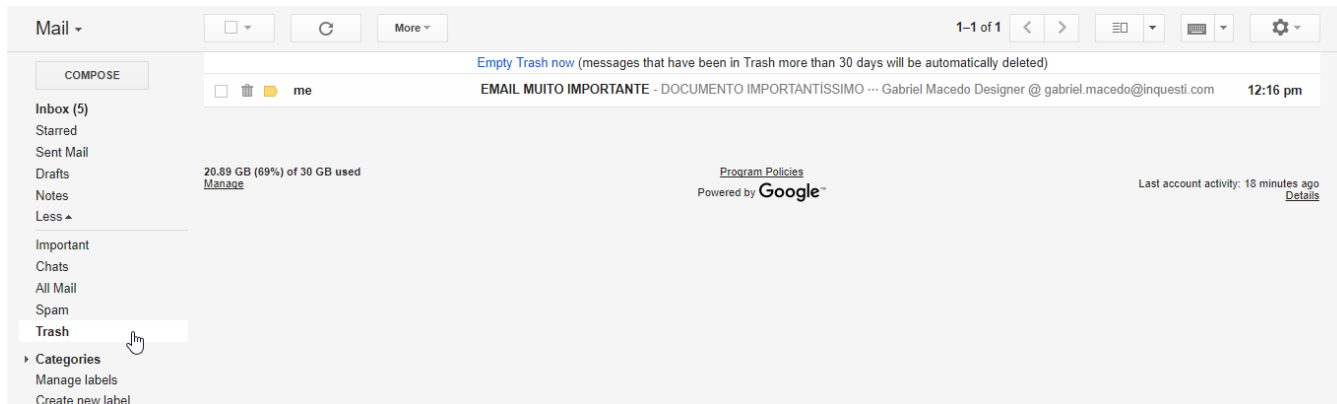
## 2. Compatibilidade entre o sistema e o mundo real

- um sistema precisa falar a mesma linguagem do usuário, não estou falando apenas do idioma em si mas da linguagem que o usuário utiliza no dia-a-dia.



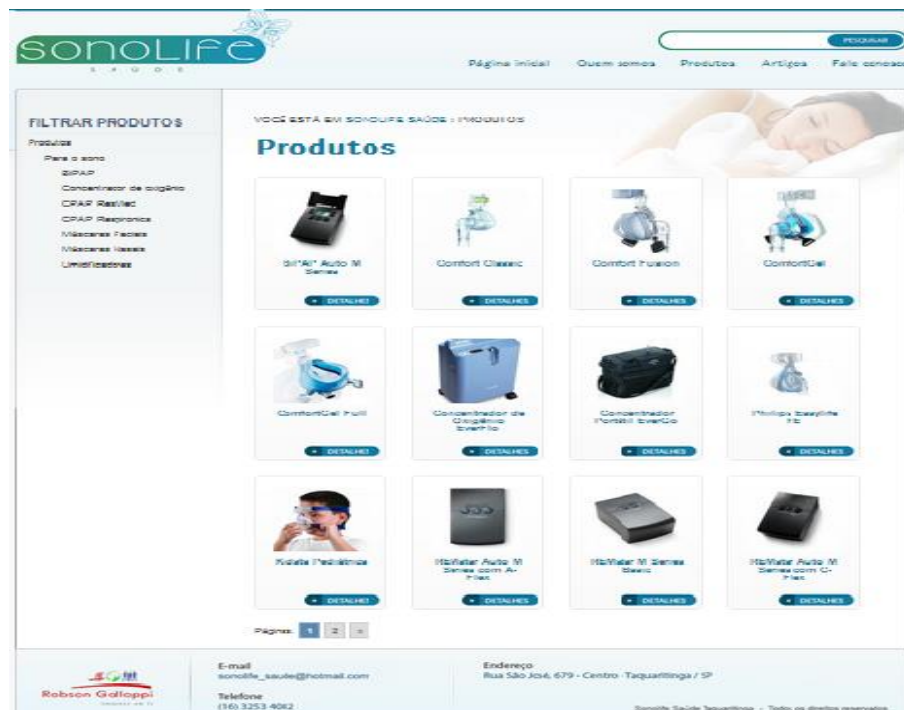
### 3. Controle e liberdade para o usuário

- o sistema deve apresentar ao usuário uma “saída de emergência” daquele estado no qual ele entrou para o estado de segurança em que estava



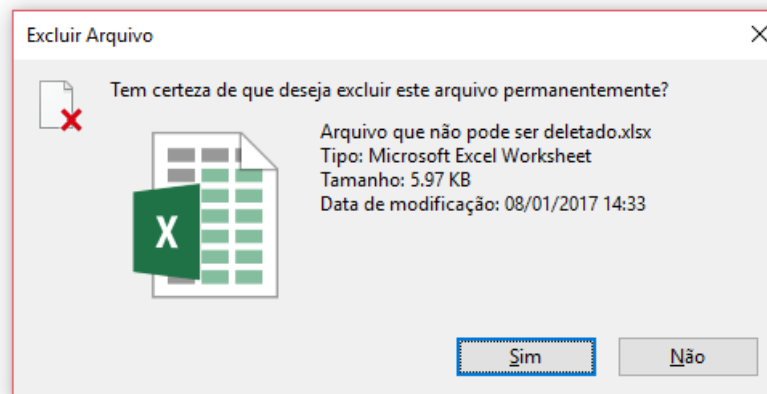
## 4. Consistência e Padronização

- Manter consistência entre as telas de uma aplicação é essencial para que não seja necessário o entendimento de vários padrões e formas de interações diferentes para cada tela



## 5. Prevenção de erros

- melhor do que mensagens dizendo que o usuário cometeu algum erro é prevenir que o mesmo não cometa esse erro. Caixas de confirmação, como as que aparecem quando você deleta um arquivo, são um exemplo de como evitar erros.





## 6. Reconhecimento em vez de memorização

- preferível dar ao usuário formas de reconhecer padrões do que ter que obrigá-lo a memorizar várias informações na medida que ele navega pela aplicação



## 7. Eficiência e flexibilidade de uso

- leigos precisam de informações mais detalhadas para poderem realizar tarefas mas na medida que crescem em conhecimento sobre a interface, a necessidade de formas mais rápidas de interação para realizar uma tarefa



## 8. Estética e design minimalista

- Quanto maior a quantidade de informação maior será a quantidade de informações que serão analisadas e decisões que o usuário precisará tomar, por isso, é crucial manter apenas as informações que são realmente necessárias



## 9. Ajude os usuários a reconhecerem, diagnosticarem e recuperarem-se de erros

- Um exemplo são aqueles avisos de formulários nos campos que não foram preenchidos corretamente. É uma forma simples de mostrar para o usuário que ele cometeu um erro, onde errou e o que precisa ser feito para corrigir tal erro.



---

**INSCREVER-SE COM O FACEBOOK**

☐ Eu concordo com os [Termos e condições do Spotify](#).

☐ Eu concordo com as [Condições de serviço](#) e dou consentimento para a coleta, o processamento e uso de meus dados pessoais, como descrito com mais detalhes na [Declaração de privacidade](#).

ou

**Inscriver-se com seu endereço de e-mail**

Por favor, insira seu e-mail.

Por favor, insira seu e-mail.

# 10. Ajuda e documentação

- são as áreas menos acessadas mas ainda assim elas são importantes dentro de um sistema pois nunca se sabe quando um usuário irá precisar de uma ajudinha



# CONCLUSÃO

**Aplicar essas heurísticas no desenvolvimento de uma aplicação é essencial para desenvolver uma experiência de uso que envolva os usuários com a aplicação e entregue informações verdadeiramente úteis para o mesmo.**

