Preparação para Prova Oral - Don’t Make Me Think Revisited

# Possíveis Questionamentos para sua Prova Oral

1. Qual é o princípio central do livro e como ele se aplica ao design web/mobile?
2. Por que Krug defende que os usuários não leem, mas escaneiam páginas? Como isso impacta o design?
3. Quais são os principais erros de usabilidade que Krug menciona e como evitá-los?
4. Por que a navegação deve ser autoexplicativa? Dê exemplos de boas e más práticas.
5. Como a home page deve ser estruturada para maximizar a usabilidade?
6. Por que testes de usabilidade não precisam ser complexos ou caros? Como realizá-los de forma eficiente?
7. Qual é a importância da hierarquia visual em um site/app?
8. Como o design para mobile difere do desktop, segundo Krug?
9. Por que a acessibilidade é importante, mesmo que não seja um requisito legal?
10. Como o 'senso comum' pode melhorar a usabilidade no dia a dia do design?

# Resumo dos Capítulos de Don’t Make Me Think Revisited

Capítulo 1: Princípio básico: Um bom design deve ser intuitivo.

Capítulo 2: Os usuários não leem – eles escaneiam.

Capítulo 3: Design deve seguir hierarquia visual clara.

Capítulo 4: Use títulos claros e listas para facilitar o escaneamento.

Capítulo 5: Menos é mais: corte textos desnecessários.

Capítulo 6: Navegação deve ser óbvia e clara.

Capítulo 7: Home page deve comunicar claramente o propósito do site.

Capítulo 8: Equipes de design precisam trabalhar juntas.

Capítulo 9: Testes de usabilidade simples já são extremamente eficazes.

Capítulo 10: Design mobile exige simplicidade extrema.

Capítulo 11: Sites difíceis de usar prejudicam a marca.

Capítulo 12: Acessibilidade beneficia a todos.

Capítulo 13: Dicas para designers que enfrentam limitações externas.

# Insights, Curiosidades e Argumentos

O Paradoxo da Escolha: Por Que Menos é Mais - Sites com muitas opções paralisam usuários. Exemplo: Google x Portal de Notícias.

Usabilidade como Respeito ao Tempo do Usuário - Cada segundo gasto entendendo o site é uma falha. Amazon mostrou que 100ms de atraso reduz vendas em 1%.

O Mito do 'Usuário Burro' - Se o usuário não entende, o problema é do design, não do usuário.

Testes de Usabilidade: Baratos, Rápidos e Transformadores - Testes simples com 3-5 usuários já revelam 85% dos problemas.

Mobile: Por Que 'Adaptar' Não Basta - Mobile é uma experiência diferente. Sites não adaptados perdem metade dos usuários.

Acessibilidade = Boa Usabilidade para Todos - 1 em 4 adultos tem alguma deficiência. Ignorar acessibilidade exclui milhões.

O Design Invisível (Quando a Magia Acontece) - O melhor design é tão intuitivo que é invisível, como o swipe do Tinder.

# Roteiro de Fala: "Por Que a Usabilidade Deveria Ser Prioridade Absoluta"

Introdução: Impacto Inicial e Contextualização sobre o livro.

Princípio Central: Explicar o conceito 'Don’t Make Me Think' com exemplos práticos.

Problemas Comuns e Soluções: Discutir hierarquia visual, testes de usabilidade e design mobile.

Crítica Social: Falar da acessibilidade como inclusão e respeito ao usuário.

Conclusão: Chamado à ação para empatia e usabilidade prática no design.