# Resumo e Roteiro 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: Don’t Make Me Think

Princípio básico: Um bom design deve ser intuitivo.

### Capítulo 2: How We Really Use the Web

Usuários escaneiam, não leem.

### Capítulo 3: Billboard Design 101

Hierarquia visual clara, como um outdoor.

### Capítulo 4: Designing for Scanning, Not Reading

Facilitar o escaneamento rápido com títulos claros e listas.

### Capítulo 5: Omit Needless Words

Cortar textos desnecessários para melhorar a clareza.

### Capítulo 6: Street Signs and Breadcrumbs

Navegação deve ser óbvia.

### Capítulo 7: The Big Bang Theory of Web Design

Home page deve comunicar imediatamente do que se trata o site.

### Capítulo 8: The Farmer and the Cowman Should Be Friends

Equipes de design precisam trabalhar juntas.

### Capítulo 9: Usability Testing on 10 Cents a Day

Testes simples revelam problemas críticos.

### Capítulo 10: Mobile: It’s Not Just a City in Alabama Anymore

Design mobile exige simplicidade extrema.

### Capítulo 11: Usability as Common Courtesy

Usabilidade = respeito ao usuário.

### Capítulo 12: Accessibility and You

Acessibilidade beneficia todos.

### Capítulo 13: Guide for the Unlucky Designer

Dicas práticas para quem não tem controle total sobre o design.

## Insights e Argumentos Inteligentes

1. O Paradoxo da Escolha: Por Que Menos é Mais

2. Usabilidade como Respeito ao Tempo do Usuário

3. O Mito do "Usuário Burro"

4. Testes de Usabilidade: Baratos, Rápidos e Transformadores

5. Mobile: Por Que "Adaptar" Não Basta

6. Acessibilidade = Boa Usabilidade para Todos

7. O Design Invisível (Quando a Magia Acontece)

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

1. 1. Introdução (Impacto Inicial): Contexto do livro e relevância prática.
2. 2. Princípio Central: 'Don’t Make Me Think'.
3. 3. Problemas Comuns e Soluções: Hierarquia, Testes e Mobile.
4. 4. Crítica Social: Acessibilidade e Inclusão.
5. 5. Conclusão: Chamado à Ação.

## Dicas para a Prova

* Use histórias pessoais.
* Cite o autor.
* Mostre paixão.
* Leve exemplos visuais se possível.