

Susiléa Abreu dos Santos Lima

USABILIDADE

O que é isso?
PARTE 1

Usabilidade



A norma ISO 9241-11, define a usabilidade como: a efetividade, a eficiência e a satisfação com que usuários específicos atingem objetivos específicos em ambientes particulares.

Este termo indica o quanto o software, site ou uma tela qualquer pode ter facilidade de uso ou não.


Saber construir uma tela de modo que ela seja relativamente fácil de usar para qualquer tipo de usuário, experiente ou inexperiente com a Internet, não é algo simples e requer muito estudo.

Usabilidade


A usabilidade pode ser especificada ou medida segundo outras perspectivas, como por exemplo:

- Facilidade de aprendizado - o usuário rapidamente consegue explorar o sistema e realizar suas tarefas;
- Facilidade de memorização - após um certo período sem utilizá-lo, o usuário não freqüente é capaz de retornar ao sistema e realizar suas tarefas sem a necessidade de reaprender como interagir com ele;
- Baixa taxa de erros - o usuário realiza suas tarefas sem maiores transtornos e é capaz de recuperar erros, caso ocorram;



 Susilea Abreu


 Feed de Notícias

 Messenger


 Watch

 Marketplace


Atalhos

 Curso Completo de... 5

 UTILIDADE CAPIXA... 20+


 Python Brasil - Pro... 20+


Explorar

 Páginas

 Grupos

 28 Eventos

 Campanhas de arr...

 Vídeo de jogos

Ver mais...

Criar publicação



No que você está pensando, Susilea?



Foto/vídeo



Marcar amigos



Sentimento/...



Suely Queiroz Silveira compartilhou uma publicação.

28 min · 

Meu Ouro! Meu Orgulho!Parabéns Filho! Te Amo



Stories

 Itens arqui... · Configurações



Adicione ao seu story

Compartilhe uma foto, vídeo ou escreva algo



Francis Loureiro

Há 9 horas



Ronaldo Cohin

Há 7 horas



UI & UX - User Interface & User E...

Há 22 horas

Ver mais




Engenharia Petroleo Uvv e outras 4 pessoas

Pessoas que você talvez conheça Ver todos

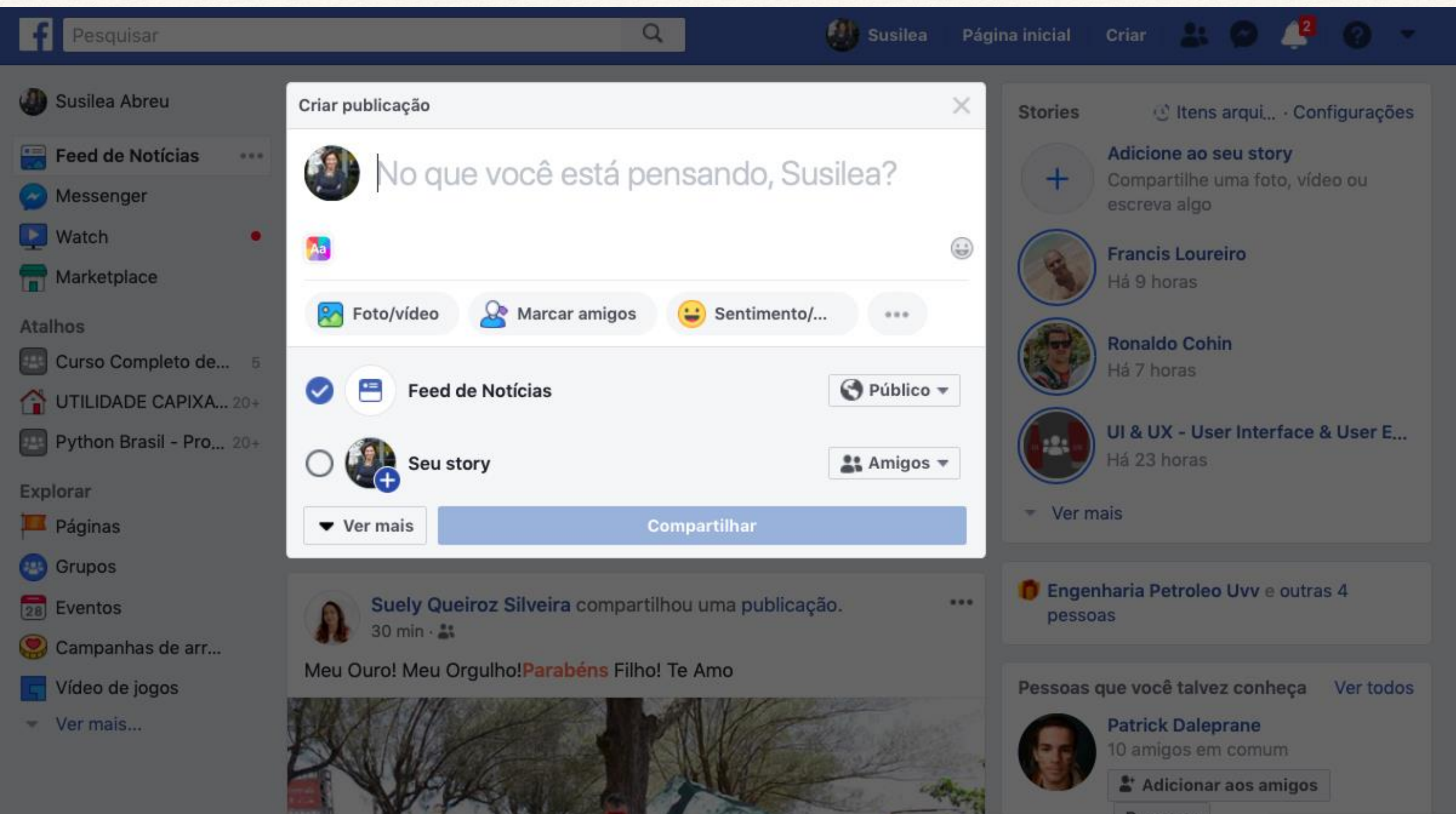


Patrick Daleprane

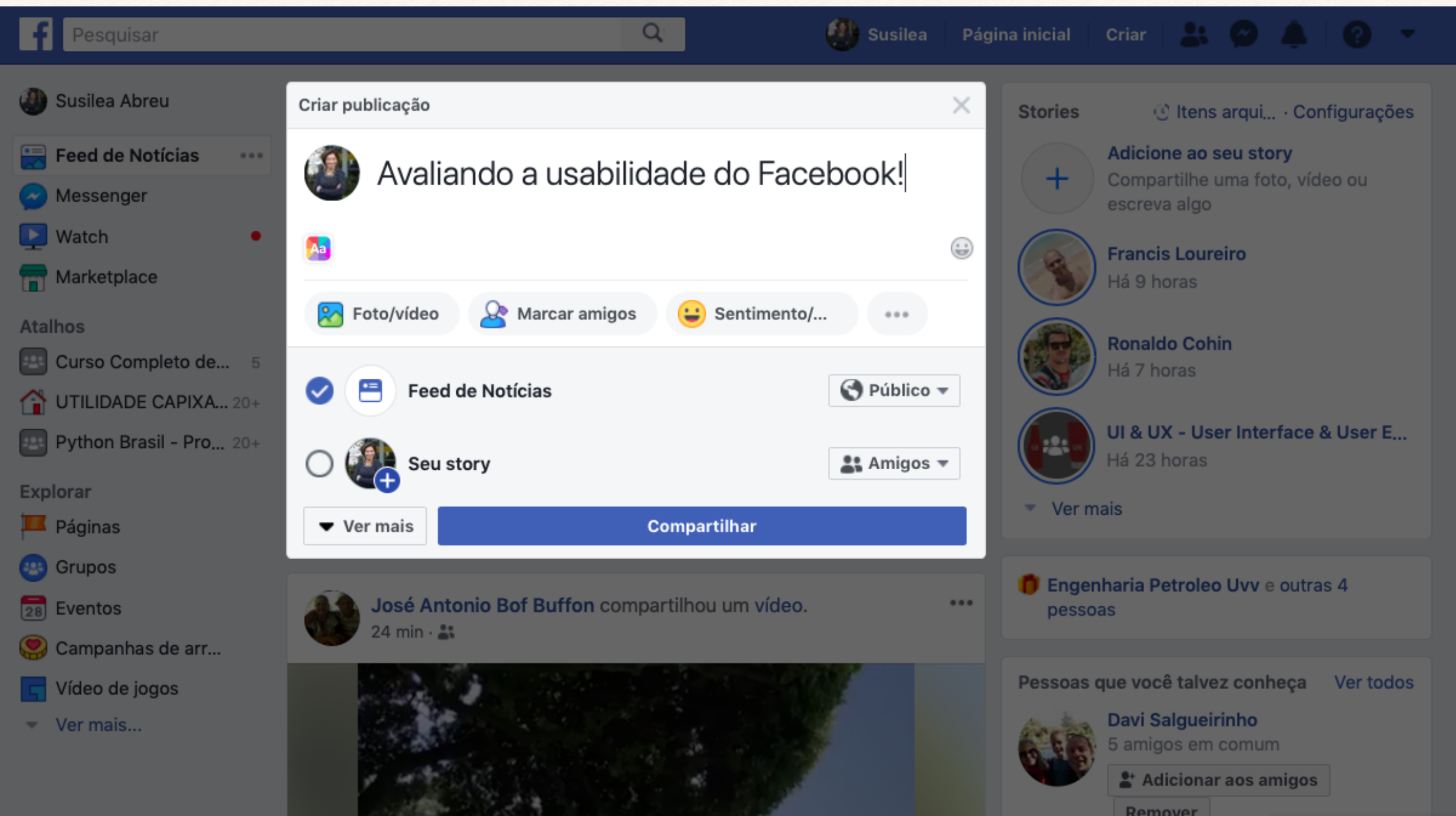
10 amigos em comum

 Adicionar aos amigos

Remover



AVALIANDO A USABILIDADE DO FACEBOOK



AVALIANDO A USABILIDADE DO FACEBOOK

Heurísticas de Nielsen



Jacob Nielsen

Nielsen não inventou a Web — nem o Webdesign.
Mas não há que lhe negar a paternidade do
conceito de Usabilidade para a Web

<https://brasil.uxdesign.cc/10-heur%C3%A1sticas-de-nielsen-para-o-design-de-interface-58d782821840>

Heurísticas de Nilsen

1. Visibilidade de qual estado estamos no sistema
2. Correspondência entre o sistema e o mundo real
3. Liberdade de controle fácil pro usuário
4. Consistência e padrões
5. Prevenções de erros
6. Reconhecimento em vez de memorização
7. Flexibilidade e eficiência de uso
8. Estética e design minimalista
9. Ajude os usuários a reconhecerem, diagnosticarem e recuperarem-se de erros
10. Ajuda e documentação

Ben Shneiderman

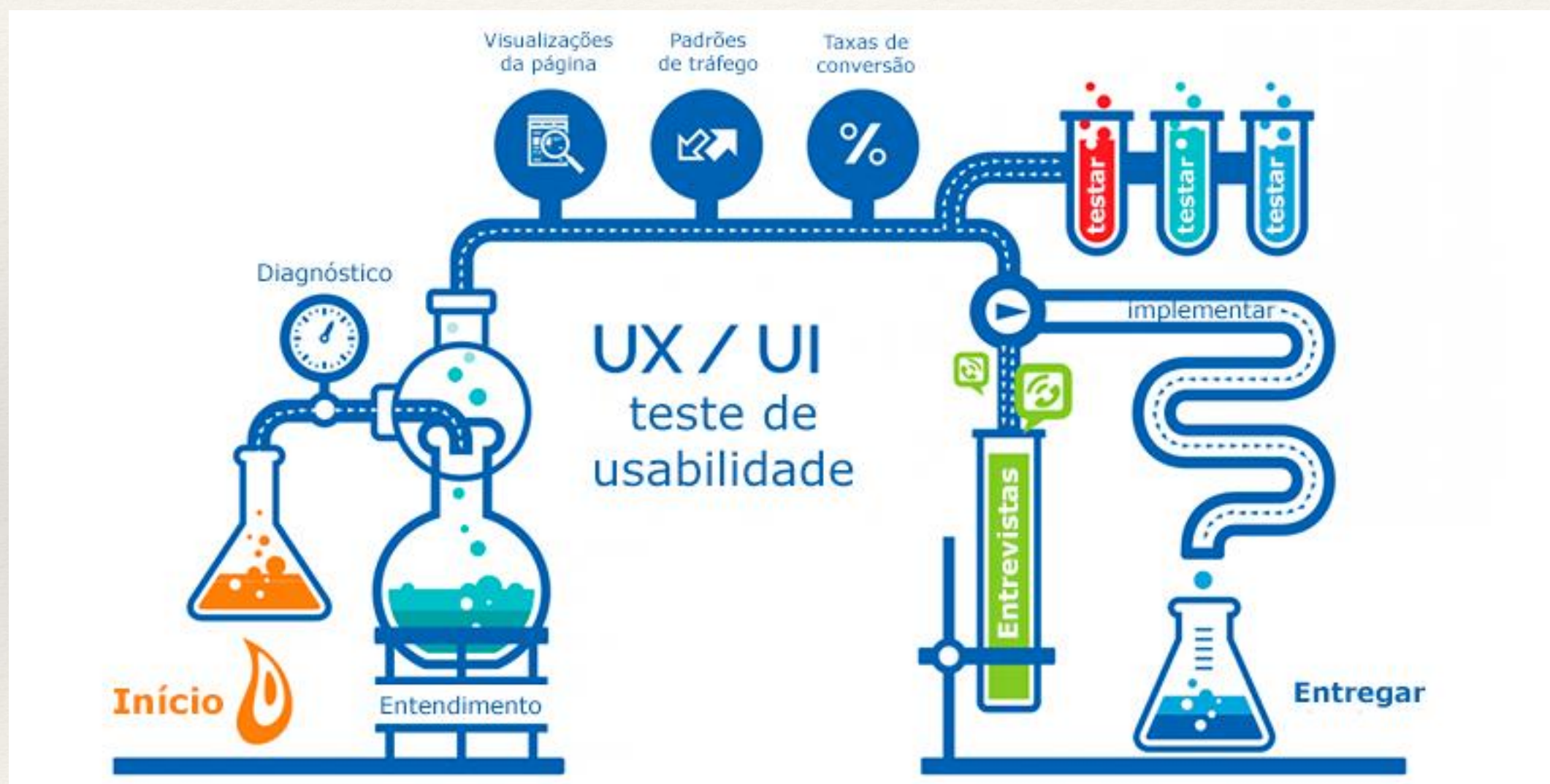
REGRAS DE OURO



Ben Shneiderman ([Nova Iorque](#), [21 de agosto](#) de [1947](#)) é um americano cientista da computação e professor de Ciência da Computação do Laboratório de Interação Humano-Computador na Universidade de Maryland, College Park. Ele conduziu a investigação fundamental no domínio da interação humano-computador, desenvolvimento de novas ideias, métodos e ferramentas, tais como a interface de manipulação direta, e suas oito regras de design.

- ❖ perseguir a consistência;
- ❖ fornecer atalhos;
- ❖ fornecer feedback informativo;
- ❖ marcar o final dos diálogos;
- ❖ fornecer prevenção e manipulação simples de erros;
- ❖ permitir o cancelamento das ações;
- ❖ fornecer controle e iniciativa ao usuário;
- ❖ reduzir a carga de memória de trabalho.

USABILIDADE



<http://www.hellerdepaula.com.br/usabilidade-na-web/>

“Interações complexas aumentam tanto o tempo de aprendizagem como a probabilidade de as pessoas se confundirem. É melhor ter poucos recursos úteis do que muitos inúteis”

– *NIELSEN; LORANGER*

PROTOTIPAÇÃO

<https://marvelapp.com>

<https://quant-ux.com>