## HEURÍSTICAS DE NIELSEN

CC1MA

# 1- Visibilidade de qual estado estamos no sistema

Grupo 1: Dennys Leite Julião, Pedro Henrique Amorim, Pedro Maia, Rafael Sesana e Renan Manera.

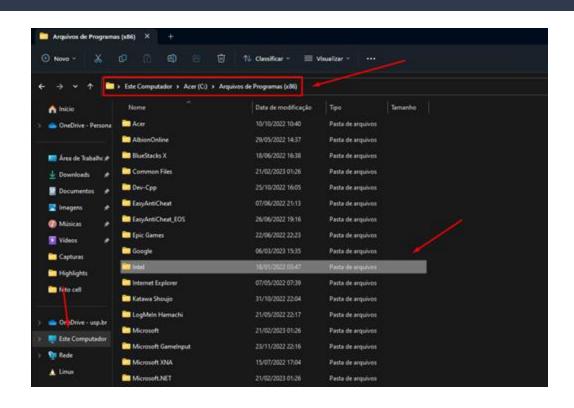
#### 1- Visibilidade de qual estado estamos no sistema

- É necessário que o usuário esteja completamente informado do que está acontecendo, por meio de um feedback imediato da interface, de forma que o usuário entenda antes de pensar. Isso cria uma relação de confiança (e também estímulo de uso) entre o usuário e o sistema.
- **Não é necessário** que o feedback do sistema seja gráfico, ele também pode ser uma indicação sonora ou sensorial (vibração).

Referências: 1 - https://www.homemmaquina.com.br/heuristica-de-visibilidade/

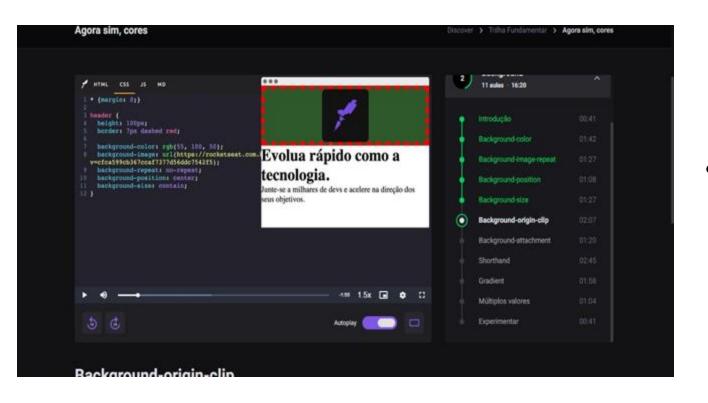
- 2 https://pt.linkedin.com/pulse/visibilidade-do-status-sistema-caique-badaró
- 3 https://ember.com.br/10-heuristicas-de-usabilidade-e-como-aplica-las-ao-design-de-produto/

#### Exemplos:



- Destaque com uma cor diferente nas abas selecionadas;
- Caminho feito até a sua posição atual sendo indicado na parte superior.

#### Exemplos - 2:



 Marcadores de tempo e conteúdo para localizar o usuário dentro do vídeo.

#### CONTRA-EXEMPLOS:





- •Na esquerda: o site Brasil Ticket te mostra na parte inferior da tela o tempo de acesso restante àquela página,antes que o site desconecte o usuário automaticamente. Esta é uma atitude que respeita à Heurística.
- •Na direita: o site do Portal do Aluno UVV desconecta o usuário por inatividade sem aviso prévio. Ao ficar inativo, não há nenhum aviso de tempo limite e nem notificação, o site apenas te desconecta e te obriga a entrar novamente (ou te faz constantemente retornar e clicar em algo aleatório). Este, não respeita a Heurística.

## 2- CORRESPONDÊNCIA ENTRE O SISTEMA E O MUNDO REAL

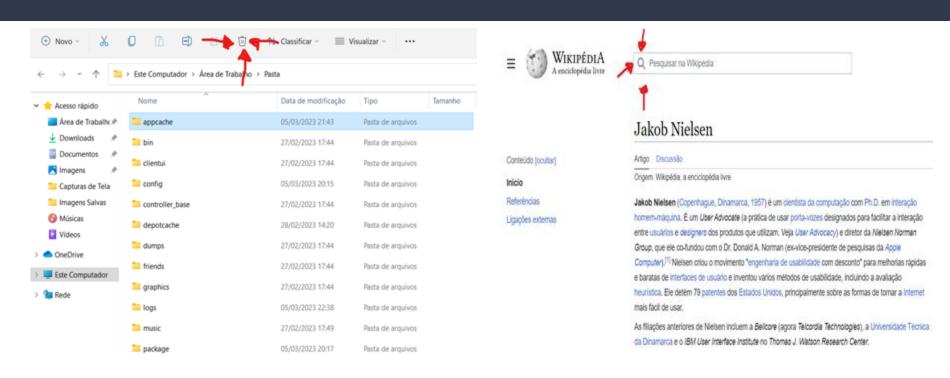
Grupo 2: Bruno De Andrade Macedo, Enzo Souza Almeida, Guilherme Vizzoni Haidmann, João Henrique Alves Silva e Vitor Modolo França.

#### -CONCEITO: CORRESPONDÊNCIA ENTRE O SISTEMA E O MUNDO REAL

- A segunda heurística de Nielsen, é dito que para um layout ser acessível aos usuários, é necessário o uso de linguagens comuns e já utilizadas no mundo real. Por exemplo, o uso de imagens, palavras e ícones que representam uma ação ou informação do dia a dia das pessoas. Assim, facilitando o entendimento do usuário.

Referências: https://www.programmers.com.br/blog/10-heuristicas-denielsen-melhorando-a-usabilidade/

### -CORRESPONDÊNCIAS : Lixeira e Lupa



#### -Explicação da presença da heurística

#### -Lixeira:

Quando se navega na internet ou se trabalha com arquivos e projetos, muita das vezes, é preciso excluir algo. É usado ícones de lixeira, no qual serve para guardar ou apagar documentos que não são mais necessários. O mesmo na vida real, as lixeiras servem para o descarte. Então ao se ver o ícone será remetido a ideia de excluir. Então ao utilizar este ícone fica mais fácil de todos entenderem a sua usabilidade.

#### -Lupa

O ícone da lupa na internet é algo bem sugestivo já que apresenta a mesma função que na vida real que seria da ampliação, o qual pode-se objetos e textos de mais perto. Além, de ser considerada um objeto de pesquisa no mundo real, se tem uma característica que coincide no virtual, exemplo esse nas barras de pesquisa, remetendo a ideia de busca

#### - Contra exemplo: Compartilhar e Salvar



## 3- Liberdade de controle fácil pro usuário

Equipe 3: ARTHUR BOTTECHIA ROCCO RAMOS, GABRIEL DAZZI, LUCAS RITILANS DA SILVA MACEDO, MARCOS VINICIUS SILVA TORRES, PEDRO HENRIQUE SOUZA CRAVO.

#### 3- Definição

Heurística de Nielsen com base na liberdade de controle fácil para o usuário diz respeito à necessidade de permitir que os usuários controlem o sistema e façam as coisas do seu jeito. Em outras palavras, é permitir que os usuários personalizem a interface de acordo com suas preferências.

No entanto, às vezes essas operações podem ser executadas incorretamente. Nesses casos, é fundamental ter uma "saída de emergência" que permita aos usuários sair de janelas indesejadas ou retornar a um local anterior.

A personalização da interface pode incluir:

- A escolha de cores (temas), fontes, idiomas e layout;
- Oferecer opções de busca avançada ou filtros;
- Fornecer atalhos e teclas de acesso para as tarefas mais comuns.

#### 3- Exemplos em Aplicação

No twitter por exemplo, que apesar de ter a opção de deletar o seu post, **não** possui a opção de editá-lo

A função funcionaria bem até olharmos para o retweet (que funciona como uma repostagem). Onde se houvesse a opção de editar o texto, o retweet também seria



Já o Gmail permite ao usuário desfazer a exclusão de um e-mail.

Toda vez que excluir um email aparece uma caixa com a opção "Desfazer", permitindo ao usuário restaurá-lo.

Dessa forma dando a ele controle sobre a situação em caso de erro.



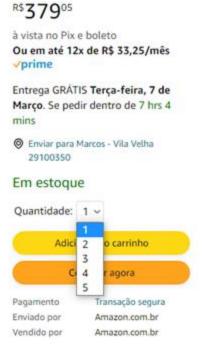
#### 3- Exemplos em Aplicação

Na Amazon, o usuário pode aumentar e diminuir a quantidade dos itens em seus pedidos tendo total controle sobre o carrinho de compras.

Além de dar ao usuário a opção de seguir com a compra ou cancelá-la.

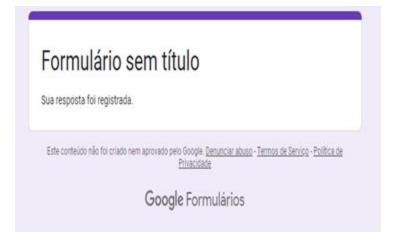


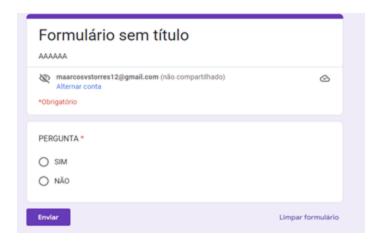




#### 3- Contra-Exemplo

Temos o Google Forms como contra-exemplo, pois mesmo sendo quase que completamente personalizável pelo criador do formulário, o usuário que for respondê-lo não possui sempre a opção de revisar ou alterar sua resposta.





## 4 - Consistência e Padrões

Grupo 5: Felipe Angelo, Isabela Carone, João Pedro Daher

#### 4 - Definição de Consistência e Padrões

#### O que é Heurística?

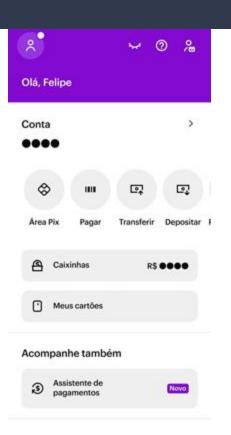
É um atalho que nosso cérebro encontra para resolver problemas ou fazer julgamentos de uma maneira mais rápida e eficiente.

#### Qual é a Heurística de Consistência e Padrões?

A consistência e padrões têm por teoria a constância entre as telas de um aplicativo ou de diversos aplicativos, julgando ser essencial para não ser necessário o entendimento de vários padrões e formas de interações diferentes para cada tela, uma vez aprendido será algo replicável em outros contextos.

#### 4 - Exemplos de Consistência e Padrões

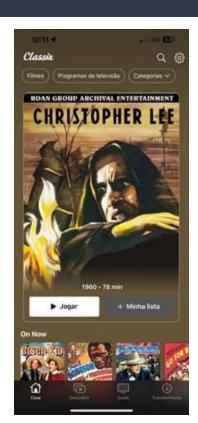
Aplicativos de Banco





### 4 - Exemplo de Consistência e Padrões

Aplicativos de Filmes





#### 4 - Contraexemplo de Consistência e Padrões

Botão de postar no instagram







## 5-Prevenção de erros

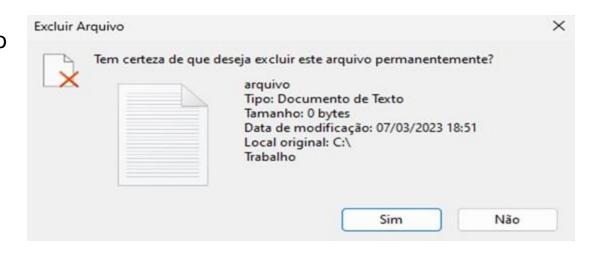
Grupo 5: Leonardo Borin, Leonnardo Taxa e Talles

### 5- O que é a prevenção aos erros e os Erros?

Existem dois tipos de erros que os usuários normalmente cometem: o deslize e o engano. Pode até parecer a mesma coisa, mas são sutilmente diferentes. O deslize é quando um usuário pretende realizar uma ação, mas acaba realizando outra, isso acontece tipicamente quando ele não está totalmente focado em sua ação dentro da aplicação. Já o engano é quando a compreensão de alguma informação é equivocada ou entendida de outra forma. A Prevenção ao Erro seria uma forma de prevenir e até impedir os erros cometidos

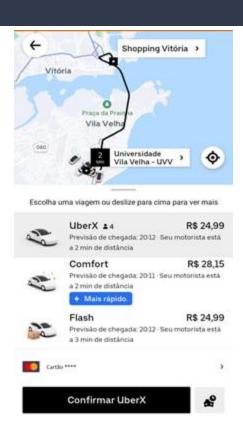
#### 5 - Exemplo em aplicação

 Ao tentar apagar um arquivo permanentemente no Windows, pergunta-se ao usuário se ele tem certeza que deseja excluí-lo.

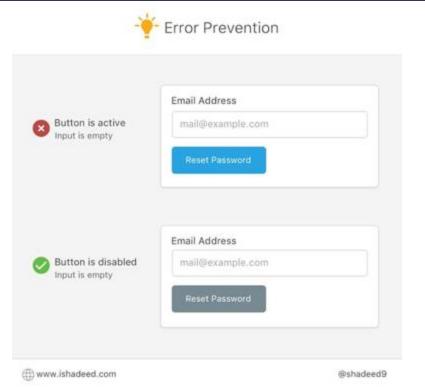


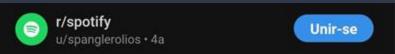
#### 5 - Exemplo em aplicação

 Na última etapa ao pedir uma corrida no Uber, é exibido para o usuário as suas escolhas nas etapas anteriores: ponto de partida, destino e forma de pagamento.



#### 5 - Contra-exemplos





#### Why is the search function on Spotify so bad?

I absolutely love Spotify but sometimes I'm baffled by how when I make a simple typo Spotify won't know what I'm talking about. I wish search was more intuitive this way.

Example: I was just searching for Conner Youngblood, but misspelt his first name as Conor, and nothing came up. Another example I can think of is when I searched for Hall and Oates, but nothing came up. I had to search by song name instead, and then found the their artist page was listed Daryl Hall & John Oates. I feel like Spotify should know who I'm talking about here.

It's annoying, but overall it's the only flaw I can find with the app so I guess I shouldn't really complain!

## 6- Reconhecimento em vez de memorização

Grupo 6: Enzo Faroni Zon, Maria Luiza Franzotti Loureiro de Melo, Rafael Barcelos de Azevedo, Sofia Liuth Costa.

#### 6 - Reconhecimento em vez de memorização

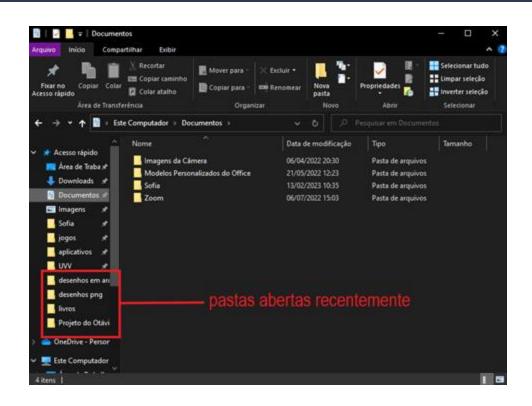
#### Conceito

O usuário não tem obrigação de decorar qual foi o caminho que ele fez pra chegar até a página;

Permite que a interface atue com um meio de dialogar com o usuário, em tempo de execução;

#### 6 - Exemplos em Aplicação

No windows por exemplo, quanto mais o usuário abre uma pasta o próprio windows começa a sugerir essas pastas, por meio de atalhos no seu file explorer.



#### 6 - Exemplo em aplicação

Outro exemplo que podemos citar são os aplicativos de contas bancárias, aonde eles reconhecem que o usuário está realizando transferências regularmente a um outro usuário, então na aba de transferência acabam sugerindo essa determinada conta.



#### 6 - Exemplo em aplicação

Em sites de venda como AliExpress é muito comum, mesmo após você sair do site apenas com suas buscas recentes, oferece produtos relacionados ao usuário e faz com que ele volte ao site com intuito de comprar determinado produto.



## 7. Flexibilidade e eficiência de uso

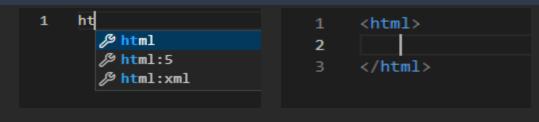
Gustavo Gazinelli Tanure Moreira João Pedro Estevão Louback Laiza Faqueri dos Anjos Rosa Pedro Henrique Pimentel Da Silva Rian Novelli Barcellos

#### 7- Definição

A heurística de Nielsen número 7 é sobre flexibilidade e eficiência de uso em sistemas. O sistema pode ser ágil para usuários avançados e ser fácil de utilizar pelos usuários leigos. Isso é o que se espera de um sistema flexível e eficiente. O uso de atalhos de teclados, preenchimento automático a partir de dados anteriores e máscaras de campos são exemplos de itens que aprimoram a eficiência do sistema com flexibilidade.

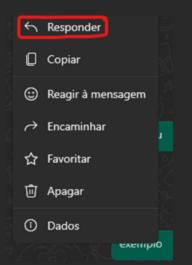
#### 7- Exemplos em aplicação

No Virtual Studio Code por exemplo, é fornecido diversos atalhos para flexibilizar e dar eficiência ao seu uso, onde facilita tanto iniciantes que ainda estão aprendendo a utilizar o programa, como usuários mais avançados simplificando e acelerando a escrita dos códigos.

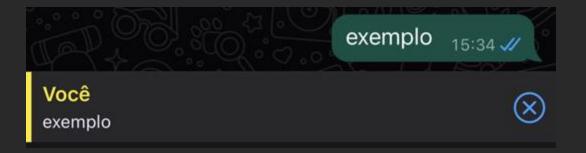


#### 7. Exemplos em aplicação

Outro exemplo de praticidade tanto para usuários leigos quanto para avançados é o sistema de resposta a uma mensagem do Whatsapp, onde é possível acessá-lo "manualmente" ou a partir de um atalho.

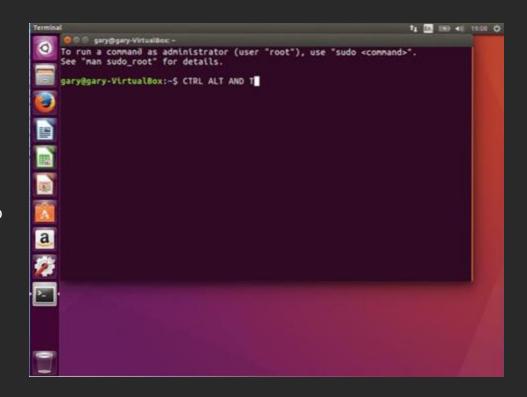






#### 7- Contra-exemplo

Em contrapartida, o Linux não segue muito bem a heurística, pois para personalizá-lo, os usuários precisam editar arquivos de configuração e usar comandos de linha de terminal, o que pode ser intimidante para usuários novos ou menos experientes. além disso, algumas distribuições do Linux podem ter interfaces de usuário complexas ou pouco intuitivas, que podem exigir mais esforço para aprender e usar.



### 8. Estética e Design Minimalista

Grupo: Arthur Romani, Guilherme Gasparini, Pedro Wagmacker, Ricardo Ramalho

### Estética e Design Minimalista

O minimalismo, traduzido nas palavras de Mies Van Der Rohe, valoriza a sintonia entre a eficiência e o equilíbrio, a percepção aguçada para entregar o que é necessário e remover o excesso.

O minimalismo não é apenas uma moda dos últimos anos, mas uma tendência duradoura com o objetivo de reduzir a descrição de um assunto apenas aos seus elementos necessários. Ele tem muitas aplicações na arte, música e literatura

### Exemplos Minimalistas:

#### **Site Airbnb:**

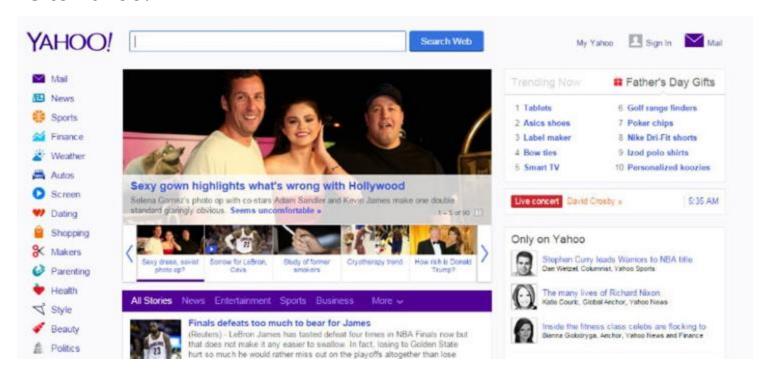


#### Site da Apple:



### Exemplo Não Minimalista:

#### Site Yahoo!



#### Referências:

https://pt.linkedin.com/pulse/est%C3%A9tica-e-design-minimalista-caique-badar%C3%B3

https://www.programmers.com.br/blog/10-heuristicas-de-nielsen-melhorando-a-usabilidade/

Alunos: Luiz Gustavo Lovato Lessa, Rebeca Bravim Garcia, Arthur Oliveira Rueda, Rafael Ferreira Bassul

- Em 1990, Jakob Nielsen formulou 10 diretrizes para tornar ambientes digitais mais fáceis de utilizar.
- Uma delas é identificar para o usuário onde ele cometeu o erro e ajudá-lo a reparar esse erro
- O próprio sistema teria que avisar para o usuário, não apenas que há um erro, mas também onde ocorreu e como corrigi-lo.
- As mensagens de erro precisam ser claras e objetivas.





Criar conta
Seu nome
[ Insira seu nome
E-mail
! Insira seu e-mail
Senha
Pelo menos 6 caracteres
/ Insira sua senha
Insira a senha nova mais uma vez
Criar sua conta da Amazon
Ao criar uma conta, você concorda com as Condições de uso da Amazon e com a Política de privacidade.

### Recuperação

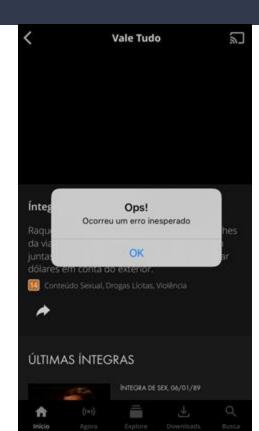
#### Parece que o Windows não foi carregado corretamente

Se você quiser reiniciar e tentar novamente, escolha "Reiniciar meu computador" abaixo. Caso contrário, selecione "Ver opções de reparo avançadas" para solucionar problemas de ferramentas e opções avançadas. Se não souber qual a melhor opção para você, fale com alguém em quem confia para ajudá-lo.

Ver opções de reparo avançadas

Reiniciar meu computador





### Bibliografia

- <a href="https://www.google.com/amp/s/www.vrsys.com.br/blog/as-10-heuristicas-de-nielsen-como-elas-podem-melhorar-seu-site/amp?espv=1">https://www.google.com/amp/s/www.vrsys.com.br/blog/as-10-heuristicas-de-nielsen-como-elas-podem-melhorar-seu-site/amp?espv=1</a>
- https://www.programmers.com.br/blog/10-heuristicas-de-nielsen-melhorando-a-usabilidade/
- https://images.app.goo.gl/MhjryHX14xJH8caN6

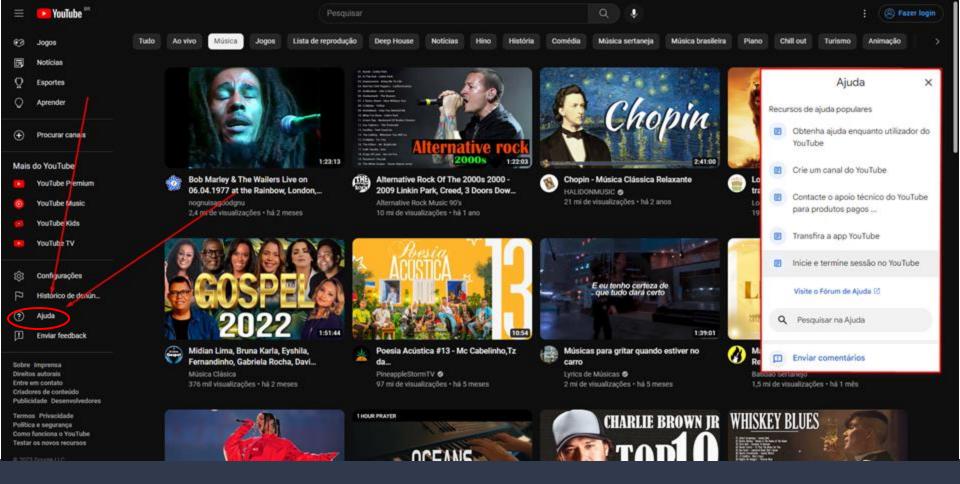
# 10º Heurística De Nielsen: Ajuda e documentação

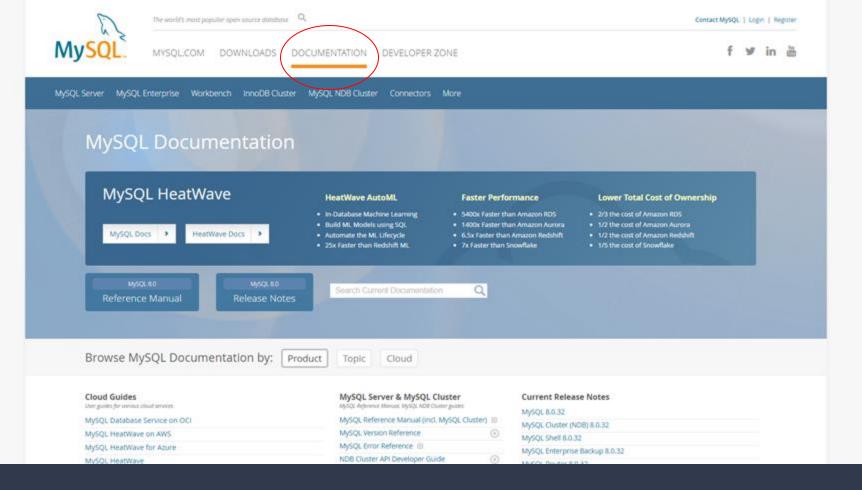
Grupo: Filippo Ferraz Ungarelli, Guilherme Ferreira De Góes, Matheus Endlich Silveira, Welington Carvalho Branco Saldanha Junior "Even though it is better if the system can be used without documentation, it may be necessary to provide help and documentation. Any such information should be easy to search, focused on the user's task, list concrete steps to be carried out, and not be too large."



### AJUDA E DOCUMENTAÇÃO

- Sempre que informações extras forem necessárias para o usuário tomar boas decisões, uma área de ajuda e documentação deve ser bem projetada e implementada no design;
- Caso for implementada uma página de Faq, de ajuda ou documentação, ela deve ser fácil, direta, uma boa navegabilidade e tendo a perguntas certas e com respostas claras respondendo a necessidade do usuário;
- Uma área de ajuda e documentação não muda um design ruim, como também não reduz os requisitos de usabilidade do sites;
- O ideal é que o produto não necessite de uma área de ajuda e documentação.







HoYoLAB

- https://www.homemmaquina.com.br/usabilidade-ajuda-e-documentacao/
- https://www.nngroup.com/articles/ten-usability-heuristics/
- https://www.mysql.com/
- https://www.youtube.com/
- https://www.hoyolab.com/home/events

### REFERÊNCIAS E EXEMPLOS