**Slide de Definição:**

- Heurística é uma forma do nosso cérebro de encontrar uma maneira mais fácil (ou “automática”) para resolver problemas.

- A consistência e padrões na heurística de Nielsen consiste na padrozinação da interface do usuário para que seja de fácil sua localização na pagina ou no aplicativo. De forma que não fosse necessário se adaptar com interfaces diferentes para cada tela.

**Exemplos:**

**Bancos:**

- Interfaces fáceis e intuitivas para facilitar a localização do que o usuário precisa;

- Facilidade de usabilidade e portabilidade de aplicativos;

- É feito isso para que o banco não fique atrás da concorrência, e com isso não perca espaço de mercado; (Exemplo caso queira citar o Itaú que criou um banco digital apenas com uma interface mais amigável e parecida com o NuBank para não perder espaço de mercado)

- A constância para construir a identidade visual da marca (exemplo NuBank que usa sempre a cor roxa)

**App de filme:**

- Interfaces fáceis e intuitivas para facilitar a localização do que o usuário precisa;

- Facilidade de usabilidade e portabilidade de aplicativos;

**Instagram:**

- Botão de Mensagem mudou, deixa um pouco confuso para os usuários discernirem onde estava a aba para enviar mensagens.

- Durante várias atualizações o botão de postar do aplicativo ficou sendo translocado de lugar várias vezes seguidas e isso, acabou confundindo o usuário diversas vezes durante o uso do aplicativo.

- A mudança na atualização não foi divulgada e por isso se tornou uma surpresa.