

Aluno: Roger Natan da Silva Porto
Turno: Noite
Período: 1º
Matéria: Interface Homem-Máquina

10 Heurísticas de Nielsen

1) Visibilidade do status do sistema

O sistema deve sempre manter os usuários informados em tempo real sobre quais caminhos ele está seguindo, dando feedbacks instantâneos sobre a tela em que ele está.

exemplo: Playlist do Youtube. Mostra todas as informações que você precisa saber sendo elas: O seu vídeo atual, O vídeo anterior e o sucessor. Sem contar no próprio player, mostra as informações sobre qual tempo do vídeo, um mini "preview" quando você arrasta o mouse e etc.

2) Compatibilidade com o sistema e o mundo real

Basicamente o sistema precisa se conectar com o usuário, utilizando seu idioma do dia-a-dia, imagens para familiarizar certas ações e ícones que indicam o que aquela ação irá fazer.

Exemplo: o sistema de configuração de um dispositivo. Nele você obtém a linguagem da sua preferência, as opções são bem indicadas e os ícones passam bem o que eles fazem.

3) Controle e Liberdade para o usuário

É importante dar o controle para o usuário fazer o que ele bem entender, porém, muitas vezes eles cometem engano, então é necessário também o sistema ter um controle próprio para dar uma "saída de emergência" de fácil localização permitindo que o usuário reverta a ação que cometeu por engano.

Exemplo: Lixeira do Windows. Funciona igual a 3ª heurística, o usuário tem toda a liberdade para mexer nos arquivos do computador, porém, caso cometa algum engano o próprio sistema tem uma saída para reverter a situação dele.

4) Consistência e Padronização

Não se deve deixar o usuário em dúvida sobre se as ações, ícones ou palavras tem o mesmo significado, por isso, a padronização de ícones ou menus ajudam ao usuário a não se confundir com as ações que irá fazer.

Exemplo: Pacote Office. Todos os aplicativos deste pacote tem a mesma padronização de menu e características, mudando somente o conteúdo do aplicativo em si, facilitando a vida do usuário que precisa usar destes vários aplicativos.

5) Prevenção de erros

Consiste em basicamente criar uma plataforma que busca prevenir não apenas erros do usuário, mas, qualquer ação que possa levar ao engano do mesmo. Seja saindo de um arquivo sem salvar ou até de um site onde ocorre um download importante.

Exemplo: Bloco de notas. Sempre que você cria um arquivo e digita alguma coisa, se por acaso você não lembrar de salvar o texto, na hora de sair o próprio aplicativo abre uma janela perguntando se você deseja sair sem salvar.

6) Reconhecimento em vez de recordação

Reduzir ao máximo o número de informações para que o usuário memorize apenas um padrão objetificado, deixando um layout simples para o cérebro reconhecer padrões similares.

Exemplo: Lojas de vendas virtuais. Os padrões estéticos de todas as lojas são basicamente os mesmos, mudando apenas a loja provedora e os produtos vendidos.

7) Eficiência e Flexibilidade do uso

O sistema deve atender tanto os leigos como os mais experientes usuários, tendo comandos para agilizar várias ações manuais, porém, com um modo de explicação simples para quem não sabe e não é familiarizado com tais ações.

Exemplo: Comandos de teclas do Windows. São comandos simples que agilizam processos que feitos da forma “natural” acabam sendo demorados, porém, existe também um anual do próprio sistema ensinando esses comandos para novos usuários ou pessoas que necessitam de certa ajuda.

8) Design Minimalista

Um tipo de design mais simples pro seu sistema pode ajudar a percepção do seu usuário para tomar certas decisões, quanto menos informações aparecerem na tela, mais fácil será a compreensão do usuário e menor serão as chances dele acabar desistindo de usar seu app/site/sistema. As informações que devem aparecer são somente as essenciais, as informações consideradas “secundárias” podem ganhar um local numa parte mais baixa da tela ou em uma sessão separada da de apresentação.

Exemplo: Site da Samsung. Sempre que você for ver um aparelho a venda no site, terá apenas a foto do aparelho e poucas informações (o essencial), as partes secundárias costumam ficar em uma parte mais baixa da tela contendo: especificações, preços e informações adicionais.

9) Ajuda ao usuário a reconhecer, diagnosticar e recuperar erros

Em caso de ocorrer algum problema, é sempre bom dar as informações essenciais para o usuário, sobre qual erro ele cometeu, o que está acontecendo e quais caminhos ele deve seguir para se recuperar daquele erro.

Exemplo: Uma tela de recuperação de senha. Todo mundo já esqueceu uma senha na vida e precisou fazer uma mudança. A ajuda seria isso, você auxiliar o usuário a (na medida do possível) se recuperar daquele erro de uma forma simples.

10) Ajuda e Documentação

As vezes o usuário pode se deparar com um erro ou um problema causado por ele mesmo, então é sempre de bom agrado deixar uma aba de ajuda, com a descrição de alguns erros comuns que possam ser cometidos e um pequeno tutorial de como resolvê-lo.