“Uma pessoa com capacidade e experiência média pode descobrir como usar a coisa[ ou seja é aprendida] realizar algo eficaz sem que isso seja mais problemático do que vale [ eficiente ].

Vamos às explicações

Útil

O produto faz algo que o usuário realmente precisa?

Esse atributo é definido no início do projeto, na fase de pesquisa e validação da ideia. Sem esse atributo todos os outros não são validos. O seu produto deve ser útil e necessário para os usuários.

Fácil aprendizado

Atualmente, um dos maiores problemas com produtos digitais é que eles tem mais recursos do que deveriam, o que dificulta o aprendizado de uso.

Reduza o esforço do usuário em aprender a usar seu produto. Os problemas constante são: Inovações em gestos; clique 3D; animações que geram ações e etc.

Memorável

Usuarios precisam reaprender cada vez que o usam? Depois de descobrir como usar você se lembrará como usalo na próxima vez que tentar. Ou precisará recomeçar do zero? Essas perguntas podem ser um grande fator para as pessoas que adotarem um produto para uso regular.

Eficaz

Realiza o trabalho proposto? Esse atributo pode ser validado com teste de usuário, testando cenários e taxa de tarefas completadas. A eficácia do produto precisa ser testada constantemente a cada recurso novo que vá impactar o produto.

Eficiente

O produto realiza a promessa com pouco tempo e esforço? Aqui, entramos numa área mais especifica que também pode ser testada com usuários, medindo cliques falsos, jornadas sem resultados, tempo de sucesso, quais tarefas demandam mais esforço e porque. Tudo isso entra nas iterações constantes do produto.

Desejavel

O usuário quer o produto? Essa pergunta é mais voltada para marketing e estatísticas de uso. Nós como UX designers devemos sempre desenhar produtos que atendam a necessidade do usuário. Baseado na necessidade, o produto tem grandes chances de atender esse atributo naturalmente.

Prazeroso

O uso é prazeroso e divertido? O prazer da utilização é um pouco difícil de definir; vai de cada pessoa. Em vez de tentarmos criar uma definição, podemos medir a satisfação dos usuários com algumas palavras: “divertido”, “surpreendente”, “impressionante”, “criativo”, “inteligente” e até mesmo “mágico”.

Dica bônus

Dont Make me Think – Steve Krug

Esse livro esclaresce como as pessoas utilizam produtos e te faz pensar em soluções simples para problemas complexos.