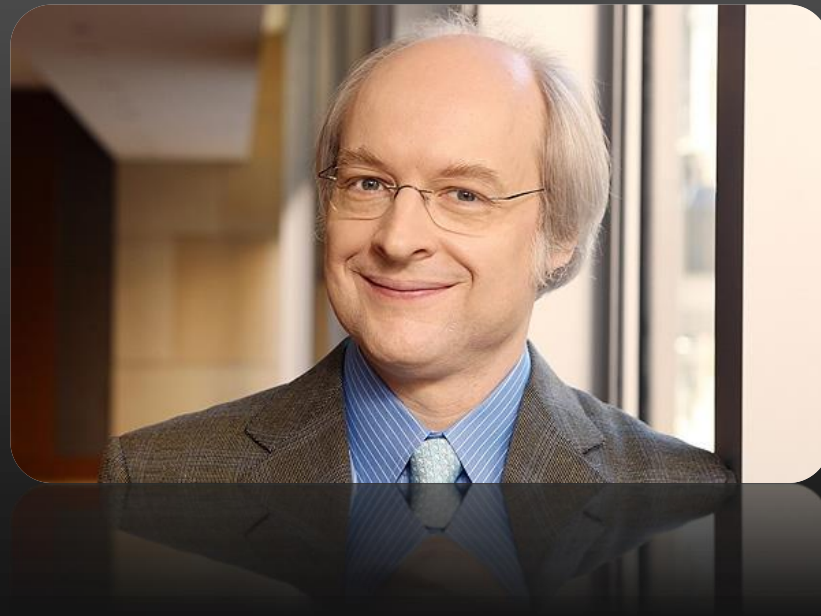


AULA 3: CONCEITOS BÁSICOS (CONTINUAÇÃO...)

AS 10 HEURÍSTICAS DE NIELSEN



O QUE É HEURISTICA?

AULA 3: CONCEITOS BÁSICOS (CONTINUAÇÃO...)

Do dicionário: "Uma regra, simplificação, ou aproximação que reduz ou limita a busca por soluções em domínios que são difíceis e pouco compreendidos".

Deste modo para um problema que não se conhece qual o melhor caminho para uma solução, define-se uma função heurística que acredita-se levar a esta solução.

AULA 3: CONCEITOS BÁSICOS (CONTINUAÇÃO...)

1 - FEEDBACK

AULA 3: CONCEITOS BÁSICOS (CONTINUAÇÃO...)

1 - FEEDBACK

O sistema deve informar continuamente ao usuário sobre o que ele está fazendo.

10 segundos é o limite para manter a atenção do usuário focalizada no diálogo.

2 - FALAR A LINGUAGEM DO USUÁRIO

2 - FALAR A LINGUAGEM DO USUÁRIO

- A TERMINOLOGIA DEVE SER BASEADA NA LINGUAGEM DO USUÁRIO E NÃO ORIENTADA AO SISTEMA. AS INFORMAÇÕES DEVEM SER ORGANIZADAS CONFORME O MODELO MENTAL DO USUÁRIO.

3 - SAÍDAS CLARAMENTE DEMARCADAS

3 – SAÍDAS CLARAMENTE DEMARCADAS

- O USUÁRIO CONTROLA O SISTEMA, ELE PODE, A QUALQUER MOMENTO, ABORTAR UMA TAREFA, OU DESFAZER UMA OPERAÇÃO E RETORNAR AO ESTADO ANTERIOR.

4 - CONSISTÊNCIA

4 – CONSISTÊNCIA

Um mesmo comando ou ação deve ter sempre o mesmo efeito.

A mesma operação deve ser apresentada na mesma localização e deve ser formatada/apresentada da mesma maneira para facilitar o reconhecimento.

5 - PREVENIR ERROS

5 – PREVENIR ERROS

Evitar situações de erro.

Conhecer as situações que mais provocam erros e modificar a interface para que estes erros não ocorram.

6 - MINIMIZAR A SOBRECARGA DE MEMÓRIA DO USUÁRIO

6 – MINIMIZAR A SOBRECARGA DE MEMÓRIA DO USUÁRIO

- O SISTEMA DEVE MOSTRAR OS ELEMENTOS DE DIÁLOGO E PERMITIR QUE O USUÁRIO FAÇA SUAS ESCOLHAS, SEM A NECESSIDADE DE LEMBRAR UM COMANDO ESPECÍFICO.

7 - ATALHOS

7 – ATALHOS

Para usuários experientes executarem as operações mais rapidamente. Abreviações, teclas de função, duplo clique no mouse, função de volta em sistemas hipertexto.

Atalhos também servem para recuperar informações que estão numa profundidade na árvore navegacional a partir da interface principal.

8 - DIÁLOGOS SIMPLES E NATURAIS

8 – DIÁLOGOS SIMPLES E NATURAIS

- DEVE-SE APRESENTAR EXATAMENTE A INFORMAÇÃO QUE O USUÁRIO PRECISA NO MOMENTO, NEM MAIS NEM MENOS.
- A SEQUÊNCIA DA INTERAÇÃO E O ACESSO AOS OBJETOS E OPERAÇÕES DEVEM SER COMPATÍVEIS COM O MODO PELO QUAL O USUÁRIO REALIZA SUAS TAREFAS.

9 – BOAS MENSAGENS DE ERRO

9 – BOAS MENSAGENS DE ERRO

Linguagem clara e sem códigos.

Devem ajudar o usuário a entender e resolver o problema. Não devem culpar ou intimidar o usuário.

10 - AJUDA E DOCUMENTAÇÃO

10 – AJUDA E DOCUMENTAÇÃO

- O IDEAL É QUE UM SOFTWARE SEJA TÃO FÁCIL DE USAR (INTUITIVO) QUE NÃO NECESSITE DE AJUDA OU DOCUMENTAÇÃO.
- SE FOR NECESSÁRIA A AJUDA DEVE ESTAR FACILMENTE ACESSÍVEL ON-LINE.