

# Interface Homem Máquina

1º Semestre - 2016

Unidade VII

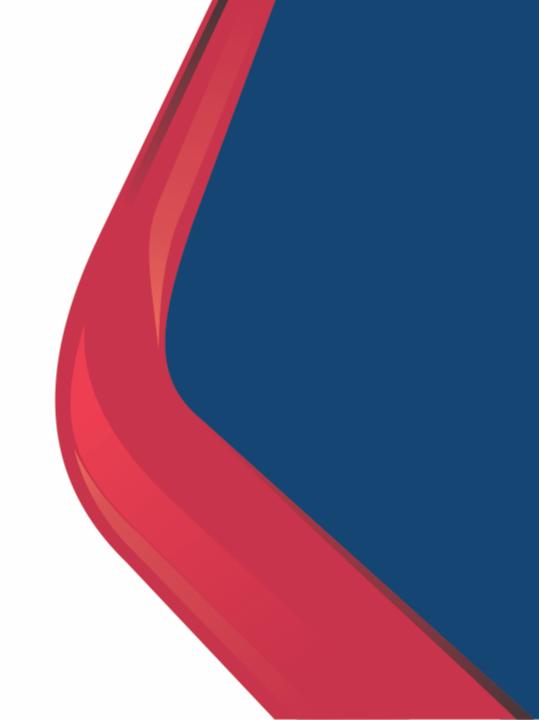


#### Unidade VII - Heurísticas

- 20 horas/aula.
- Técnica utilizada para investigar, descobrir e avaliar problemas de usabilidade em uma interface com usuário.

As 10 Heurísticas de Nielsen

continuação...





### 2<sup>a</sup> - Relação entre software e o mundo real

- Lembre-se de conhecer o MODELO MENTAL do seu cliente antes de criar a interface.
- A linguagem deve ser apropriada ao ambiente e as pessoas que utilizarão o sistema.
- Utilizar linguagem "Muito Técnica e Formal" ou "Pouco Técnica e Informal", podem ser uteis ou inúteis dependendo de cada situação.



#### 3a - Liberdade e Controle do Usuário

- Descomplique às saídas de emergência de sua interface.
- Permita o usuário desfazer ou refazer cada ação. Principalmente quando este estiver perdido em algum tipo de situação inesperada.
- Controle as ações mas faça o usuário acreditar que seja ele quem está no controle de cada ação.



#### 4<sup>a</sup> - Identidade ou Consistência

- Utilize a mesma linguagem o tempo todo, ou seja, nunca use palavras diferentes ou ícones diferentes para uma mesma ação.
- Faça com que interfaces com funções similares sejam padronizadas, facilitando a identificação do usuário.



### 5<sup>a</sup> - Prevenção de Erros

- Por Nielsen: "Ainda melhor que uma boa mensagem de erro é um design cuidadoso que possa prevenir esses erros".
- Um bom exemplo é manter uma confirmação antes de uma exclusão definitiva, ou converter exclusões físicas para exclusões lógicas.



# 6<sup>a</sup> - Reconhecimento ao invés de recordação.

- O sistema deve apresentar opções visuais ao usuário, para que o mesmo não tenha que relembrar textos complexos.
- O sistema deve permitir que o usuário faça escolhas e tome decisões, sem lembrar comandos específicos ou complexos demais.



### 7<sup>a</sup> - Flexibilidade e Eficiência de Uso (Atalhos).

- O sistema deve atender usuários de níveis diferentes, ou seja, permitir que tanto usuários iniciantes quanto usuários mais experientes realizem funções ao seu tempo.
- Abreviações, teclas de comando, duploclique, etc.
- Atalhos também servem para agilizar a utilização do software.

# Evolução da Disciplina:

- 🕜 Unidade I
- Unidade II
- Unidade III
- Unidade IV
- Unidade V
- Unidade VI
- ••• Unidade VII

Unidade VIII

Unidade IX

Unidade X







Prof. Esp. Dheyson Wildny dheyson.souza@unifran.edu.br

Av. Dr. Armando Salles Oliveira, 201 14404 600 Franca SP Brasil **T** 55 16 3711 8888 **F** 55 16 3711 8886