Nome: Lucas Gabriel Da Silva.

“Regras (Heurísticas) de Usabilidade”

1)O que são Regras Heurísticas de Usabilidade?

São regras gerais, e não diretrizes específicas de usabilidade, essas devem ser consideradas na hora de fazer ou atualizar o Design de um site.

2)Qual o principal propósito da técnica da engenharia de usabilidade?

Engenharia de usabilidade é uma disciplina profissional que se concentra em melhorar a usabilidade de sistemas interativos. Baseia-se em teorias da ciência da computação e da psicologia para definir problemas que ocorrem durante o uso de tal sistema.

3)Explique 5 Regras Heurísticas de Usabilidade, as quais você acha mais importante.

1.Correspondência entre o sistema e o mundo real; O sistema deve apresentar uma interface familiar ao usuário, deve-se procurar utilizar palavras, frase e conceitos pertencentes ao convívio do usuário, em vez de criarmos interfaces contendo termos orientados ao sistema. O signo de lixeira, por exemplo, convencionalmente representa que algo será excluído.  Desde 1981, quando usado pela Xerox como o símbolo para representar a exclusão de um

item.

2.Prevenção de erros; Mais do que mostrar ao seu usuário boas mensagens de erro é ter, em primeiro lugar, uma plataforma pensada de forma que ela impeça que um problema ocorra.  Elimine condições que farão com que seus usuários façam ações críticas sem que tenham a opção de confirmação antes de se comprometerem essa ação. O sistema deve informar continuamente ao usuário sobre o que ele está fazendo. 10 segundos é o limite para manter a atenção do usuário em uma caixa de diálogo.

3.Ajude os usuários a reconhecer, diagnosticar e recuperar erros; as mensagens de erro devem ser pequenas e em linguagem simples (sem códigos), indicando precisamente o problema e sugerindo construtivamente uma forma para o usuário chegar a uma solução. Um exemplo são os avisos de formulários que mostram que os campos não foram preenchidos corretamente.  É uma forma simples de mostrar para o usuário que ele cometeu um erro, onde errou e o que precisa ser feito para corrigir tal erro.

4.Flexibilidade e eficiência de uso; é importante que a plataforma se adapte ao nível em que o usuário está. A partir do momento em que um usuário não é mais iniciante, é importante que existam alguns atalhos para acelerar a interação dele com a ferramenta, de modo que o sistema possa atender usuários inexperientes e experientes. Exemplos de atalhos que permitem os usuários mais experientes a realizar ações mais rápido, exemplos são: “Alt+Tab ou Ctrl+C e Crtl+V ou Windows+D”.

5.Design estético e minimalista; quanto maior for a quantidade de informações que você oferece ao seu usuário, maior será o tempo que ele levará para analisar todas elas e depois tomar uma decisão, por isso, é importante manter apenas as informações que são realmente necessárias. Quanto menos informação for apresentada de uma vez ao usuário melhor. Um número muito grande de informação de uma vez faz com que ele demore muito tempo para analisar tudo e tomar uma decisão. Informações que forem secundárias podem ser deixadas em segundo plano, como menus e abas. Assim, a aplicação se torna mais eficiente em transmitir informações claras aos usuários