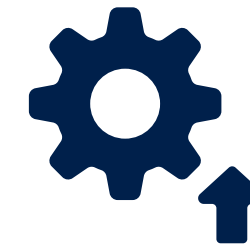




METAS DE USABILIDADE

Parte 1 de 2

Objetivos mensuráveis para criar interfaces de usuário eficientes, eficazes, seguras, úteis, fáceis de aprender e memorizar, visando otimizar a interação humano-computador.



Eficaz para usar

Permite aos usuários atingir seus objetivos com precisão, rapidez e mínimo de erros.



Eficiente para usar

Otimiza recursos, reduz tempo e esforço, maximizando produtividade e desempenho.



Seguro de usar

Protege informações, previne erros e acidentes, garantindo confiabilidade e estabilidade.



METAS DE USABILIDADE

Parte 2 de 2



Tenha uma boa utilidade

Atende às necessidades dos usuários, fornecendo funcionalidades relevantes e práticas.



Fácil de aprender

Design intuitivo, compreensão rápida, facilitando a curva de aprendizado dos usuários.



Fácil de lembrar como usar

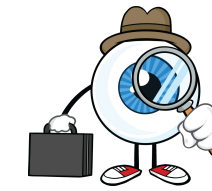
Interface amigável, fluxo de trabalho lógico, permitindo uso eficiente após intervalos.



HEURÍSTICAS DE NIELSEN

Dez princípios básicos para avaliação e melhoria da usabilidade e interação em interfaces de usuário.

Heurísticas de 1 a 4



Visibilidade do status do sistema

Informações claras sobre processos e estado, permitindo acompanhamento do usuário.



Correspondência entre o sistema e o mundo real

Linguagem e conceitos familiares, facilitando compreensão e uso.



Controle e liberdade para o usuário

Opções de desfazer/refazer, permitindo recuperação de ações indesejadas.



Consistência e padronização

Manutenção de elementos e comportamentos similares, promovendo previsibilidade.



HEURÍSTICAS DE NIELSEN

Dez princípios básicos para avaliação e melhoria da usabilidade e interação em interfaces de usuário.

Heurísticas de 5 a 8



Prevenção de erros

Projeto que evita possíveis erros, oferecendo alertas e confirmações.



Reconhecimento em vez de recordação

Facilitação do acesso a informações e ações, reduzindo carga cognitiva.



Eficiência e flexibilidade de uso

Atalhos e personalização, atendendo a usuários iniciantes e experientes.



Estética e design minimalista

Interface limpa, focada em elementos essenciais, evitando distrações.




HEURÍSTICAS DE NIELSEN


Dez princípios básicos para avaliação e melhoria da usabilidade e interação em interfaces de usuário.

Heurísticas 9 e 10



 **Ajude os usuários a reconhecer, diagnosticar e recuperar erros**

Mensagens claras e soluções para problemas encontrados.

 **Ajuda e documentação**

Orientação e suporte disponíveis para esclarecer dúvidas e melhorar a experiência.