**10 Heurísticas de Nielsen**

## 1 – Visibilidade de qual estado estamos no sistema

Podemos observar em uma imagem, que não tem nenhum cadastro efetuado naquela parte do sistema, depois de cadastrado, é possível ver o numero da pagina que se encontra os cadastros e quantos estão sendo exibidos por pagina

(caelum: É responsabilidade do sistema informar o que está acontecendo em real time pro usuário.)

2- Correspondência entre o sistema e o mundo real

Usamos o botão verde para efetuar o cadastro, azul para editar e o vermelho para excluir o cadastro efetuado. No mundo real a cor verde da a entender que a pessoa pode prosseguir e realizar algo e o vermelho que ela tem que ficar em alerta.

(caelum: Em relação ao **mundo real** podemos considerar: sons, visual e o tom de escrita que usuário utiliza para se comunicar. Implementamos bastante esta [heurística](https://pt.wikipedia.org/wiki/Heur%C3%ADstica) quando utilizamos uma seta, ícones e utilizamos a cor vermelha para elementos negativos. )

3 – Controle e liberdade para o usuário

Após fazer o cadastro, o usuário consegue editar ou excluir o cadastro realizado com facilidade, tendo assim total liberdade para fazer suas alterações.

(LinkedIn: Criar-Editar-Excluir-Ocultar, fixar no topo, salvar para ver depois, seguir-deixar de seguir, favoritar... são ações curtas que estão nessa lista de ações podem ser feitas e desfeitas.)

4 – Consistência e padrões

Todas as telas seguem o mesmo padrão, o local de cadastro na parte superior e os itens cadastrado na parte inferior, seguindo com os mesmos tipos de botões, na mesma cor e formato.

(Revistabw: o sistema sempre deve utilizar o mesmo padrão de ícones, símbolos e de palavras. Um mesmo comando ou ação sempre deve ter o mesmo efeito no sistema, independente de onde esteja e deve estar sempre na mesma posição. Os códigos de cores, botões básicos e layout, de preferência, devem estar de acordo com o padrão do sistema operacional corrente)

5 – Prevenções de erros

Para evitarmos que o usuário saia do programa sem querer, destacamos o botão sair com uma cor diferente dos demais, sendo assim ele ira tomar mais cuidado para não clicar diretamente nele

(tidbits: Na tradução livre das palavras do próprio Nielsen “Ainda melhor que uma boa mensagem de erro é um design cuidadoso que possa prevenir esses erros”. Por exemplo, ações definitivas, como deleções ou solicitações podem vir acompanhadas de um checkbox ou uma mensagem de confirmação.)

6 – Reconhecimento em vez de memorização

A pessoa que ira efetuar o cadastro ou utilizar qualquer parte do sistema, consegue ir direto na parte desejada sem dificuldades.

(LinkedIn: Os usuários devem realizar tarefas já executadas antes, sem dificuldades ou re-trabalhos.)

7 – Flexibilidade e eficiência de uso

Ao clicar para selecionar uma opção em qualquer tela do sistema, a opção que ira ser seleciona fica com uma cor destacada para uma visualização melhor do usuário, na parte inferior temos o campo pesquisa, que conforme é escrito as palavras são filtradas e mostrada abaixo.

(caelum: É importante deixar uma experiência boa com seu sistema desde o usuário mais leigo até o mais avançado.)

8 – Estética e design minimalista

Podemos ver que a forma que o resultado de pesquisa é mostrada no smartphone do usuário é bem especifica e com informações necessárias.

(tidbits: Evite que os textos e o design fale mais do que o usuário necessita saber. Os “diálogos” do sistema precisam ser simples, diretos e naturais, presentes nos momentos em que são necessários.)

9 – Ajude os usuários a reconhecerem, diagnosticarem e recuperarem-se de erros

Nas duas imagens podemos ver que aparecem alerta de erro, em uma das imagens o usuário não selecionou todos os campos, aparecendo assim um alerta avisando que será necessário selecionar todos os campos. Na outra imagem ele não selecionou devidamente os campos e o sistema não conseguiu localizar as informações necessárias

(UX Collective Brasil: Um exemplo são aqueles avisos de formulários nos campos que 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.)

10 – Ajuda e documentação

Podemos observar que ao selecionar uma turma, temos todas as opções necessária dentro do campo para a pessoa conseguir observar o que ela esta querendo selecionar.

(Revistabw: Um sistema eficiente deve ser tão fácil de utilizar que o usuário não precise de maior ajuda. Ainda assim, deve ser construído um bom conjunto de documentação e ajuda que seja facilmente acessado pelo usuário em casa de dúvida)

<https://pt.linkedin.com/pulse/10-heur%C3%ADsticas-de-jakob-nielsen-para-usabilidade-ui-rodrigues>

<https://brasil.uxdesign.cc/10-heur%C3%ADsticas-de-nielsen-para-o-design-de-interface-58d782821840>

<http://blog.caelum.com.br/10-heuristicas-de-nielsen-uma-formula-pra-evitar-erros-basicos-de-usabilidade/>

<http://www.tidbits.com.br/as-10-heuristicas-de-usabilidade-do-nielsen>

<http://www.revistabw.com.br/revistabw/as-10-heuristicas-de-usabilidade-de-nielsen/>