

TODOS
os alunos têm que entregar
TODAS
as atividades no AVA

Entregas **APENAS** no AVA

Envios por outros canais são
DESCONSIDERADOS

Processos para entrega 2º Semestre - **TIC**

1. Briefing
2. Plano de ação 5W1H – **DO PROBLEMA**
3. Personas
4. Suposições - Hipóteses – Validação
5. Benchmark
6. Mapa de Jornadas de Usuários
7. Rabiscoframes
8. Wireframes
9. Styleguide
10. **Protótipo de Alta Resolução**
11. Portfólio (relatório de apresentação)

Protótipo de Alta Resolução – 11. Orientações sobre usabilidade (Norma NBR ISO-9241-2011)

0 Introdução

1 Objetivo

2 Referências normativas

3 Definições

4 Justificativa e Benefícios

5 Especificações e medindo a usabilidade de produtos

6 Especificação e avaliação de usabilidade durante o projeto

7 Especificando e medindo um sistema de trabalho em uso

ANEXOS

A Exemplo de como especificar o contexto de uso

B Exemplo de medidas de usabilidade

C Exemplo de uma especificação de usabilidade

D Relacionamento com outras Normas Internacionais

E Bibliografia

Protótipo de Alta Resolução – USABILIDADE

Teste de Usabilidade - Aela.io



Protótipo de Alta Resolução – USABILIDADE

UX RESEARCH



Usability testing

in 4 steps



@ihoms.design



Protótipo de Alta Resolução – USABILIDADE



Prepare for a testing

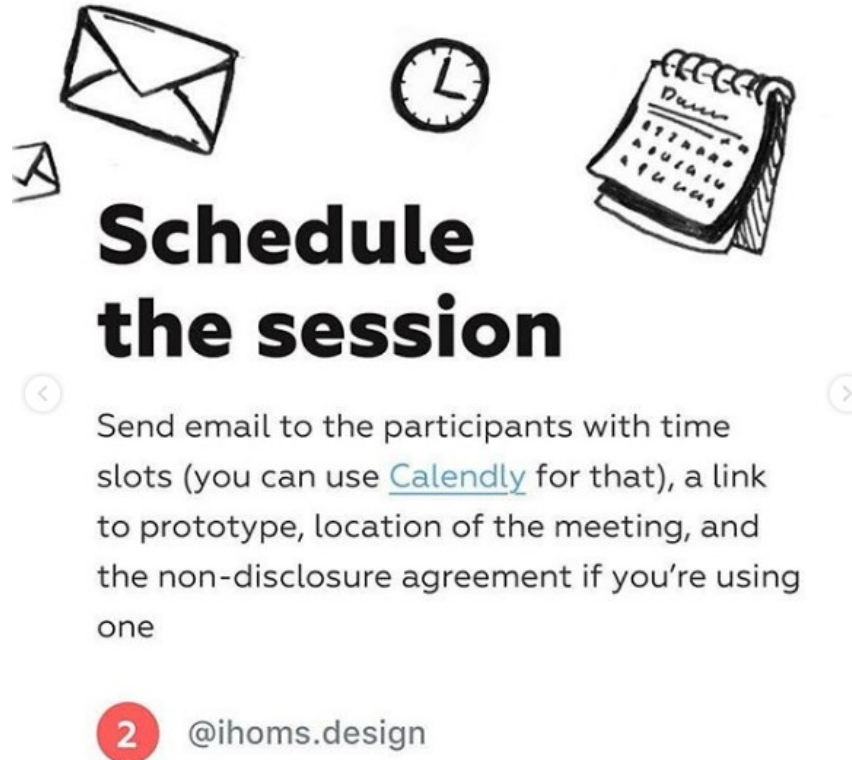
1. Figure out what you're going to test
(website, mobile app, desktop app, etc.)
2. Decide what kind(s) of users you want to
test with, and **recruit participants**
3. Create your **list of tasks** to test

Protótipo de Alta Resolução – USABILIDADE

4. Choose a **platform** for testing (in case of testing remotely: LookBack, UserTesting, UserLytics, UserInsights, etc.)
5. Prepare your **prototype** (Marvel, Invision, Axure or live app)



Protótipo de Alta Resolução – USABILIDADE



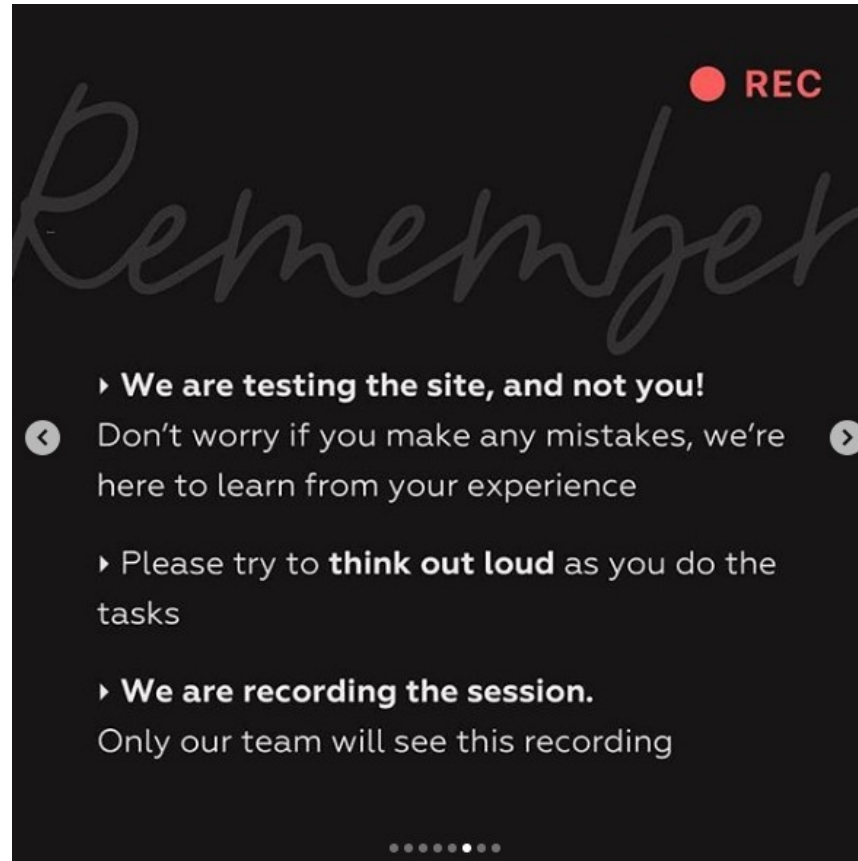
Protótipo de Alta Resolução – USABILIDADE



Start Testing!

1. Make sure whatever you're testing is working and accessible online or offline
2. Test video and audio before session
3. Hit record and start the session!

Protótipo de Alta Resolução – USABILIDADE



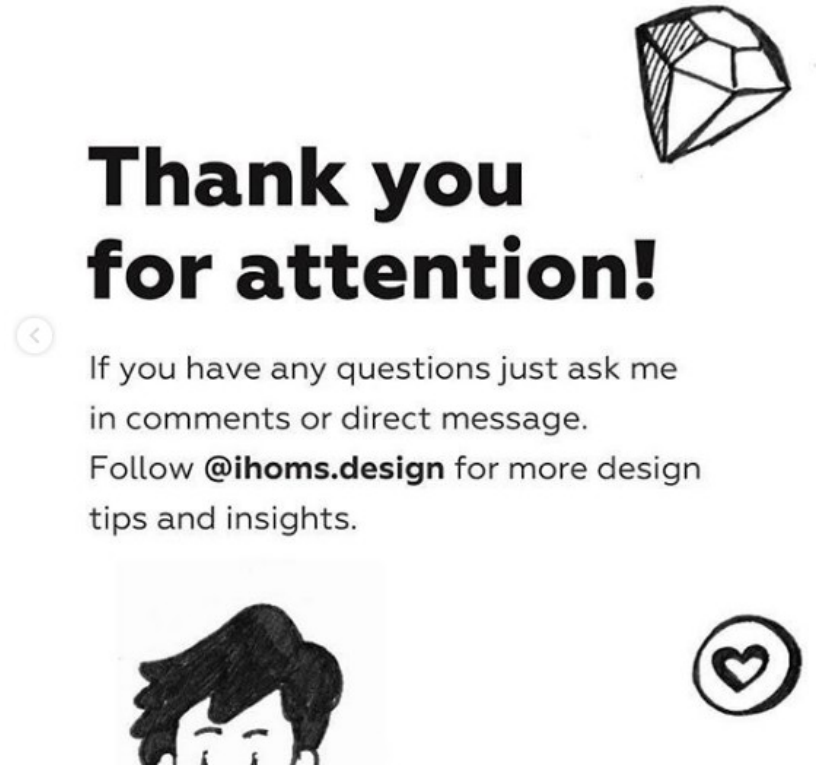
Protótipo de Alta Resolução – USABILIDADE



Review and share results

Highlight key issues, insights, quotes, thoughts from each session immediately after. Create a report with the results and share it with your team and stakeholders.

Protótipo de Alta Resolução – USABILIDADE



Protótipo de Alta Resolução – USABILIDADE – 10 Heurísticas

Heurísticas são como atalhos mentais que reduzem o esforço na tomada de decisões.

Enquanto na psicologia elas podem ser vilãs, porque reforçam vieses cognitivos (distorções de raciocínio), em UX elas ajudam a definir boas práticas de usabilidade



Protótipo de Alta Resolução – USABILIDADE – 10 Heurísticas

“Heurísticas são **10 princípios gerais para o design**. Eles são chamados de “heurísticas” por que **são regras básicas** e não diretrizes específicas de usabilidade.”

- Jakob Nielsen



As **10 Heurísticas** de Nielsen foram criadas em 1994 pelo cientista da computação **Jakob Nielsen**, também conhecido como o pai da usabilidade.

Elas basicamente servem para prevenir erros básicos de usabilidade que facilmente são cometidos.



Protótipo de Alta Resolução – USABILIDADE – 10 Heurísticas

1



Visibilidade do Status do Sistema

O sistema deve sempre manter os usuários informados sobre o que está acontecendo, por meio de feedback. Este feedback pode ser fornecido usando uma mudança de cor, carregador (*loading*), gráficos de tempo restante etc.

Correspondência entre o Sistema e o Mundo Real

Em relação ao mundo real podemos considerar: sons, visual e o tom de escrita que usuário utiliza para se comunicar. Implementamos bastante esta heurística quando utilizamos uma seta, ícones e utilizamos a cor vermelha para elementos negativos, por exemplo.

2



Protótipo de Alta Resolução – USABILIDADE – 10 Heurísticas

3

CTRL

+

Z

Controle de usuários e liberdade

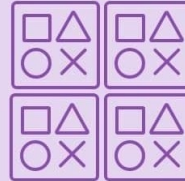
Os usuários frequentemente escolhem as funções do sistema por engano e precisarão de uma “saída de emergência” claramente marcada para deixar o estado indesejado sem ter que passar por um diálogo extenso. Suporte para desfazer e refazer.

Consistência e padrões

É importante manter a consistência e padrão visual, Colocar o usuário a novas condições na qual ele não está acostumado, pode induzir ele ao erro.

É importante manter a consistência e padrão visual (texto, cor, desenho do elemento, som e etc).

4



Protótipo de Alta Resolução – USABILIDADE – 10 Heurísticas

5



Prevenção de erros

Essa heurística foca em criar uma plataforma que busca prevenir os problemas antes que ocorram. O objetivo é eliminar as condições mais propensas ao erro, isso pode ser feito, por exemplo, quando apresentamos uma caixa de confirmação para prosseguir antes do usuário completar a tarefa.

Reconhecimento em vez de recordação

Devemos minimizar a quantidade de informações que o usuário precisa memorizar, para isso, objetos, ações e opções importantes devem ficar visíveis, isso faz com que o cérebro perceba as ações que são similares, reconhecendo assim padrões.

6



Protótipo de Alta Resolução – USABILIDADE – 10 Heurísticas

7



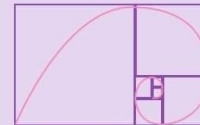
Eficiência e flexibilidade de uso

A interface deve atender tanto as necessidades dos usuários iniciantes quanto a dos experientes. Assim como muitos programas tem o botão de desfazer a ação, mas também o comando Ctrl + Z que exerce a função de maneira rápida.

Estética e design minimalista

Quanto maior a quantidade de informações, mais tempo o usuário vai levar para analisá-las e poder tomar uma decisão, aumentando assim as chances dele abandonar a aplicação/site por achar confuso demais.

8



Protótipo de Alta Resolução – USABILIDADE – 10 Heurísticas

9



Ajude os usuários a reconhecer, diagnosticar e recuperar erros

As mensagens de erro devem ser expressas em linguagem simples (sem códigos), indicar precisamente o problema e sugerir uma solução de forma construtiva.

Ajuda e documentação

Mesmo que seja melhor se o sistema puder ser usado sem documentação, pode ser necessário fornecer ajuda e documentação. Essas informações devem ser fáceis de pesquisar, focadas na tarefa do usuário, listar etapas concretas a serem realizadas e não ser muito extensas.

10



Referências de projetos de UX/UI Design (estrutura e forma de apresentação):

1. O que é usabilidade
2. O futuro dos testes de usabilidade no ciclo de desenvolvimento ágil de produtos digitais
3. A importância da usabilidade para sistemas web
4. The System Usability Scale & How it's Used in UX

Referências de projetos de UX/UI Design (estrutura e forma de apresentação):

1. Reduzindo a burocracia no processo de locação de imóveis
2. Melhorando a saúde dos brasileiros que precisam de ajuda psicológica ou psiquiátrica
3. Estudo de UX | UI para descomplicar o processo de aluguel de imóveis residenciais em Brasília
4. Criando um solução de gestão financeira pessoal para o Banco do Brasil
5. Processo de UX/UI Design do Projeto Cian
6. Keep Closet — estudo de caso de UX/UI
7. Como tornar a experiência de buscar assistência técnica de PC mais eficiente?
8. Estudo de caso UX/UI: Estruturando uma página de artesanato
9. Melhorando os cuidados com a saúde das crianças brasileiras — estudo de caso de UX

Testes Usabilidade

<https://medium.com/aela/teste-de-usabilidade-10-dicas-para-preparar-e-conduzir-com-efici%C3%A2ncia-ccd9be3bc77d>

<https://www.nngroup.com/articles/ten-usability-heuristics/>

<https://uxgorilla.com/nielsens-heuristics/>

<https://www.instagram.com/p/CDiq1ugFFbq/>

<https://www.instagram.com/p/CE1DuKlFgjV/>

<https://www.instagram.com/p/CEcpGnqHUTS/>

<https://www.instagram.com/p/B-KSWs-ngv8/>

https://www.instagram.com/p/B73_li1n4dK/