

Mecanismos de Usabilidade - Tabelas de Apoio

Tabela 1 - Confirmação/Retorno: Estado do Sistema.

Identificação
Nome: Estado do sistema
Família: Confirmação/Retorno
Contexto
Quando alguma alteração no estado do sistema ocorre, o usuário deve ser notificado [1], especialmente quando a mudança de estado afeta as informações de estado que provavelmente mudarão ao longo do tempo (por exemplo, barra de estado em aplicativos de janelas, trem, ônibus ou horário de companhias aéreas, displays de videocassete...).
Quando alterações importantes para o usuário ocorrem ou quando ocorrem falhas importantes para o usuário:
<ul style="list-style-type: none">• Durante a execução da tarefa;• Porque não há recursos suficientes do sistema;• Porque os recursos externos não estão funcionando corretamente.
Questões
1. O usuário é constantemente informado sobre o estado atual do sistema de software? 2. Em caso de falhas no sistema, o usuário é notificado sobre? 3. O sistema do software fornece um retorno para o usuário sobre tratamento de erros em caso de falhas?

Fonte: Adaptado de Juristo et al. [2].

Tabela 2 - Confirmação/Retorno: Interação.

Identificação
Nome: Interação
Família: Confirmação/Retorno
Contexto
Quando o usuário realiza um evento de interação, como o mouse clique, movimento do mouse, movimento de seta, prensa de teclado, etc. o sistema deve informar ao usuário que a interação foi aceita [3]. (CORAM; LEE, 1996)
Questões
1. Ao realizar interações com o mouse e/ou teclado que irão gerar alguma reação no software, o usuário é notificado sobre essa interação?

Fonte: Adaptado de Juristo et al. [2].

Tabela 3 - Confirmação/Retorno: Aviso.

Identificação
Nome: Aviso
Família: Confirmação/Retorno
Contexto
Quando uma ação que tem sérias consequências foi exigida pelo usuário [4].
Questões
1. O usuário é informado sobre as consequências que a execução de uma tarefa pode gerar no software? 2. O usuário é avisado de formas diferentes dependendo do grau de consequências de sua ação no software?

Fonte: Adaptado de Juristo et al. [2].

Tabela 4 - Confirmação/Retorno: Confirmação/retorno de longa ação.

Identificação
Nome: Confirmação/retorno de longa ação
Família: Confirmação/Retorno
Contexto
Quando um processo demorado interrompe a interface do usuário por dois segundos ou mais.
Questões
1. Em tarefas com tempo de espera maior que 2 segundos, o usuário é notificado sobre essa ação longa? 2. As informações sobre as ações longas são atualizadas a cada 2 segundos?

Fonte: Adaptado de Juristo et al. [2].

Tabela 5 - Desfazer/Cancelar: Desfazer globalmente.

Identificação
Nome: Desfazer globalmente
Família: Desfazer/Cancelar
Contexto
Ao construir um sistema altamente interativo com funcionalidades múltiplas e complexas.
Questões
1. Em tarefas no software com múltiplas etapas, o sistema fornece mecanismos que possibilitam que essas etapas sejam desfeitas/revertidas? 2. As múltiplas etapas das tarefas são gravadas, possibilitando ser desfeitas?

Fonte: Adaptado de Juristo et al. [2].

Tabela 6 - Desfazer/Cancelar: Desfazer objeto específico.

Identificação
Nome: Desfazer objeto específico
Família: Desfazer/Cancelar
Contexto
Ao construir um sistema altamente interativo com funcionalidades múltiplas e complexas em objetos específicos do sistema.
Questões
O sistema do software possibilita que tarefas específicas possam ser desfeitas/revertidas?

Fonte: Adaptado de Juristo et al. [2].

Tabela 7 - Desfazer/Cancelar: Abortar operação.

Identificação
Nome: Abortar operação
Família: Desfazer/Cancelar
Contexto
Quando o usuário precisa sair de um aplicativo ou um comando rapidamente.
Questões
1. O sistema disponibiliza ao usuário uma opção de saída do software de forma clara e imediata? 2. As tarefas do software possuem mecanismos de cancelamento para abortá-las? 3. Ações que levarão mais de 10 segundos podem ser abortadas?

Fonte: Adaptado de Juristo et al. [2].

Tabela 8 - Desfazer/Cancelar: Voltar.

Identificação
Nome: Voltar
Família: Desfazer/Cancelar
Contexto
Quando há aplicativos interativos com várias etapas.
Questões
1. O sistema possibilita ao usuário a opção de voltar a estados anteriores no software? 2. O software possibilita ao usuário a opção de voltar a um estado de segurança do sistema?

Fonte: Adaptado de Juristo et al. [2].

Tabela 9 - Prevenção/Correção de erros de entrada do usuário: Entrada de texto estruturada.

Identificação
Nome: Entrada de texto estruturada
Família: Prevenção/Correção de erros de entrada do usuário
Contexto
Quando o sistema só pode aceitar entradas do usuário em um formato muito específico.
Questões
1. O software fornece ao usuário informações claras sobre como os dados solicitados devem ser inseridos?

Fonte: Adaptado de Juristo et al. [2].

Tabela 10 - *Wizard*: Execução passo a passo.

Identificação
Nome: Execução passo a passo
Família: <i>Wizard</i>
Contexto
Quando um usuário não especialista precisa executar uma tarefa complexa pouco frequente, composta por várias subtarefas, onde as decisões precisam ser tomadas em cada subtarefa.
Questões
1. Ao iniciar uma tarefa com várias etapas, são fornecidas informações ao usuário sobre cada uma delas?

Fonte: Adaptado de Juristo et al. [2].

Tabela 11 - Perfil de usuário: Preferências.

Identificação
Nome: Preferências
Família: Perfil de usuário
Contexto
Quais informações precisam ser obtidas e especificadas para fornecer aos usuários o mecanismo de “preferências”.
Questões
1. O usuário consegue configurar preferências particulares no software (tamanho de fonte, tema, idioma etc.)?
2. O sistema de software provê um conjunto de preferências de acordo com perfis de usuários?

Fonte: Adaptado de Juristo et al. [2].

Tabela 12 - Perfil de usuário: Espaço para objetos pessoais.

Identificação
Nome: Espaço para objetos pessoais
Família: Perfil de usuário
Contexto
Quais informações precisam ser obtidas e especificadas para fornecer aos usuários o mecanismo de “espaço de objeto pessoal”.
Questões
1. O usuário tem a possibilidade de organizar seu próprio layout no software? 2. O sistema do software permite que essa organização (questão 21) seja feita para cada usuário?

Fonte: Adaptado de Juristo et al. [2].

Tabela 13 - Perfil de usuário: Favoritos.

Identificação
Nome: Favoritos
Família: Perfil de usuário
Contexto
Em um sistema de software navegável, quando o sistema é possivelmente grande e complexo e permite que o usuário se mova livremente por ele de maneiras não suportadas diretamente pela estrutura do artefato.
Questões
1. O usuário consegue gravar os lugares (tarefas, páginas, fases, anúncios etc) que mais visitou ou os que possui maior preferência?

Fonte: Adaptado de Juristo et al. [2].

Tabela 14 - Ajuda: Ajuda multinível.

Identificação
Nome: Ajuda multinível
Família: Ajuda
Contexto
Quando o aplicativo a ser desenvolvido é complexo e alguns usuários provavelmente precisarão de um sistema de ajuda completo, mas a maioria dos usuários não terá tempo para usá-lo; Então, os desenvolvedores querem dar suporte a usuários impacientes e/ou ocasionais.
Questões
1. O sistema fornece ajuda ao usuário na execução de tarefas e/ou funções do software? 2. Ao iniciar uma tarefa ou função, o software fornece dicas de como realizá-la?

Fonte: Adaptado de Juristo et al. [2].

Tabela 15 - Agregação de comando: Agregação de comando.

Identificação
Nome: Agregação de comando
Família: Agregação de comando
Contexto
Quando os usuários precisam repetir longas sequências de ações e quando as possíveis ações a serem realizadas com o artefato podem ser expressas por meio de comandos, que podem ser compostos de partes menores, em uma sintaxe semelhante a uma linguagem com regras precisas e apreensíveis, e os usuários são dispostos e capazes de aprender essa sintaxe.
Questões
1. As ações complexas exigem comandos agregados? 2. O usuário consegue nomear um macro?

Fonte: Adaptado de Juristo et al. [2].

REFERÊNCIAS

- [1] Jenifer Tidwell. 2005. Designing Interfaces. *Patterns for Effective Interaction Design*. [S.l.], O'Reilly Media.
- [2] Natalia Juristo, Ana Moreno, and Maria-Isabel Sanchez-Segura. 2006. Usability Elicitation Patterns (USEPs). [Http://www.grise.upm.es/sites/extras/2/](http://www.grise.upm.es/sites/extras/2/). Acesso em: 27-05-2022.
- [3] Todd Coram and Jim Lee. 1996. Experiences: A Pattern Language for User Interface Design. [Http://www.maplefish.com/todd/papers/experiences/Experiences.html](http://www.maplefish.com/todd/papers/experiences/Experiences.html). Acesso em: 15-02-2023.
- [4] USABILITY Pattern Collection. 2007. [Http://www.cmis.brighton.ac.uk/research/patterns/home.html](http://www.cmis.brighton.ac.uk/research/patterns/home.html). Acesso em: 15-02-2023.