

Interface e Usabilidade

Princípios ergonômicos para a interface com o usuário

Você sabia que seu material didático é interativo e multimídia? Isso significa que você pode interagir com o conteúdo de diversas formas, a qualquer hora e lugar. Na versão impressa, porém, alguns conteúdos interativos ficam desabilitados. Por essa razão, fique atento: sempre que possível, opte pela versão digital. Bons estudos!

Nesta webaula apresentaremos os Princípios de Usabilidade de Nielsen.

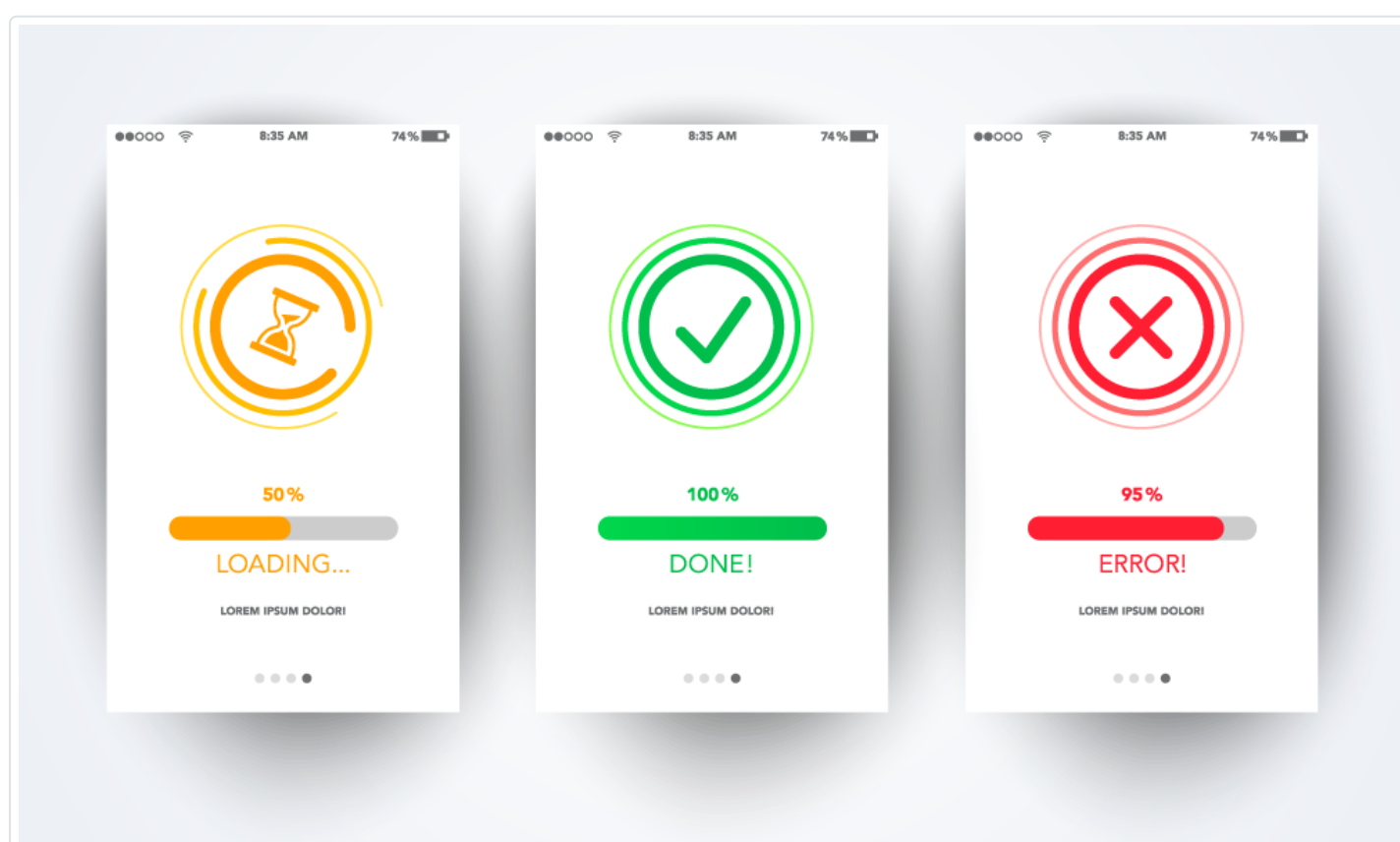
Princípios ergonômicos para a interface com o usuário

Princípios de usabilidade de Nielsen

1. Visibilidade do status do sistema

Manter os usuários informados sobre o que está ocorrendo.

Visibilidade do status do sistema



Fonte: Shutterstock.

2. Compatibilidade entre o sistema e o mundo real

Falar a língua dos usuários, com as palavras, frases e conceitos familiares ao usuário.

Os ícones, por exemplo, são familiares ao usuário em uma mesma plataforma.

Linguagem do usuário



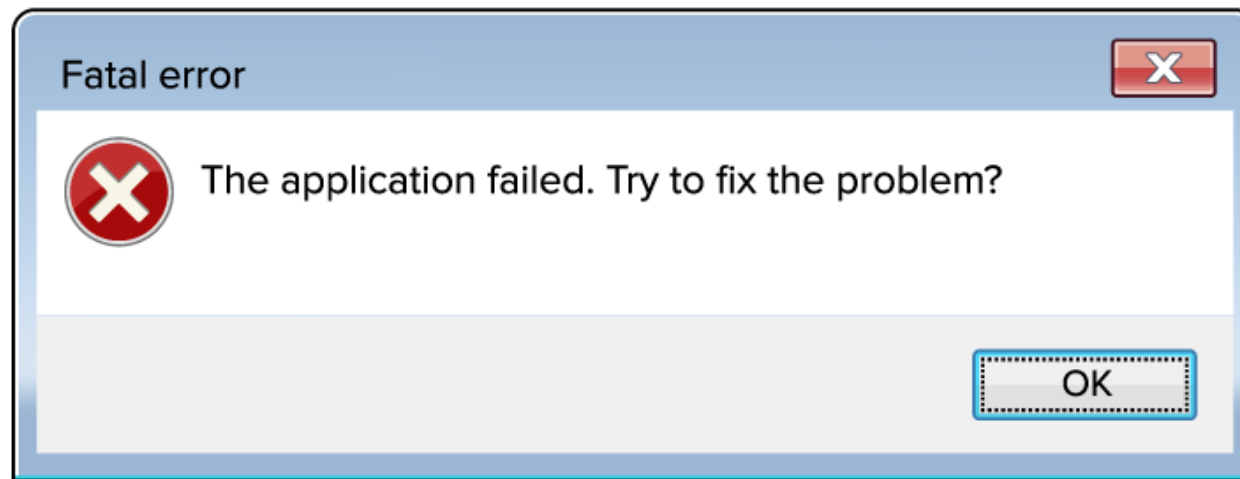
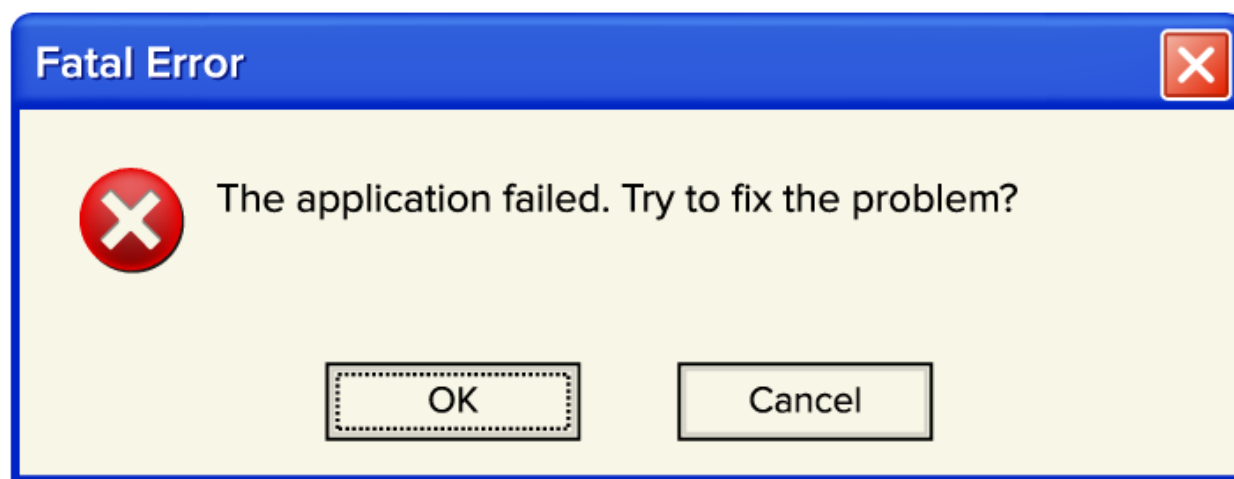
Fonte: Shutterstock.

[Saiba mais](#)

3. Controle e liberdade do usuário

Oferecer controle ao usuário e opções de desfazer e refazer, cancelar ou seguir com alguma ação.

Opções de fazer e desfazer



Fonte: Shutterstock.

4. Consistência e padrões

O sistema deve seguir os padrões da plataforma (visuais, comportamentais e textuais).

5. Prevenção de erro

Impedir a ocorrência de problemas ou apresentar ao usuário uma opção de confirmação antes que incidam no erro.

6. Mais reconhecimento que recordação

Minimizar a carga da memória do usuário permitindo a visualização de objetos, ações e opções.

7. Flexibilidade e eficiência de uso

Atender bem tanto usuários principiantes como experientes.

8. Projeto estético e minimalista

Não apresentar informações que sejam irrelevantes ou que sejam raramente necessárias.

9. Reconhecimento, diagnóstico e recuperação de erros

Indicar problemas com clareza e sugerir construtivamente uma solução.

10. Ajuda e documentação

Fornecer ajuda e documentação, que seja fácil de encontrar e fácil de aplicar.

[Pesquise mais](#)

Saiba mais

Princípios de Norman (1988)

Donald Norman (1988) é o autor de um livro clássico de design e projeto de interação intitulado O design dos objetos do dia a dia (NORMAN, 2002).

O livro explora e emprega os fundamentos da psicologia para explicar como as pessoas interagem com os objetos e sistemas que estão no seu cotidiano.

Norman discute como projetos mal feitos, que não se comunicam com seus usuários de forma clara e óbvia, tornam seu uso difícil. O autor apresenta seis princípios básicos que podem assegurar uma boa interação humano-computador que estão descritos a seguir:

1. Visibilidade

Deixar controles e comandos visíveis ajuda o usuário a compreender quais opções estão disponíveis na interface, sem a necessidade de ter que procurar por informações ou lembrar que elas existem.

2. *Affordance*

A *affordance* se refere às propriedades reais e percebidas do objeto, que comunicam ao usuário como este objeto pode ser usado.

De acordo com Norman (1988) as *affordances* fornecem 'pistas' aos usuários sobre como operar um controle ou comando. Por exemplo, um botão de liga-desliga de um controle remoto de um aparelho de televisão, indica que ele deve ser pressionado, um botão redondo que controla o volume do rádio do automóvel, indica que ele deve ser girado para a direita ou para a esquerda. Quando as *affordances* de controles e comandos de uma interface são claras, é fácil para o usuário saber como interagir com eles.

3. *Feedback*

O feedback se refere à informação que é enviada ao usuário como resposta a uma ação sua com o sistema ou ao resultado obtido. Um *feedback* adequado auxilia o usuário a compreender o que está acontecendo e assim prosseguir com a interação.

4. Restrições

As restrições diminuem as opções possíveis de interação em determinados contextos da interface. Por exemplo, ao desabilitar itens de menu que não estão disponíveis em um determinado momento da interação, o usuário é informado que aquelas opções não devem ser selecionadas, o que pode ajudar a evitar erros e perda de tempo.

5. Mapeamento

O mapeamento se refere à relação entre o design dos controles e o resultado da sua operação. Por exemplo, ao pressionar a tecla de seta para a direita no teclado do computador, o usuário espera que o cursor se desloque para a direita.

O mapeamento natural, que Norman define como sendo o aproveitamento de analogias físicas e padrões culturais, pode contribuir para uma maior compreensão do funcionamento e operação da interface por parte do usuário.

6. Consistência

A consistência, por meio do uso de padrões, assegura que elementos similares na interface terão comportamentos similares e desta forma auxilia o usuário a prever qual será o efeito de suas ações.

Por exemplo, ao definir que links serão representados por um texto sublinhado na cor azul, o usuário saberá que ao clicar em um desses elementos ele será direcionado a um link correspondente.

[Pesquise mais](#)

Nossa webaula termina por aqui. Assista ao vídeo de encerramento e até a próxima!

Para visualizar o vídeo, acesse seu material digital.