

FOCO NO MERCADO DE TRABALHO

PRINCÍPIOS ERGONÔMICOS PARA A INTERFACE COM O USUÁRIO

Adriana Holtz Betiol



Fonte: Shutterstock.

Deseja ouvir este material?

Áudio disponível no material digital.

SEM MEDO DE ERRAR

Como a plataforma possui dados, fichas de treino e vídeos de treino, ela pode gerar interação em diversos momentos: no momento da matrícula de novos clientes, que podem se cadastrar diretamente na plataforma, no momento de atualização de dados cadastrais e de planos e até na busca de informações sobre pagamento. Para esses fins é possível que o usuário utilize a plataforma em média uma vez por mês, pelo celular, computador ou tablet, dependendo do perfil de cada usuário.

Um segundo momento de interação ocorre quando o usuário consulta sua ficha de treinos, o que provavelmente será feito com o seu celular que ele acessará durante o treino quando estiver na academia.

E o terceiro momento é durante um treino em casa, que pode ser feito em um ambiente interno ou externo, com muito ou pouco espaço (possivelmente com menos espaço que na academia), e pode ser acessado pelo celular, computador ou tablet, dependendo de cada perfil do usuário.

Os princípios de usabilidade, leis e conceitos de Gestalt que devem conduzir o projeto de melhoria da interface dessa plataforma são:

- Compatibilidade entre o sistema e o mundo real (Heurísticas de Nielsen): criar uma forma de interação que se assemelhe a interação física do usuário na academia, por exemplo, permitir que o usuário marque os treinos realizados no dia na ficha digital, permitir que ele pause o treino e tire dúvidas com o professor, permitir que nos treinos digitais ele visualize as atividades com a mesma qualidade de um treino presencial.
- Controle e liberdade do usuário (Heurísticas de Nielsen): permitir que o usuário utilize a plataforma conforme seus objetivos, por exemplo, permitir que o usuário crie listas dos treinos preferidos, organizados por categorias criadas por ele mesmo, permitir que o usuário atualize seus dados sempre que quiser, e permitir que ele deixe na tela inicial os itens que ele acessa com maior frequência.
- Oferecer feedback (Regras de Ouro de Shneiderman): a interface deve oferecer feedback das ações do usuário, por exemplo quando um pagamento foi realizado, um treino foi finalizado ou realizado.
- Diálogos que indiquem o término da ação (Regras de Ouro de Shneiderman): indicar com clareza, utilizando sons e aspectos visuais momentos específicos dos treinos, como o término de uma sequência, por exemplo.
- Prevenção de erros (Regras de Ouro de Shneiderman e Heurísticas de Nielsen) e reconhecimento, diagnóstico e recuperação de erros (Heurísticas de Nielsen): prevenir erros de pagamentos duplicados ou falta de aviso de pagamento, prevenir acidentes ao acessar o celular durante os treinos, com informações claras e oferecer formas de o usuário corrigir os erros com facilidade.
- Suporte interno de controle (Regras de Ouro de Shneiderman) e flexibilidade e eficiência de uso (Heurísticas de Nielsen): permitir que cada usuário possa utilizar e acessar o treino conforme o seu nível de experiência com a atividade.
- Reduzir a carga da memória de curto prazo (regras de Ouro de Shneiderman): possuir o mínimo de ações necessárias do usuário na interface de forma que ele possa focar no treino.

- Continuidade (Lei da Gestalt) e Sequencialidade (conceito aplicado de Gestalt): para analisar se a organização dos elementos visuais da interface que estão relacionados a uma sequência de treino dão a sensação de continuidade.
- Pregnância (Lei da Gestalt) e clareza (conceito aplicado de Gestalt) e projeto estético minimalista (Heurísticas de Nielsen): oferecer uma organização visual da interface com boa harmonia, equilíbrio de informações, clareza e objetividade, para que o usuário possa identificar com facilidade o que ele busca.

AVANÇANDO NA PRÁTICA

INTERFACE PARA RELÓGIO DE PULSO DIGITAL

Imagine que a mesma empresa do caso anterior acabou de aprovar o desenvolvimento de um novo projeto para um dispositivo vestível que poderá ser usado como um complemento ao monitoramento das atividades físicas de seus usuários, e eles novamente contrataram você para desenvolver o projeto. O produto será um relógio de pulso digital com tela touch que poderá ser utilizado para medir e avaliar a qualidade e a quantidade de atividade física realizada pelo usuário. Ele tem como público-alvo as pessoas que gostam de praticar exercícios físicos como corridas, caminhadas e passeios de bicicleta e querem monitorar o impacto dessas atividades em sua saúde. Você foi encarregado de coordenar a equipe que irá projetar a interface com o usuário deste produto. Pensando nas heurísticas e critérios ergonômicos de projeto de interfaces estudados nesta seção, escolha cinco princípios de usabilidade e design que você considera que são importantes e devem estar presentes no projeto desta interface, considerando o contexto do usuário móvel.

RESOLUÇÃO



No contexto do projeto de uma interface de relógio de pulso digital, que é uma interface pequena, exigindo uma interação com as pontas dos dedos do usuário, e que será utilizada majoritariamente com o usuário em movimento, os principais princípios que devemos considerar são:

- Visibilidade do status do sistema / Oferecer feedback: a interface deve informar o que está ocorrendo de forma que o usuário não precise olhar a tela o tempo todo, usando alertas sonoros, por exemplo.
- Compatibilidade entre o sistema e o mundo real: a interface deve permitir interações adequadas ao contexto de alto movimento, e possivelmente alta

luminosidade, como interação por voz e som e ícones e botões grandes e com alto contraste.

- Consistência e padrões: a interface deve ter padrões para ações similares, de forma que o usuário lembre com facilidade como executar cada tipo de ação.
- Prevenção de erros: a interface deve prevenir erros, especialmente por cliques indesejados (botões muito pequenos e próximos podem fazer com que o usuário clique em um item indesejado, por exemplo).
- Projeto estético e minimalista: os diálogos e ícones devem ser claros e sucintos, pois o espaço reduzido da tela não deve ficar sobrecarregado de informações.