**CENTRO PAULA SOUZA**

**ETEC PROFESSORA MARIA CRISTINA MEDEIROS**

**Ensino Médio com Habilitação Profissional de Técnico em Informática para Internet**

**Ana Clara Cordeiro Lima**

**Ana Laura Vicentine Ribeiro**

**Ariany Santos de Andrade**

**Daniel da Silva**

**Danielle Trindade Vieira**

**A USABILIDADE NA WEB**

**São Paulo**

**2022**

**Ana Clara Cordeiro Lima**

**Ana Laura Vicentine Ribeiro**

**Ariany Santos de Andrade**

**Daniel da Silva**

**Danielle Trindade Vieira**

**A USABILIDADE NA WEB**

Trabalho de relatório sobre usabilidade na we apresentado a usabilidade e design de interação em 06 de abr de 2023 da EtecProfessora Maria Cristina Medeiros, orientado pela Prof.Suely Souza;

**São Paulo**

**2022**

**Dedicatória**

**Agradecimentos**

**Resumo em língua nacional**

**Resumo em língua estrangeira**

Sumário

[O que é usabilidade? 8](#_Toc1144040954)

[Por que usabilidade na Web 9](#_Toc1936791219)

[Inspeção de usabilidade 10](#_Toc1777523854)

[11](#_Toc281754748)

[Sete regras básicas 11](#_Toc628479168)

[Avaliação heurística 13](#_Toc926354501)

[Referencias 13](#_Toc546789894)

# O que é usabilidade?

Usabilidade para web se refere ao grau com que o usuário consegue realizar uma tarefa, está relacionada a facilidade que o usuário tem ao utilizar um site, o quão rápido ele consegue realizar suas tarefas, a fim de ter uma experiência de acesso de forma clara, fácil e eficaz por parte de qualquer pessoa.

# Por que usabilidade na Web

A usabilidade governa a Web, sendo o ponto mais importante, por exemplo; se um cliente não encontrar o produto, ele não o comprará, o poder do usuário de clicar no mouse decidir qualquer Coisa. Tudo do mundo está a um simples clique do mouse, por isso a usabilidade assume uma importância ímpar na Internet sendo extremamente importante e insubstituível devendo cumprir seu papel de forma exemplar, no design de produtos, software tradicionais entre outros, a má usabilidade equivale a um usuário frustrado com sua experiência com no site, app ou etc.

# Inspeção de usabilidade

# O conjunto de tópicos usados para a inspeção de uma boa usabilidade para o usuário são: A eficiência de uso, facilidade de aprendizagem, facilidade de relembrar, tolerante a erro, satisfação subjetiva e os métodos são: Avaliação heurística, revisão de orientações, percurso pluralístico, inspeções de consistência, inspeções de padrões, percurso cognitivo.

# Sete regras básicas

# As sete regras básicas são; A clareza na arquitetura da informação que é essencial para que o usuário consiga discernir o que é prioritário e o que é secundário no site, boa organização das informações, colocar a informação de forma estruturada e bem localizada. Facilidade de navegação, o usuário deveria conseguir acessar a informação desejada em no máximo três cliques. Simplicidade, quem navega quer encontrar o mais rapidamente possível o objetivo da busca, A confusão por excessos deve ser evitada, dando ao usuário paz e tranquilidade para que possa analisar a relevância do conteúdo, sempre que questionados sobre sites os usuários se referem a qualidade e relevância do conteúdo, um bom texto, o mais claro e objetivo possível, as demais informações devem ser deixadas para páginas de suportes. Manter a consistência, quando as coisas acontecem sempre do mesmo jeito, os usuários não precisam se preocupar a respeito do que irá acontecer após. Tempo suportável, tempo de carga das páginas deve ser curto,10 segundos é o máximo de tempo antes que as pessoas percam o interesse na Web, os usuários tendem a ficar com uma baixa expectativa ao passar disso. Foco nos usuários, 'sair do caminho', para que o usuário possa fazer o que quer da maneira mais rápida possível.

# Avaliação heurística

# A avaliação heurística é uma técnica de inspeção de usabilidade executada por examinadores que seguem um conjunto de princípios de usabilidade, as heurísticas, e avaliam todos os elementos de interface com o usuário, com o objetivo de encontrar falhas de usabilidade. Alguns desses princípios são, visibilidade do status do sistema que precisa manter os usuários informados sobre o que está acontecendo, fornecendo um feedback adequado, compatibilidade do sistema com o mundo real o sistema precisa falar a linguagem do usuário, com palavras, frases e conceitos familiares ao usuário, ao invés de termos orientados ao sistema. Controle do usuário e liberdade, frequentemente escolhem por engano funções do sistema e precisam ter claras saídas de emergência para sair do estado indesejado sem ter que percorrer um extenso diálogo. Prover funções desfazer e refazer. Prevenção de erros, melhor que uma boa mensagem de erro é um design cuidadoso o qual previne o erro antes que aconteça. Reconhecimento ao invés de relembrança, tornar objetos, ações e opções visíveis. O usuário não deve ter que lembrar informação de uma para outra parte do diálogo. Flexibilidade e eficiência de uso, para as novas pessoas que estiverem usando se tornem peritos com o uso. Prover aceleradores de forma a aumentar a velocidade da interação. Permitir a usuários experientes "cortar caminho" em ações frequentes. Estética e design minimalista, diálogos não devem conter informação irrelevantes ou desnecessárias. Qualquer unidade de informação extra no diálogo irá competir com unidades relevantes de informação e diminuir sua visibilidade.

# Referencias

<https://assets.unitpac.com.br/arquivos/Revista/43/1.pdf>

<http://ftp.unicamp.br/pub/apoio/treinamentos/tutoriais/tut_UsabilidadeWeb.pdf>

<https://www.treinaweb.com.br/blog/usabilidade-x-acessibilidade-quais-as-diferencas-e-relacoes#:~:text=A%20usabilidade%20da%20web%20est%C3%A1,por%20parte%20de%20qualquer%20pessoa>.