

FILIPPE FERREIRA GARCIA

**PARE DE CONTAR NÚMERO DE
CLIQUEs**

Trabalho de pesquisa referente ao estudo dirigido do 2º Bimestre da matéria Interface Humano-Computador, sobre problemas de usabilidade encontrados em produtos digitais, segundo Filipe Samuel.

CURITIBA

2023

Sumario

1.	INTRODUÇÃO	3
2.	REFERENCIAL TEÓRICO.....	4
3.	METODOLOGIA	5
4.	PROBLEMAS DE USABILIDADE.....	6
	REFERÊNCIAS.....	7

1. INTRODUÇÃO

A interface de usuário desempenha um papel crucial no mundo digital, influenciando diretamente a experiência do usuário e o sucesso de aplicativos e plataformas. Este trabalho explora o contexto de um artigo científico chamado “*Pare de contar números de cliques - Obrigado*”, que trata de um mito difundido no meio do design de interfaces digitais que é o dos “3 cliques”, onde se diz que uma interface interativa que o acesso a algumas funcionalidades deveria estar a 3 cliques. O artigo se inspira nas pesquisas de Joshua Porter e Jakob Nielsen e argumenta com isso que a eficiência na navegação não pode ser reduzida a simples a um número de interações.

2 REFERENCIAL TEÓRICO

Este referencial teórico da pesquisa sobre o artigo proposto “*Pare de contar números de cliques - Obrigado*”, dá destaque principalmente a importância de repensar a avaliação de usabilidade nas interfaces digitais e fazendo o questionamento da tradicional regra dos “3 cliques”, que diz que algumas funcionalidades de um site ou sistema computacional interativo deveria estar apenas a 3 cliques. Contrapondo a visão extremamente simplista de categorizar uma boa interface apenas com cliques o artigo trás exemplos de boas interfaces e dá ênfase na arquitetura da informação e na experiência do usuário.

3. METODOLOGIA

Com o objetivo de examinar a temática proposta, este estudo se concentrará na análise baseada no artigo “*Pare de contar números de cliques - Obrigado*”, de Filipe Samuel. A fim de garantir a máxima precisão na aquisição de conhecimento sobre o problema a ser investigado, este trabalho adotará uma abordagem investigativa para analisar o objeto de estudo, que, neste caso, é uma interface ineficaz.

4. PROBLEMAS DE USABILIDADE



Figura 1 – Tela inicial do app Aliexpress
Fonte: App mobile Aliexpress

A interface do aplicativos de vendas do Aliexpress é um exemplo do que pode ser considerado como excessivamente informativa pela sua sobrecarga visual apresentada assim que o aplicativo é aberto, o que torna a experiência do usuario menos agradável e até dificultando seu uso. Além de tudo isso a falta dessa hierarquia clara de informações e design pode confundir seus usuários, comprometendo assim a eficiência na sua busca pelos produtos desejados e na realização de compras, e em casos mais extremos até levar o seu cliente desistir de comprar no aplicativo, e tudo isso apenas pelo seu design confuso e excessivamente cheio de informações.

Para que seja possível promover uma experiência mais agradável e mais amigavel ao usuário é extremamente recomendável que a interface proposta seja simplificado e que as informações essenciais sejam priorizadas seguindo os princípios do design centrado ao usuário.

REFERÊNCIAS

<https://www.aliexpress.com>

<https://brasil.uxdesign.cc/pare-de-contar-números-de-cliques-obrigado-7d6b975f9502>