



# Programação em Ambiente Web I

## Aula 9 – Usabilidade para a Web (1)

Prof. MSc. Cleyton Slaviero

`cslaviero@gmail.com`

Slides baseados no livro Usabilidade na Web (LORANGER, H., NIELSEN, 2007)

# Exercícios (passado)

- Vamos criar um documento html com diversas caixas, **priorizando a marcação do HTML5**. E ainda:
  - Bordas com uma imagem em artigos (crie mais de um artigo, use classes)
  - Gradiente linear no rodapé
  - Sombra no box da seção principal e em títulos
  - Dois backgrounds no título (um com *repeat*) e um logo (pode ser da UFMT) no canto superior direito
  - Outra propriedade do CSS3 a sua escolha

# Usabilidade

- Atributo de **qualidade** relacionado a **facilidade** no uso de algo
  - O quão rápido usuários podem aprender
  - Eficiência ao usar
  - Grau de propensão a erros
  - Quanto gostam de utilizá-lo

# Motivação

- Wayback Machine
  - Tente acessar uma página salva...
- Rover Informática
  - Veja o código fonte...
- Globo.com
  - Tente achar a variação da cotação do dólar...

# Usabilidade

- Usabilidade assume uma importância ímpar na economia da Internet
  - No design de produtos e de software tradicionais, usuários pagam antes e experimentam a usabilidade depois
  - na WEB experimentam a usabilidade antes e pagam depois

# Usabilidade

- Boa usabilidade tem dois benefícios
  - Oferece suporte os objetivos de negócio
  - Torna mais fácil e agradável tratar a tecnologia

# Usabilidade

*“Você tem menos de dois minutos para se comunicar na primeira vez em que um potencial cliente visita seu website” (LORANGER, NIELSEN , 2007)*

# Todo novo site pode ser um novo desafio para o usuário

Experiência é um fator característico da experiência do usuário



# Diretrizes

- Suporte de usuários que seguem links profundos
  - Informe os usuários onde eles estão e como podem prosseguir para outras partes do site
  - Oriente o usuário quanto ao restante do site
    - Breadcrumbs
  - Não pressuponha que os usuários segiram um caminho reto para chegar a página atual

# Homepage

- Tempo de uso da homepage pode variar de acordo com a experiência do usuário na página
  - ~30 segundos
- O que comunicar?
  - O site que eles chegaram
  - Os benefícios que a empresa oferece
  - Algo sobre a empresa e seus produtos mais recentes
  - Opções para os usuários e como chegar a seção mais relevante para eles
- Exemplo: Amazon

# Páginas internas

- Usuários gastam cerca de 1 minuto na primeira visita a uma página interna, 45s em visitas subsequentes
  - Qual conteúdo pode ser visto/lido nesse tempo?

**Boa parte do tempo é passado no conteúdo**

# Rolagem

- Mecanismo de rolagem é pouco utilizado
  - 1,3 tela de informação rolada
- Destaque informações mais relevantes sem precisar rolar a página!

# Padrões e convenções

- Convenção
  - Usuários esperam que elementos convencionais funcionem de certa maneira quando visitam um novo site
- Confusão
  - Até mesmo o elemento de design mais utilizado é usado em menos de 50% dos websites
  - Usuários eventualmente não vão saber o que esperar

# Padrões e convenções

- Padrões asseguram que usuários (LORANGER, NIELSEN 2007)
  - Saibam quais recursos esperar
  - Reconheçam a aparência desses recursos
  - Saibam aonde encontrar
  - Saibam como operar cada recursos
  - Não precisem brincar de adivinhação
  - Não deixem que recursos passem despercebidos
  - Não obtenham surpresas desagradáveis quando algo não funciona como esperado

# Rastro de informações

- Usuários buscam informações como se estivessem numa selva
- Estratégias para aprimorar o rastro de informações
  - Links e categorias descrevem explicitamente o que o usuário irá encontrar
  - Não utilize palavras inventadas ou slogans
  - Lembre os usuários que eles estão no "caminho que leva ao alimento"

# Problemas persistentes de usabilidade

- Problemas de usabilidade vão se tornando menos importantes
  - Tecnologias são aprimoradas
  - Usuários se adaptam
  - Designers evitam piores abusos



# Problemas persistentes de usabilidade

- Links que não mudam de cor quando visitados
  - Pode criar desorientação!
- Quebra do botão voltar
  - Voltar faz o papel do desfazer
  - E se o voltar não faz isso?

# Problemas persistentes de usabilidade

- Abrir novas janelas do navegador
  - Poluição de espaço do usuário
  - Problemas no "voltar"
  - Exceção: documentos pdf e semelhantes
- Janelas pop-up
  - Bloqueiam o conteúdo principal quando não "se pede"
  - Problemas para usuário com deficiências



# Problemas persistentes de usabilidade

- Elementos de design que parecem anúncios
  - "cegueira a banners"
- Violando convenções da web
  - Usuários esperam determinadas convenções. Caso não existam, pode ser difícil para o usuário interagir

# Problemas persistentes de usabilidade

- Conteúdo denso e não-escaneável
  - Árduo trabalho para extrair informações
  - Texto deve ser breve, escaneável e acessível
- Conteúdo vago e modismo vazio
  - Não dizer rapidamente o que oferece

# Problemas persistentes de usabilidade

Muitas vezes, os problemas desaparecem.  
**Como?**

# Problemas persistentes de usabilidade

- A mudança de tecnologias tem impacto sobre usabilidade
  - Flash
  - Frames
  - Multimídia
  - Páginas dinâmicas

# Problemas persistentes de usabilidade

- A adaptação do usuário influencia a usabilidade
  - Clicabilidade incerta (isso é um link?)
  - Links que não são azuis
  - Rolagem
  - Registro
  - URL's complexos
  - Menus suspensos e em cascata

# Problemas persistentes de usabilidade

- Designers atenuam problemas de usabilidade
  - Plugins e novas tecnologias
  - Interface 3D
  - Design poluído
  - Páginas splash
  - Páginas inventadas
  - Imagens gráficas em movimento
  - Inconsistência
  - Páginas órfãs
  - ....



# O que torna um problema grave

- Frequência
  - Quantos usuários encontrarão o problema?
- Impacto
  - Quantas dificuldades o problema causa nos usuários?
- Persistência
  - O problema é um impedimento único ou recorrente?

# Exercícios

- Utilizando um website que já criou ou um novo, crie elementos em sua página web que atendam a 3 questões tratadas na aula de hoje
  - Sugestões:
    - Homepage → Informações principais sem rolar a página
    - Navegação → Breadcrumbs
- Você foi convidado a elaborar um website para pesquisa de monstrinhos de bolso próximo. Utilizando HTML, CSS e JS, construa uma página de exemplo em que o usuário consiga fazer essa busca (ela não precisa ser 100% funcional)
  - Lembre-se:
    - Existem 150 pokemons. Ele pode querer buscar todos ou alguns
    - Ele pode querer buscar em uma região
  - Quais problemas de usabilidade "persistentes" podem ocorrer?