



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?

