

Grupo 04

Exército Brasileiro

Entrega 3

Metas de Usabilidade

Introdução



Metas de Usabilidade

Objetivo

Metas de Usabilidade

Categorias

- Eficácia
- Eficiência
- Segurança
- Learnability
- Memorability

Metas de Usabilidade

Categorias

- Eficácia
- **Eficácia:** A eficácia é uma meta bastante geral e se refere a quanto um produto realiza um trabalho de forma satisfatória e de forma esperada pelo usuário.
 - **Pergunta a ser feita:** O produto permite que as pessoas aprendam, realizem seu trabalho de forma eficiente, accessem a informação de que necessitam ou comprem os produtos que desejam?

Metas de Usabilidade

Categorias

- Eficiência
- **Eficiência:** A eficiência refere-se à maneira como um produto auxilia os usuários na realização de suas tarefas. Isso implica que uma maneira eficiente de fornecer suporte a tarefas comuns é permitir que o usuário use um único botão ou tecla.
 - **Pergunta a ser feita:** Os usuários conseguirão manter um alto nível de produtividade, uma vez que tenham aprendido como utilizar um produto para realizar suas tarefas?

Metas de Usabilidade

Categorias

- Segurança

- **Segurança:** A segurança envolve proteger o usuário de condições perigosas e situações indesejáveis. Primeiro aspecto, o ergonômico, refere-se às condições externas do local de trabalho. Segundo aspecto refere-se a ajudar qualquer usuário a evitar os perigos de realizar ações indesejadas acidentalmente em qualquer tipo de situação. Também diz respeito ao possível medo dos usuários diante das consequências de cometerem erros e como isso afeta seu comportamento. Por isso construir produtos interativos mais seguros nesse sentido envolve prevenir que o usuário cometa erros graves, reduzindo o risco de que ele pressione teclas ou botões errados por engano e fornecer aos usuários várias formas de recuperação caso cometam erros.
 - **Pergunta a ser feita:** Qual é a gama de erros possíveis ao se utilizar o produto e quais as medidas que o produto permite que o usuário tome para corrigir os erros facilmente?

Metas de Usabilidade

Categorias

- Learnability

- **Learnability:** A capacidade de aprendizagem refere-se à facilidade de aprender a usar um sistema. As pessoas não gostam de perder tempo aprendendo como usar um sistema. Prefetem utiliá-lo logo e se tornarem competentes realizando tarefas sem muito esforço. Até certo ponto as pessoas estão dispostas a gastar mais tempo aprendendo a usar sistemas mais complexos e que fornecam uma ampla gama de funcionalidades. Nessas situações, tutorias onine podem ajudar, fornecendo material interativo passo a passo e exercícios práticos. No entanto, muitas pessoas acham esses recursos difíceis de serem relacionados com as tarefas que deseja realizar. Uma questão central consiste em determinar quanto tempo os usuários estão dispostos a gastar para aprenderem a usar um produto. Não há muito sentido em desenvolver uma série de funcionalidades se a maioria dos usuários não pode ou não está preparada para passar algum tempo aprendendo a utilizá-las.
 - **Pergunta a ser feita:** O usuário saberá como usar o produto explorando a interface e experimentando determinadas ações? Será difícil aprendertodo o conjunto de funções dessa maneira?

Metas de Usabilidade

Categorias

- Memorability

- **Memorability:** A capacidade de memorização refere-se à facilidade de lembrar como utilizar um sistema depois de já tê-lo aprendido. Isso é muito importante em produtos interativos usados com pouca frequência. Se os usuários não usaram uma operação por alguns meses ou mais, devem ser capazes de lembrar ou, pelo menos, de voltar a lembrar rapidamente como usá-la. Quando há o caso de esquecer como usa algumas funcionalidades, os usuários precisam de ajuda para lembrar, isso é resolvido a partir do momento em que foi projetado a interação para que ela forneça suporte ao realizar as tarefas. Isso evita forçar os usuários a reaprenderem a realizar as tarefas e consequentemente, se isso acontecer, revela que as funcionalidades são obscuras, ilógicas ou mal sequenciadas.
 - **Pergunta a ser feita:** Que tipos de suporte de interface foram fornecidos com o objetivo de ajudar os usuários a lembrarem como realizar as tarefas, especialmente para produtos e operações que são utilizados com pouca frequência?

Metas de Usabilidade

Categorias

- Eficácia
- Eficiência
- Segurança
- Learnability
- Memorability

- **Eficácia:** O produto permite que as pessoas aprendam, realizem de forma eficiente e accessem a informação que desejam, seja como ingressar no Exército ou saber de alguma informação.
- **Eficiência:** Para algumas funcionalidades, os usuários conseguirão manter o alto nível de produtividade. Algumas opções precisam de mais de um toque para que o usuário chegue ao que deseja ou precisa.
- **Segurança:** Aparentemente ao se utilizar o site, é possível constatar que, pelo fato de ser intuitivo, há poucas opções de erro. O máximo que pode ter é errar o caminho para se chegar ao destino e isso é resolvido apertando o botão de "voltar" do navegador.
- **Utilidade:** Pelo fato de se ter bastante opções, há várias rotas e várias opções em cada rota, em que o usuário pode se confundir na hora de escolher a opção desejada. O produto fornece a funções adequadas, porém a gama de opções podem atrapalhar o processo de escolha do usuário.
- **Learnability:** Ao utilizá-lo pela segunda vez, relatou a facilidade de chegar ao destino desejado, ou seja, a aprendizagem ao utilizar o site é boa. Porém a gama de informações disponíveis desanima em pequena parcela o usuário caso ele queira procurar outra informação ao qual ele ainda não aprendeu.
- **Memorability:** Assim como na aprendizagem, ao acessar o site foi obtido em menos tempo o caminho ao qual foi percorrido no primeiro acesso, isso demonstra que em aspectos de rotas já utilizados se tem um bom resultado do usuário ao usá-lo.

Princípios e Diretrizes

- Correspondência com as Expectativas dos Usuários
- Simplicidade nas Estruturas das Tarefas
- Consistência e Padronização
- Promovendo a Eficiência do Usuário

Princípios e Diretrizes

Antecipação

[Ir para o conteúdo 1](#) [Ir para o menu 2](#) [Ir para a busca 3](#) [Ir para o rodapé 4](#)

Ministério da Defesa
Exército Brasileiro
BRAÇO FORTE - MÃO AMIGA

[ACESSIBILIDADE](#) [ALTO CONTRASTE](#) [MAPA DO SITE](#)



[Imprensa](#) | [Ouvidoria](#) | [Serviços](#)

Princípios e Diretrizes

Visibilidade e Reconhecimento

Princípios e Diretrizes

Conteúdo Relevante e Expressão Adequada

INFORMEX 006 - Processo Seletivo para o cargo de Adjunto de Comando 2023

Como Ingressar

EB na Mídia

Reserva pró-Ativa

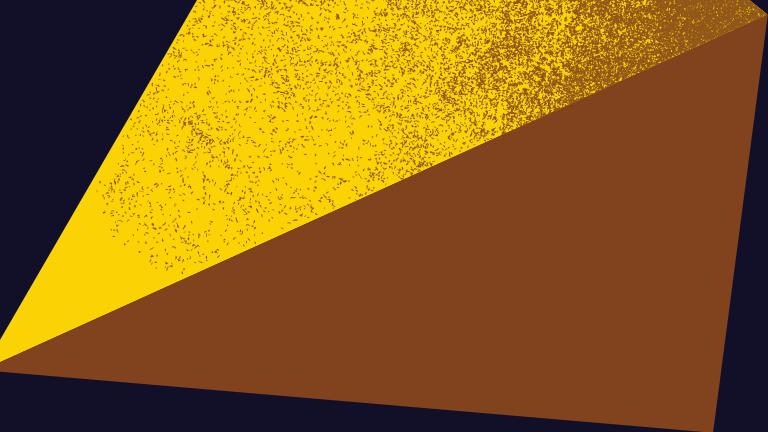
Serviço Militar

Meio Ambiente

Informex

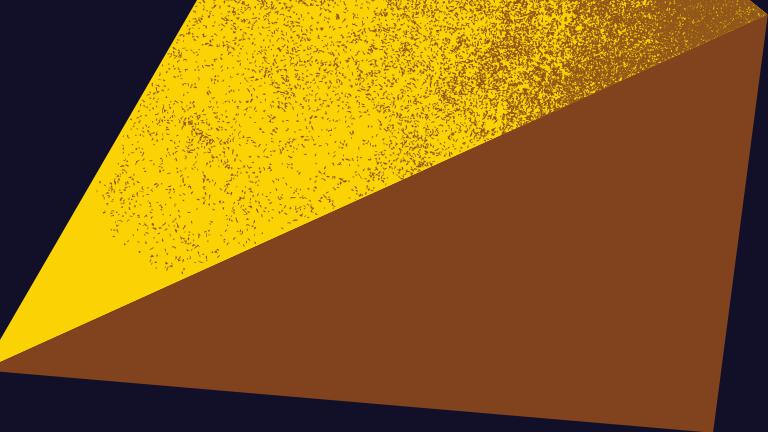
Princípios e Diretrizes

Projeto para Erros



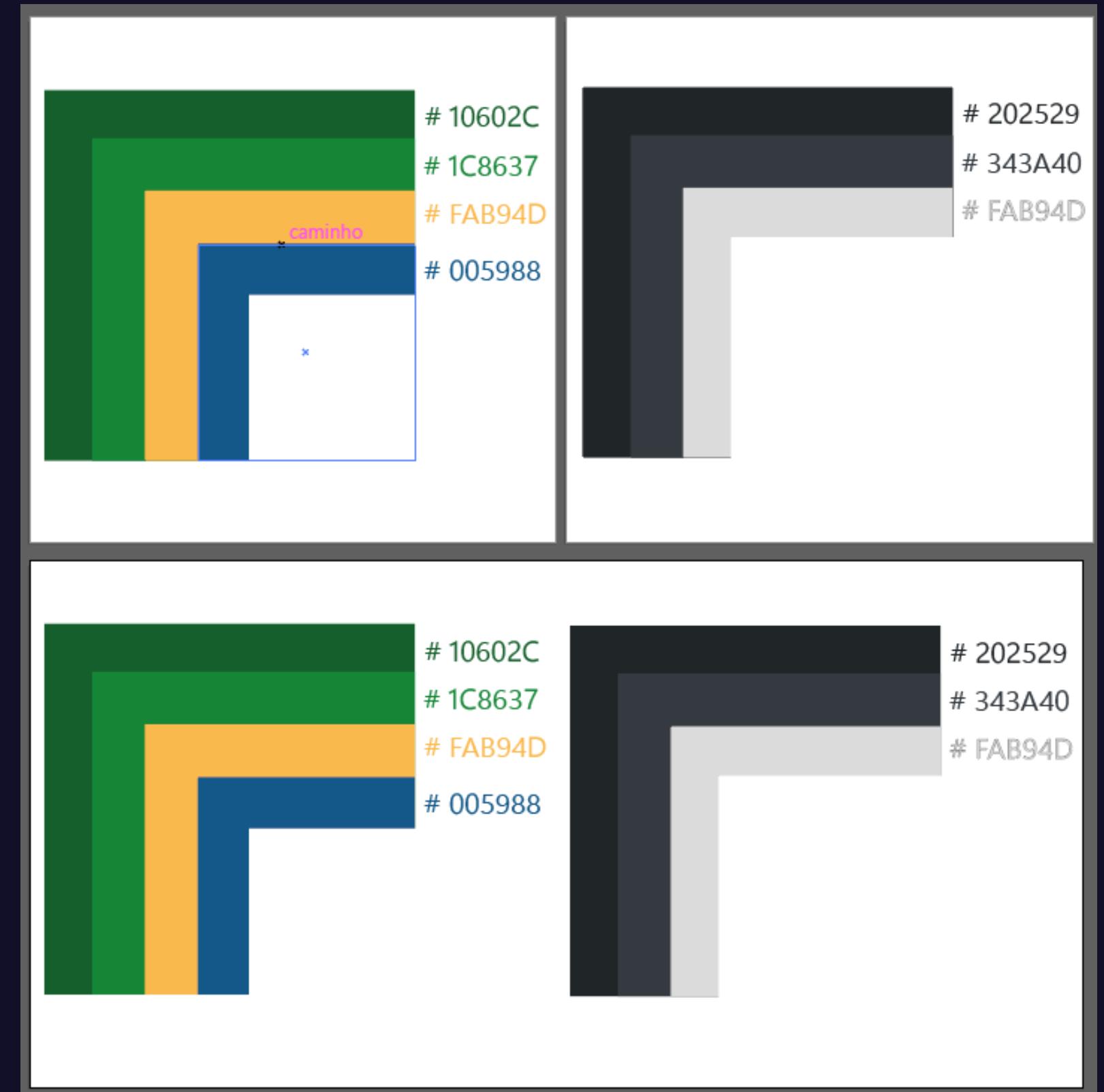
Guia de Estilo

Guia de Estilo

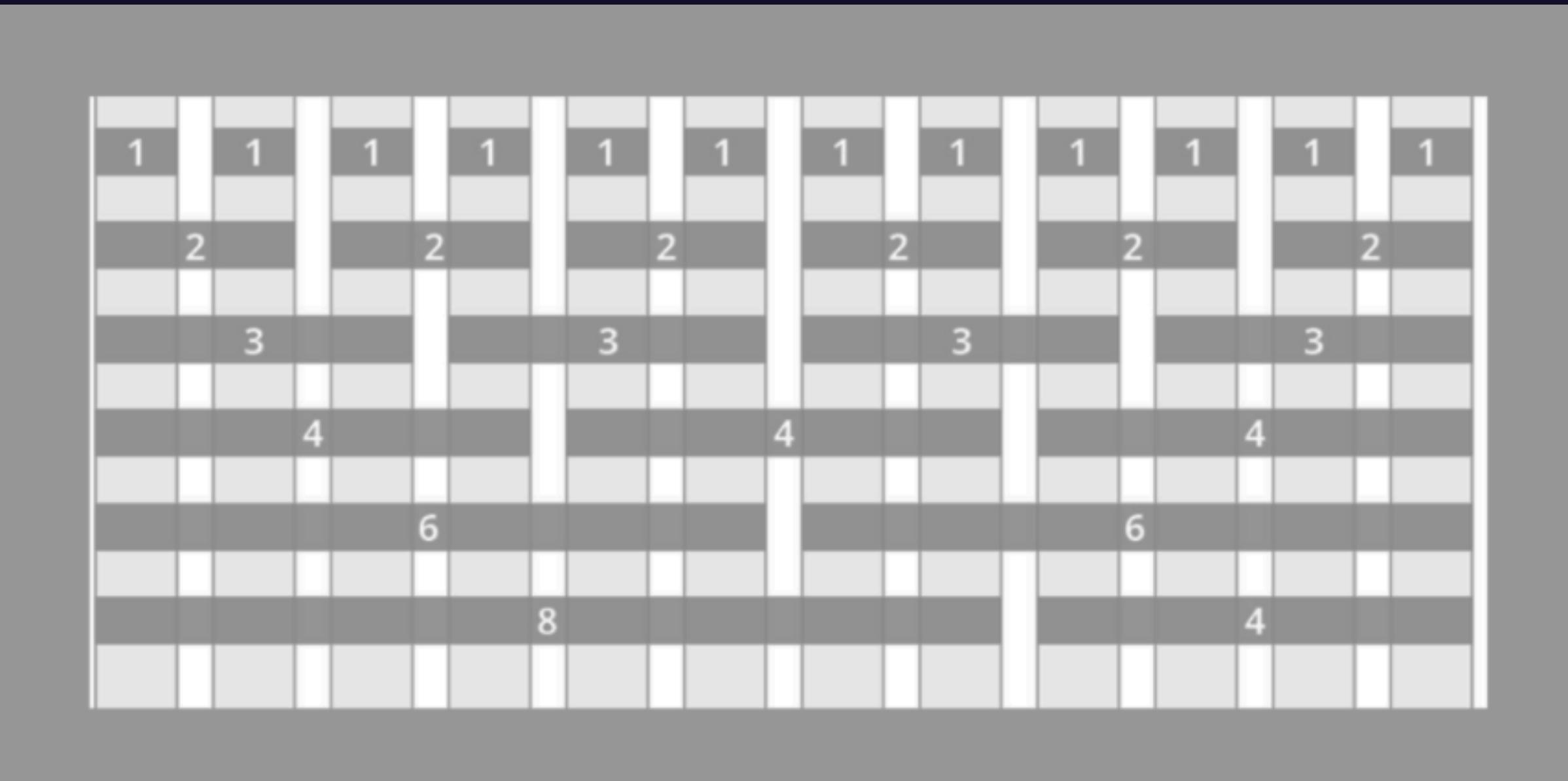


O guia de estilo visual orienta a unidade e a coerência visual na apresentação de uma marca e em sua oferta de serviços no cenário digital.

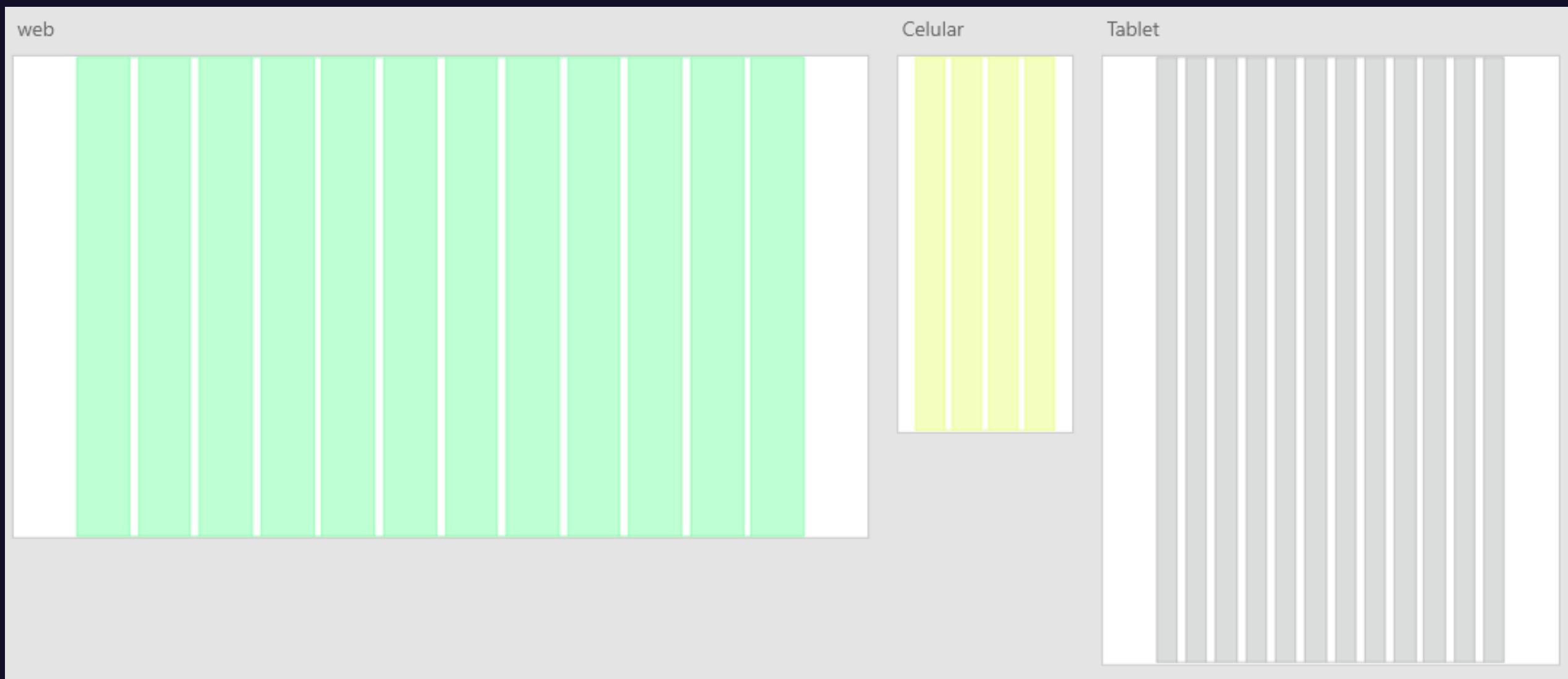
Cores



Layout



Grid



Tipografia

12 abcdefghijklmnopqrstuvwxyz. 1234567890

18 abcdefghijklmnopqrstuvwxyz. 1234567890

24 abcdefghijklmnopqrstuvwxyz. 1234567890

36 abcdefghijklmnopqrstuvwxyz. 1234567890

48 abcdefghijklmnopqrstuvwxyz. 1234567890

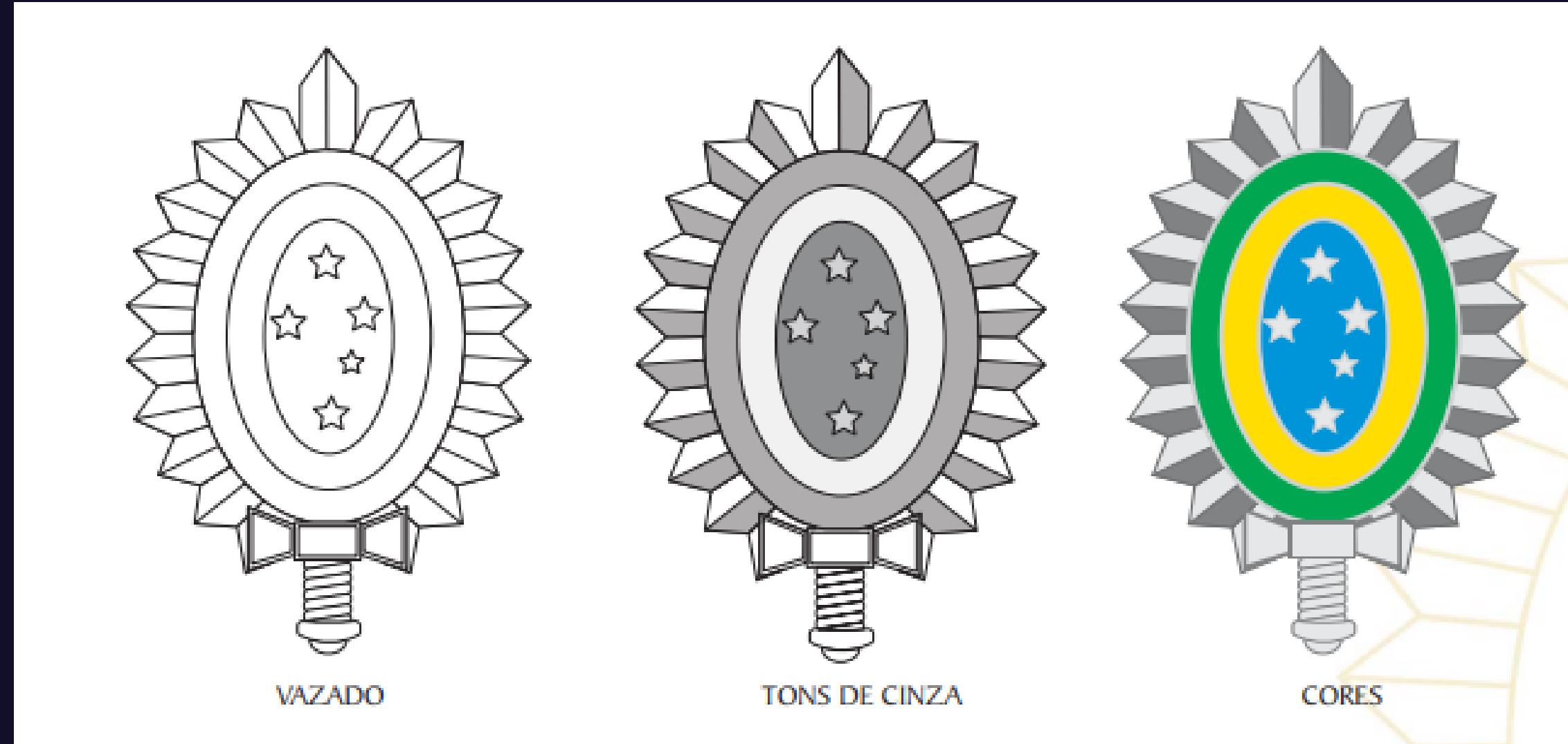
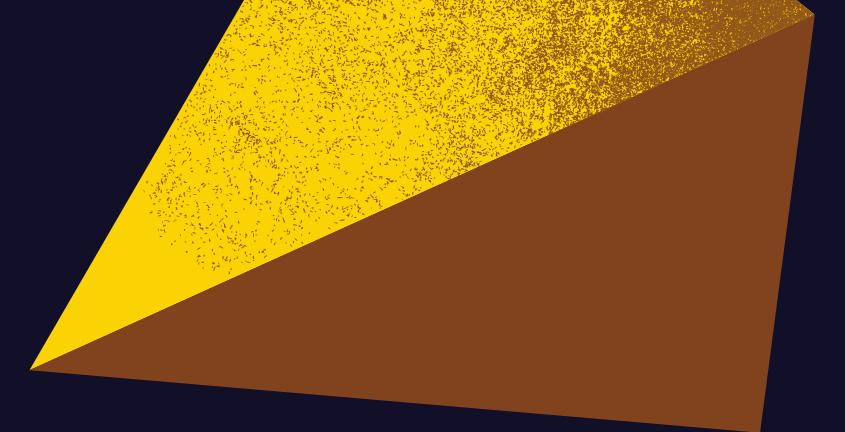
60 abcdefghijklmnopqrstuvwxyz. 1234567890

72 abcdefghijklmnopqrstuvwxyz. 12345

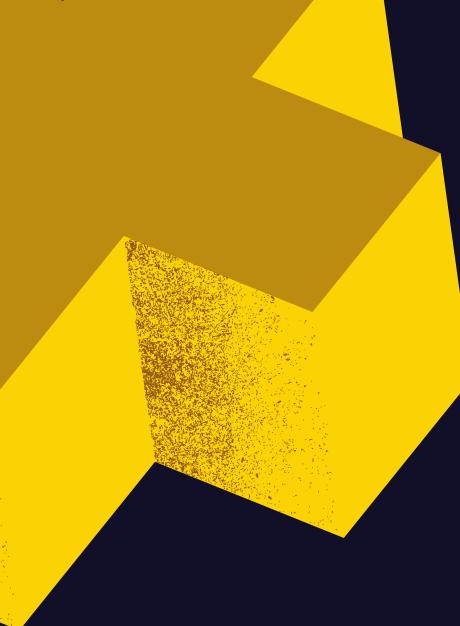
12 abcdefghijklmnopqrstuvwxyz. 1234567890

18 abcdefghijklmnopqrstuvwxyz. 1234567890

Marca



Centro de Comunicação Social do Exército - CCOMSEEx. 4 de novembro de 2008. Disponível em:
<http://www.eb.mil.br/documents/10138/71334/Manual+de+Uso+da+Marca+EB/33dd029d-1af4-4bc8-b9ae-716938e3ef73?version=1.2> . Acesso em: 12 de março de 2022.



Link do Vídeo:

<https://youtu.be/deFsZXOBams>

Link do Git Page:

<https://interacao-humano-computador.github.io/2021.2-Exercito-Brasileiro/>

