**Interação Humano-computador -Atividade nº2**

Docente: Rita Santos

Aluno: João Baptista

Data:15/10/2020

**- Qual a diferença entre usabilidade, user experience e facilidade de uso?**

User Experience: Cada aspeto da interação do utilizador com um produto, serviço ou empresa que compõe as perceções do utilizador de um todo. O design da experiência do utilizador como uma disciplina se preocupa com todos os elementos que juntos constituem essa interface, incluindo layout, design visual, texto, marca, som e interação.

Usabilidade significa que as pessoas que usam o produto podem fazê-lo de forma rápida e fácil para realizar suas próprias tarefas. Essa definição se apoia em quatro pontos: (1) Usabilidade significa focar nos utilizadores; (2) as pessoas usam produtos para serem produtivas; (3) os utilizadores são pessoas ocupadas tentando realizar tarefas; e (4) os utilizadores decidem quando um produto é fácil de usar.

Facilidade de uso: é um componente que faz parte da usabilidade tem a ver com algo mais emocional, pois é o utilizador que decide se o produto é fácil de utilizar ou não.

**- Que passos são sugeridos para desenhar para uma ótima usabilidade**

Trabalhar com um entendimento claro dos objetivos dos utilizadores e mostrá-lo no design.

Imitar o mundo real em relação a conceitos, ícones e linguagem.

Apresente mensagens e ações que os utilizadores podem realizar instantaneamente compreensíveis- uma ação principal por tela.

Limite as opções para fornecer um forte aroma de informações em uma tela organizada - mostre informações essenciais para concluir tarefas.

Mantenha o conteúdo consistente.

Siga as normas estabelecidas em relação à função e layout (por exemplo, posicionamento do logotipo, botões touch).

Use tamanho de fonte, cor, contraste, espaço em branco adequados, etc. para:

a) combinar apelo estético com legibilidade de digitalização,

b) apresentam uma hierarquia de informações clara e lógica,

c)design para acessibilidade

Usar a fragmentação e enfatizar as informações-chave no início e no final das sequências interativas.

Ofereça feedback informativo sobre o status do sistema.

Inclui sistemas de navegação úteis e funcionalidade de pesquisa.

Permitir controles personalizáveis, incluindo atalhos.

Evite interrupções - por exemplo, logins / pop-ups forçados.

Faça formulários fáceis de preencher.

Inclui avisos e recursos de correção automática para minimizar erros.

Faça com que os erros sejam fáceis de diagnosticar.

Oferecer documentação de ajuda fácil de entender.

Mostrar opções de contato claras.

Fornece um botão Voltar para desfazer ações.

Inclua tags ALT para mostrar mais informações sobre as imagens.

Considere as habilidades do servidor em relação ao tempo de carregamento da página e ao tempo de inatividade.

Cuidado com navegadores no aplicativo e restrições (por exemplo, andar para cima e para baixo numa webpage) no design para dispositivos móveis.

Tornar os links ativos.

Descrever os links com precisão.

Utilizar User Personas (A persona do utilizador é um personagem ficcional baseado no seu cliente atual (ou ideal de usar).

Efetuar testes de usabilidade completos

**-Qual considera ser o principal objetivo do artigo?**

Mostrar a importância da experiência do utilizador (User experience)

**- Apresente uma breve síntese do mesmo**

O artigo fala sobre como a Mozilla decidiu investir na descoberta e na usabilidade interativa para melhorar a IA (Inteligência Artificial) do seu website de suporte, fazendo com que a chamada ao suporte dos utilizadores descesse em 70 %.