



Projeto de Interface Gráfica

Usabilidade

Profa. Joyce Miranda

Projeto de Interface Gráfica

Usabilidade

► Definição

“Usabilidade é um atributo de qualidade que define quão fácil uma interface é fácil de usar.”

Jacob Nielsen

Projeto de Interface Gráfica

Usabilidade

► Componentes



Facilidade de Aprendizado

Facilidade de Memorização

Maximização da Produtividade

Minimização da Taxa de Erros

Maximização da Satisfação

Projeto de Interface Gráfica

Usabilidade

► Como avaliar a usabilidade?



Análise Heurística

- Um especialista avalia se a interface está atendendo a um checklist de boas práticas.



Teste de Usabilidade

- Usuários representativos do público-alvo realizam tarefas típicas, enquanto um analista observa, ouve e anota.

Projeto de Interface Gráfica

Usabilidade

► Heurísticas de Nielsen





Fechar

Consistência de padrões

Preserve os padrões já conhecidos pelo usuário, tais como os botões em X para fechar, etc.

04



Prevenção de erros

Ações drásticas como deletar e sair devem ser confirmadas antes de serem executadas, evitando assim erros.

05



Reconhecimento X memorização

O usuário não tem obrigação de lembrar todo o caminho que fez dentro de um site. O uso da breadcrumb facilita isto.

06



Flexibilidade

O usuário deve poder escolher o melhor ajuste para utilizar a interface. Um bom exemplo disto são as janelas do Windows.

07

Projeto de Interface Gráfica

Usabilidade

► Heurísticas de Nielsen



Projeto de Interface Gráfica

Usabilidade

▶ Outras Heurísticas

▶ 8 Regras de Ouro – *Ben Shneiderman*

▶ Análise de Interfaces Gráficas

1. **Mantenha consistência;**
2. **Ofereça atalhos para usuários experientes;**
3. **Ofereça feedbacks informativos;**
4. **Apresente as etapas do processo;**
5. **Ofereça uma forma simples de correção de erros;**
6. **Permita a fácil reversão de ações;**
7. **Ofereça ferramentas para que o usuário sinta que está no controle;**
8. **Reduza a carga de memória curta do usuário;**

Projeto de Interface Gráfica

Usabilidade

▶ Outras Heurísticas

▶ 8 Critérios Ergonômicos – *Scapin & Bastien*

1. **Condução**

- Presteza, Agrupamento de itens, Legibilidade, Feedback Imediato

2. **Carga de Trabalho**

- Brevidade, Concisão, Ações Mínimas (Atalho), Densidade Informacional

3. **Controle Explícito**

- Ações Explícitas, Controle do Usuário

4. **Adaptabilidade**

- Flexibilidade, Experiência do Usuário

5. **Gestão de Erros**

- Proteção, Correção, Qualidade das Mensagens

6. **Homogeneidade, Coerência e Consistência**

7. **Significado de Códigos e Denominações**

8. **Compatibilidade**

Projeto de Interface Gráfica

Usabilidade

► Análise Heurística

1. [CHECKLIST DE USABILIDADE WEB](#)
2. [CHECKLIST DE USABILIDADE MOBILE](#)
3. [CHECKLIST DE ACESSIBILIDADE](#)

Projeto de Interface Gráfica

Usabilidade

▶ Teste de Usabilidade

▶ Características

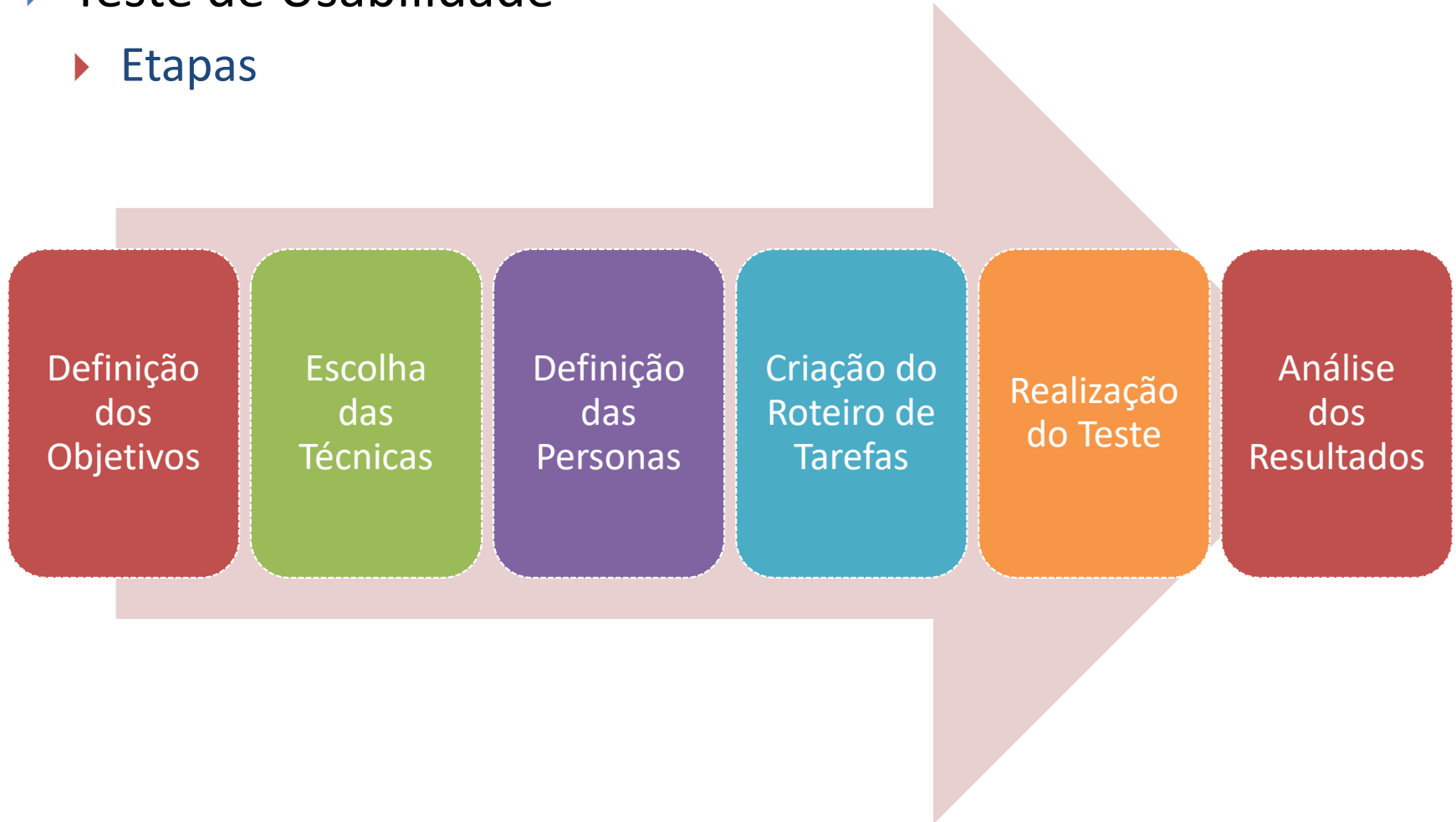
- ▶ É uma técnica de avaliação.
 - Produto, Serviço, Site, Aplicativo
- ▶ São realizados por usuários representativos (*personas*)
- ▶ Necessita de um roteiro de tarefas.
- ▶ Avalia a interface, e não o usuário.

Projeto de Interface Gráfica

Usabilidade

► Teste de Usabilidade

► Etapas



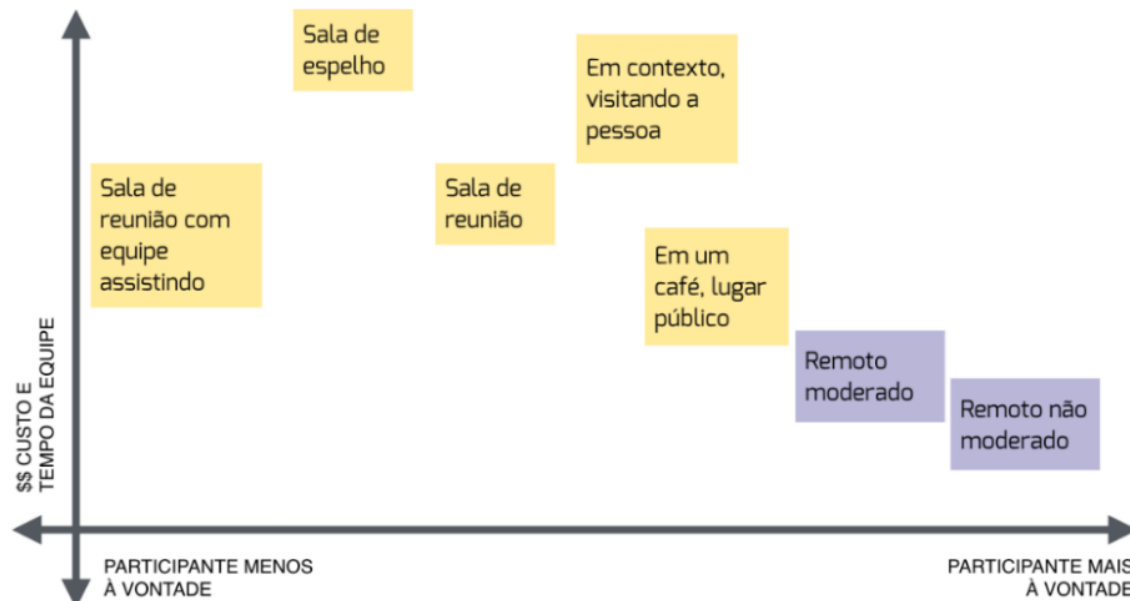
Projeto de Interface Gráfica

Usabilidade

► Teste de Usabilidade

► Técnicas

- Presencial x Remoto
- Laboratório x Em Contexto
- Moderado x Não Moderado



Projeto de Interface Gráfica

Usabilidade

▶ Teste de Usabilidade

▶ Técnicas para Criação de Tarefas

▶ **#1 Comece pelo objetivo**

- Seja específico na definição dos objetivos.

- Exemplos

- **Pergunta Direta**

- ▶ Quero descobrir se as pessoas sabem como usar os filtros por cor na página de resultados
- ▶ Quero descobrir quais são as dificuldades no fluxo de compra que podem levar a problemas de conversão.

- **Hipótese**

- ▶ *Sei pelas métricas que pouca gente usa o filtro por cor. Pode ser porque ele está abaixo da dobra, longe de onde as pessoas esperariam encontrá-lo. Quero investigar se é isso mesmo.*

Projeto de Interface Gráfica

Usabilidade

► Teste de Usabilidade

► Técnicas para Criação de Tarefas

► #2 Crie cenários com os quais as pessoas possam se identificar

- ☐ Fuja da linguagem de “manual de instruções” (“Faça isso e depois isso”).
- ☐ Crie cenários próximos de situações reais.

Objetivo

Descobrir se as pessoas sabem como usar os filtros por cor na página de resultados.

Tarefa
ruim

~~Na página de resultados, filtre para ver os sapatos vermelhos~~

Tarefa
boa 😊

Você vai participar de um amigo secreto e a sua prima pediu um sapato vermelho, sem salto. Ela calça 37. Encontre sapatos para a sua prima e mostre qual você escolheria.

Projeto de Interface Gráfica

Usabilidade

▶ Teste de Usabilidade

▶ Técnicas para Criação de Tarefas

▶ **#3 Deixe claro até onde a pessoa deve ir**

- Principalmente em testes remotos não moderados.

Objetivo	Descobrir quais são as dificuldades no fluxo de compra que podem levar a problemas de conversão
-----------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------

Tarefa	Encontre algo de seu interesse neste site. Assim que encontrar, simule uma compra. Faça tudo como você faria em uma situação real. Só não precisa pagar de verdade – pode parar na etapa de pagamento.
---------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Projeto de Interface Gráfica

Usabilidade

► Teste de Usabilidade

► Técnicas para Criação de Tarefas

► #4 O que é o sucesso de cada tarefa?

- ☐ O que deve ser observado na execução do teste?
- ☐ Formule a tarefa sem entregar a resposta.

Objetivo	Descobrir se as pessoas sabem como usar os filtros por cor na página de resultados
-----------------	-------------------------------------------------------------------------------------------

Tarefa	Você vai participar de um amigo secreto e a sua prima pediu um sapato vermelho, sem salto. Ela calça 37. Encontre sapatos para a sua prima e mostre qual você escolheria.
---------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Sucesso	Aplicar os filtros de cor e de tamanho ao mesmo tempo, na primeira tentativa. Não pode demonstrar dificuldade.
----------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Projeto de Interface Gráfica

Usabilidade

▶ Teste de Usabilidade

▶ Técnicas para Criação de Tarefas

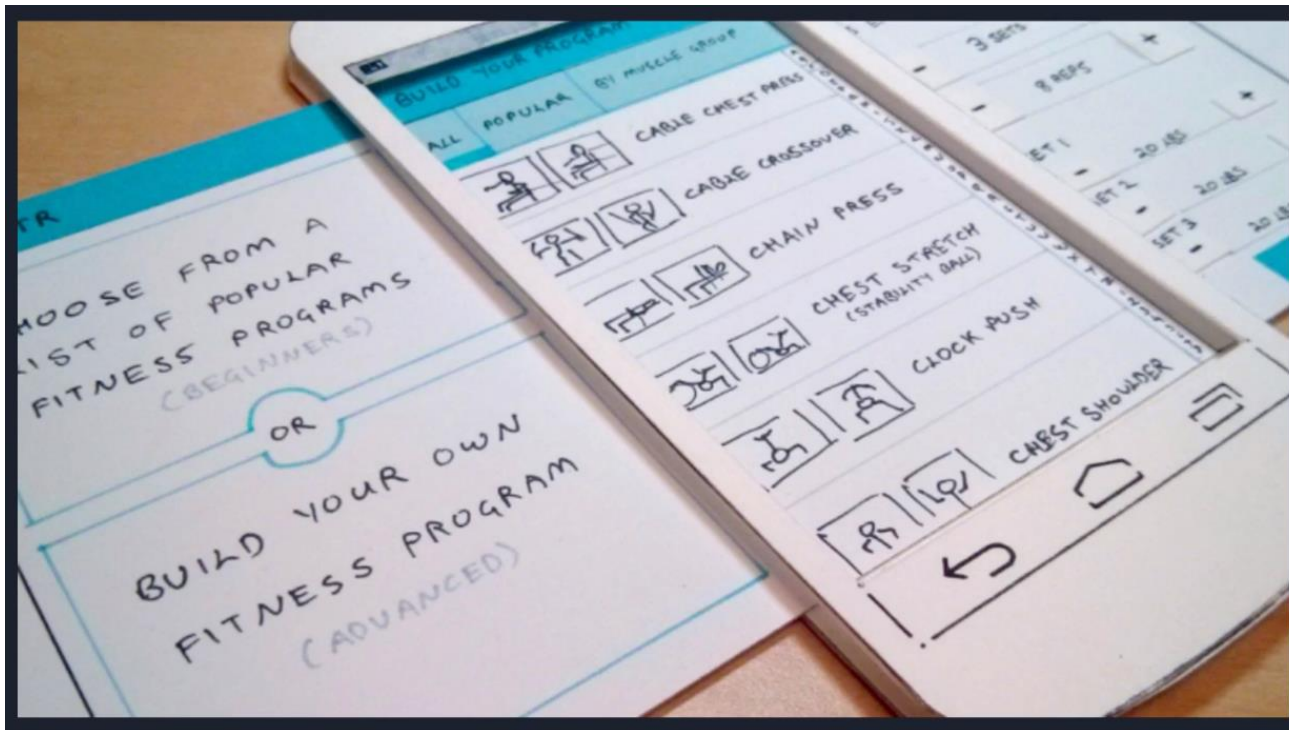
▶ #5 Faça um pré-teste

- Escolha um voluntário dentro perfil do público-alvo.
 - Avalie se a pessoa entendeu as tarefas, se fez o caminho esperado e se a tarefa está eficiente para investigar os objetivos.
 - Observe se o tempo que ela levou para completar as tarefas está dentro do tempo previsto para a sessão de teste.
 - ▶ Testes muito longos afetam a motivação do participante.

Projeto de Interface Gráfica

Usabilidade

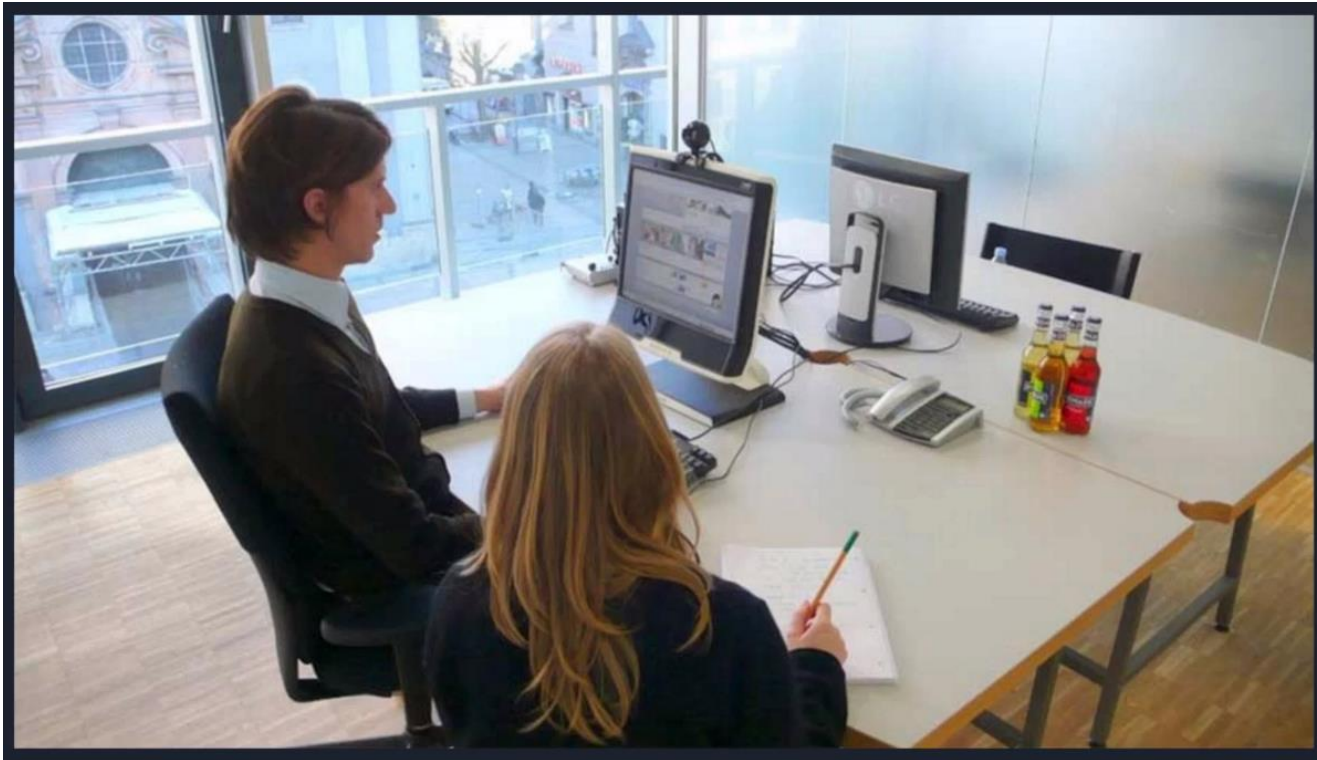
- ▶ Teste de Usabilidade
 - ▶ Ferramentas
 - ▶ Protótipo de Papel



Projeto de Interface Gráfica

Usabilidade

- ▶ Teste de Usabilidade
 - ▶ Ferramentas
 - ▶ **Teste com Protótipo Beta Navegável**



Projeto de Interface Gráfica

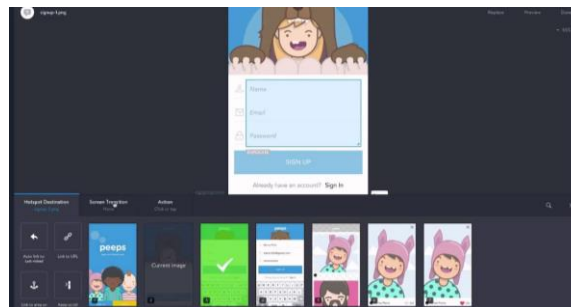
Usabilidade

► Teste de Usabilidade

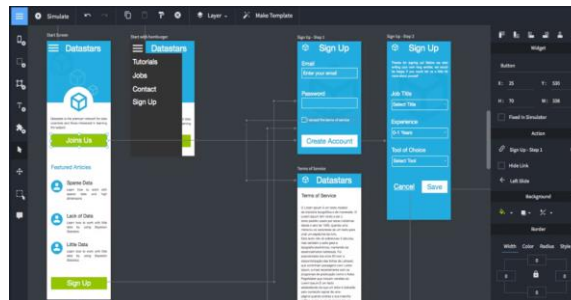
► Ferramentas

► Teste Remoto de Usabilidade

- ❑ Ferramentas Online para criar protótipo e compartilhar com usuários



- marvelapp.com



- quant-ux.com

Projeto de Interface Gráfica

Usabilidade

► Tarefas

► Google Classroom

1. Análise de Pontos de Interseção entre Heurísticas de Usabilidade
2. Análise Heurística – Sistema de Agenciamento de Viagens