



# 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.

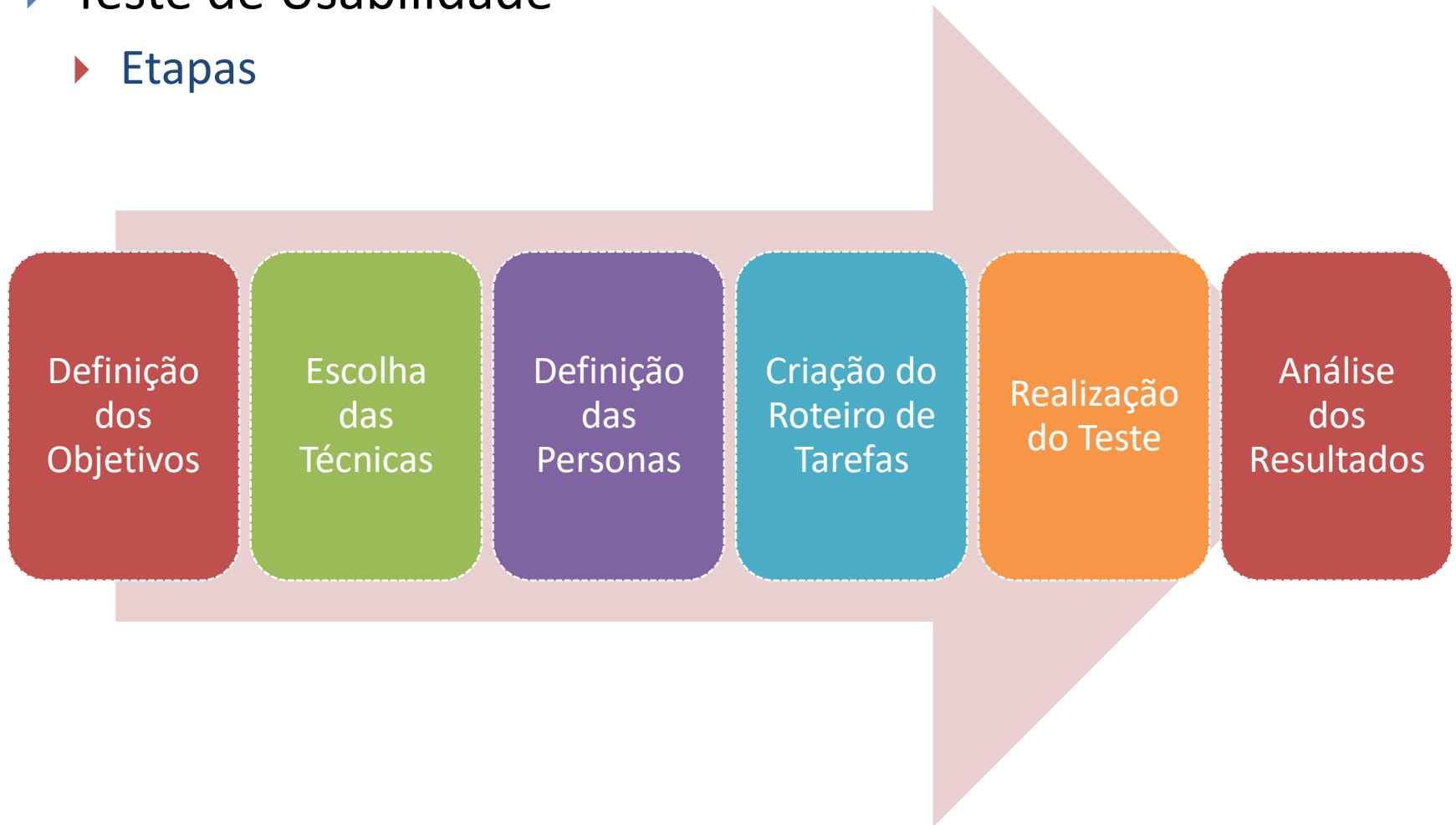
# Projeto de Interface Gráfica

## *Usabilidade*

---

### ► Teste de Usabilidade

#### ► Etapas



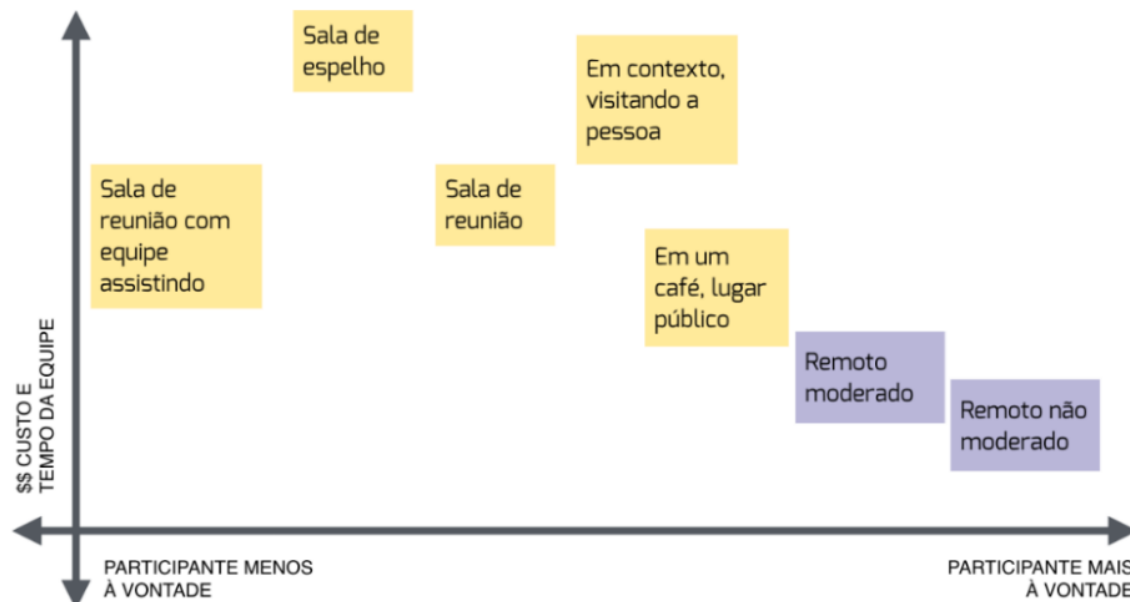
# Projeto de Interface Gráfica

## 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.

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

<b>Tarefa</b>	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.

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

<b>Tarefa</b>	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.
---------------	---

<b>Sucesso</b>	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

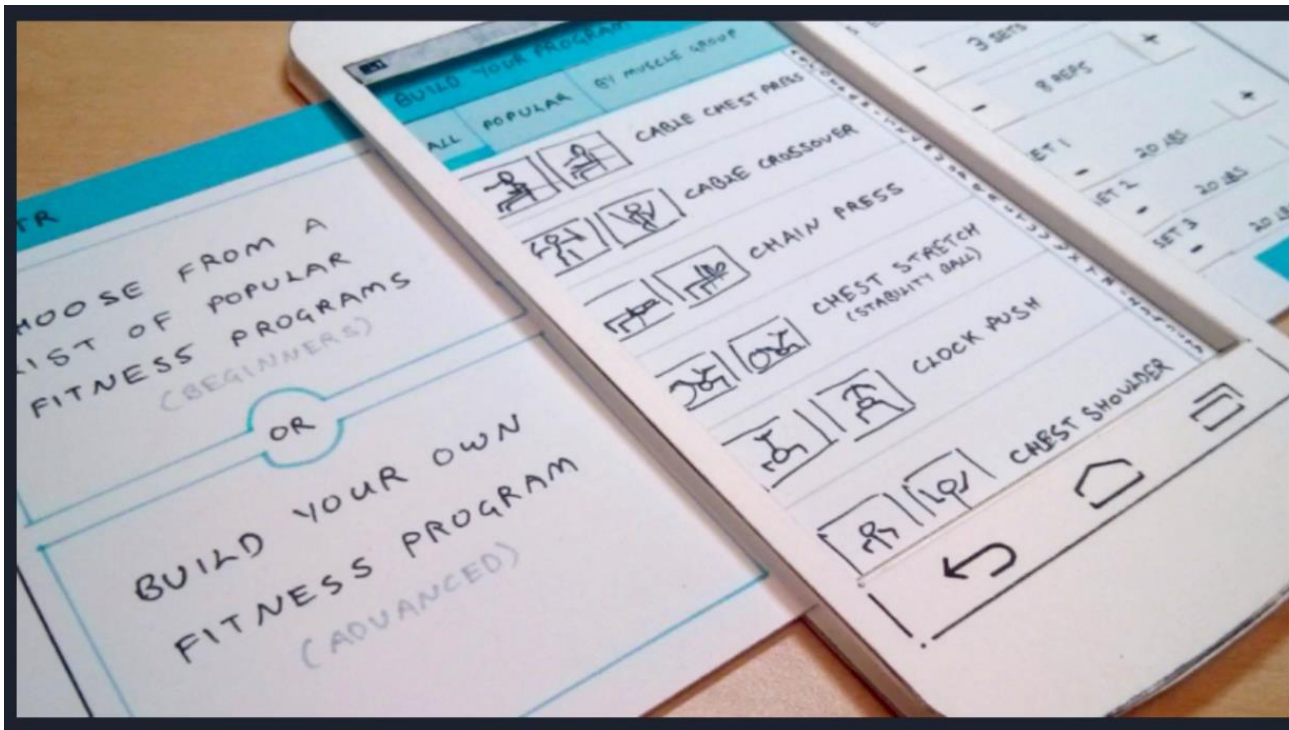
##### ▶ #5 Faça um pré-teste

- 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

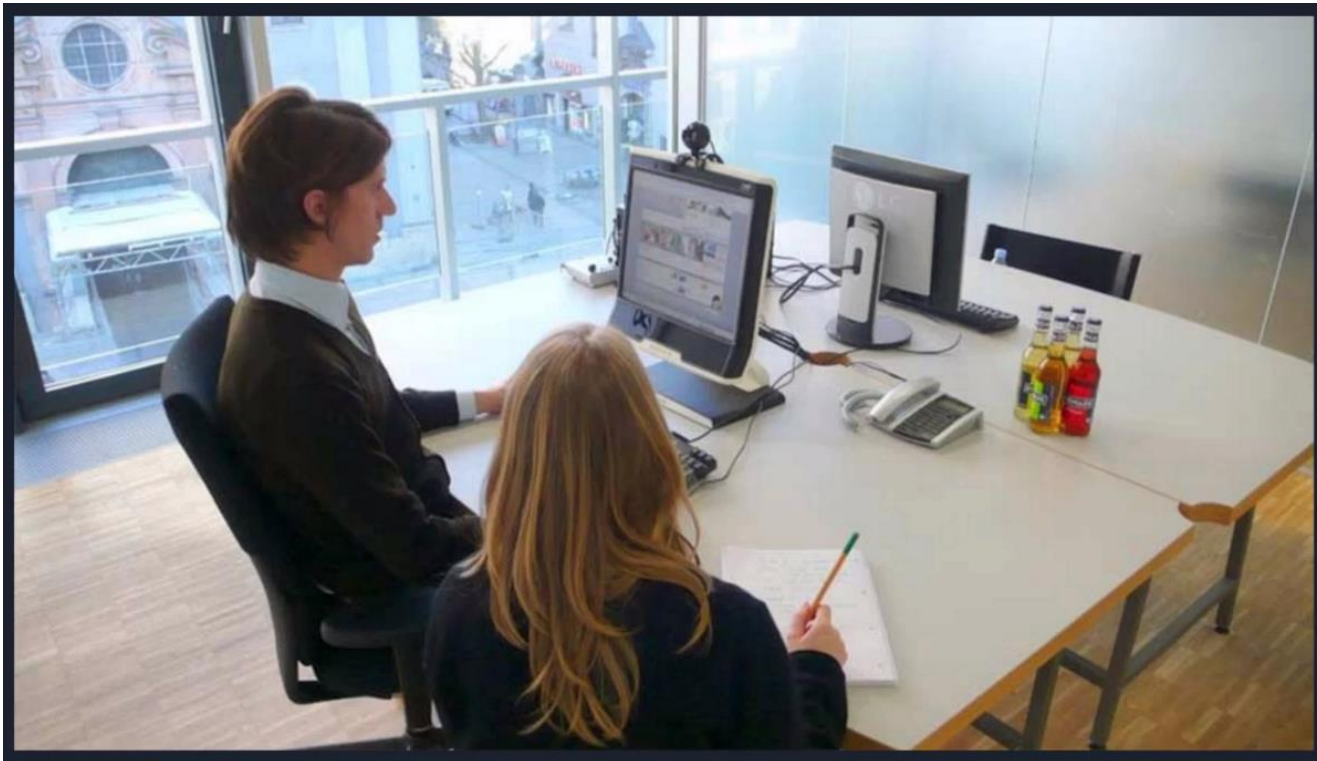


# Projeto de Interface Gráfica

## *Usabilidade*

---

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



# Projeto de Interface Gráfica

## Usabilidade

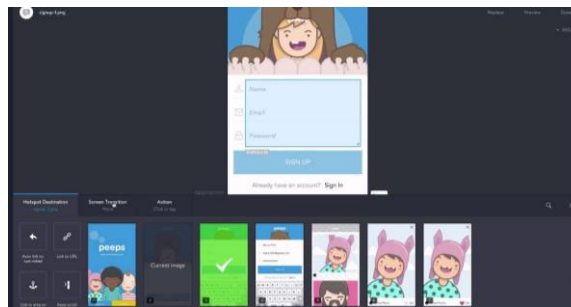
---

### ► Teste de Usabilidade

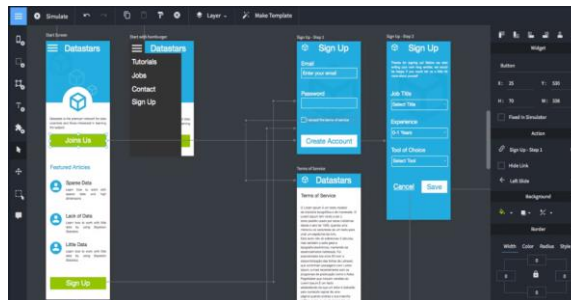
#### ► Ferramentas

##### ► Teste Remoto de Usabilidade

- ❑ Ferramentas Online para criar protótipo e compartilhar com usuários



- [marvelapp.com](https://marvelapp.com)



- [quant-ux.com](https://quant-ux.com)

# Projeto de Interface Gráfica

## *Usabilidade*

---

### ► Tarefas

#### ► Google Classroom

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