



Módulo 3 - Desenvolver

Análise Heurística I

DigitalHouse >
Coding School



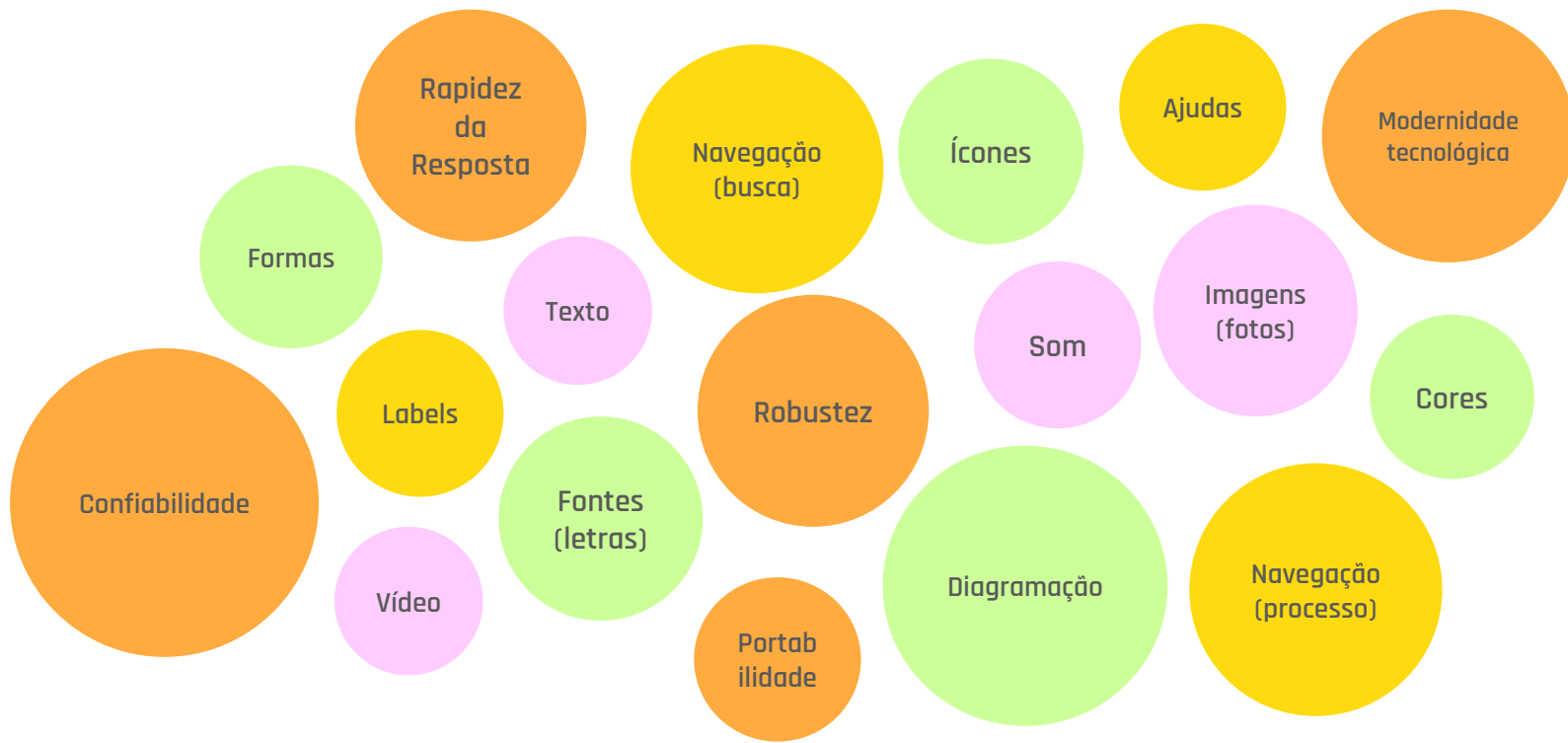


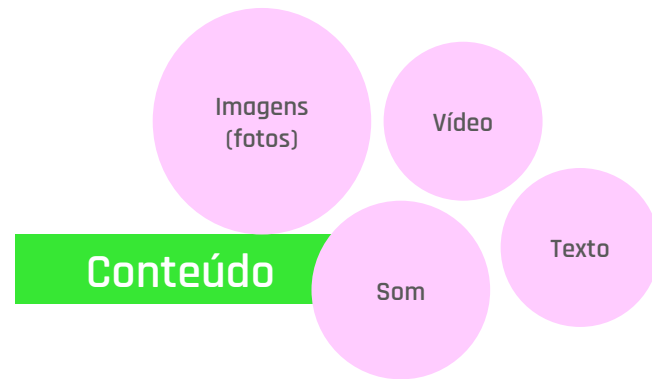
Como olhamos uma interface?



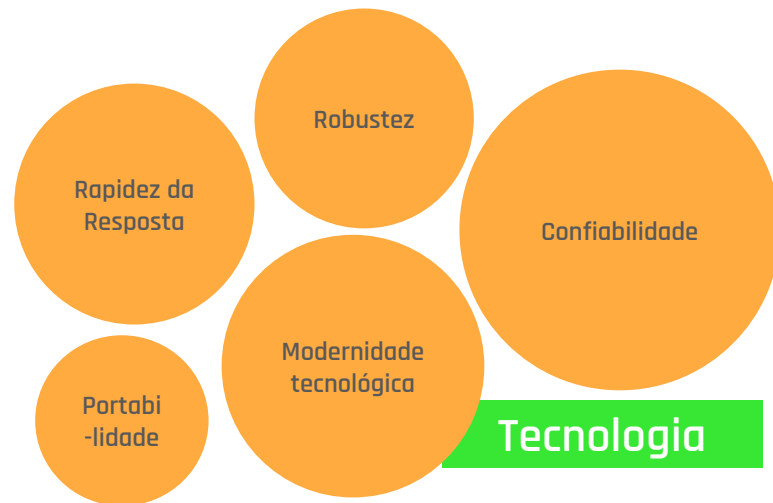
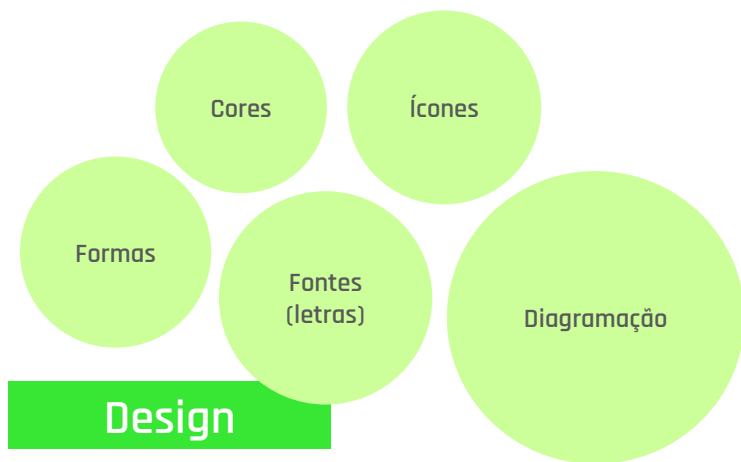


O que contém na interface?



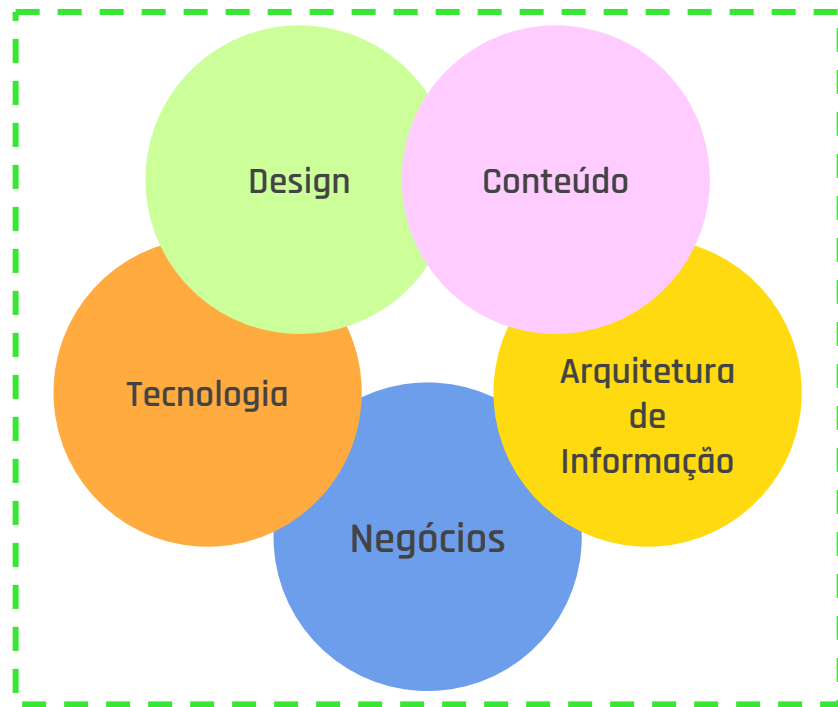


Como investigamos esses elementos?





Consideramos os seguintes pilares



Contexto



Análise Heurística



- Quando estamos pesquisando, existe uma **união entre estilo e lógica de pesquisa**. Os elementos dessa lógica são chamados de heurística
- Heurística e a expressão Eureka! Vem da mesma raiz grega - heureka > descobrir
- A palavra heurística refere-se a todos os **elementos da estratégia e lógica de investigação**, para descobrir algo que seja capaz de convencer os outros de que a descoberta é válida!



Mas o que é Heurística?

Uma heurística é um atalho mental que permite às pessoas resolverem problemas e fazer julgamentos de forma rápida e eficiente.

Essas estratégias práticas reduzem o tempo de tomada de decisão e permitem que as pessoas façam as coisas sem parar constantemente para pensar sobre a próxima sequência de ação.



**WHAT
ARE**

HEURISTICS?



Learn Liberty



Heurística

As pessoas são limitadas pela quantidade de tempo que têm para fazer uma escolha, bem como pela quantidade de informações que temos à nossa disposição e outros fatores, como inteligência e precisão das percepções.

Como resultado dessas limitações, somos forçados a confiar em atalhos mentais para nos ajudar a dar sentido ao mundo.



Avaliação Heurística de Interfaces

- Visita da interface e inspeção dos elementos de diálogo (links e ícones)
- **Comparação com uma lista de princípios de usabilidade reconhecidos cientificamente**
 - Estes princípios são regras gerais que descrevem propriedades comuns de interfaces com boa usabilidade.



Avaliação Heurística de Interfaces

Ao realizar uma análise heurística, oriente-se através das perguntas que o usuário se faz ao utilizar um produto:



Avaliação Heurística de Interfaces

- O que eu quero fazer?
- O que o produto permite que eu faça?
- Como devo proceder?
- Onde estão essas coisas que eu posso fazer?
- Como eu chego lá?
- O que acontece depois que eu fizer algo?
- E se eu não quiser mais?
- E se eu errar?
- Isso me ajuda a fazer o que eu quero fazer?



Heurísticas de Ben Shneiderman



8 Heurísticas (com foco em Software)

“Regras de ouro”, que são aplicáveis na maioria dos sistemas interativos.



- Prezar pela **consistência**
- Permita que usuários frequentes utilizem **atalhos**
- Ofereça **feedback** informativo
- Crie um diálogo de design que ofereça um fechamento
- Ofereça tratamento de **erro de forma simples**
- Permita reversão fácil de ações
- Suporte o controle pelo usuário
- Reduza a carga de **memória de curto prazo**



Heurísticas de Jakob Nielsen



Heurísticas

Conjunto de regras metodológicas que sugerem como agir e que problemas evitar na hora de gerar soluções



10 Heurísticas de Nielsen

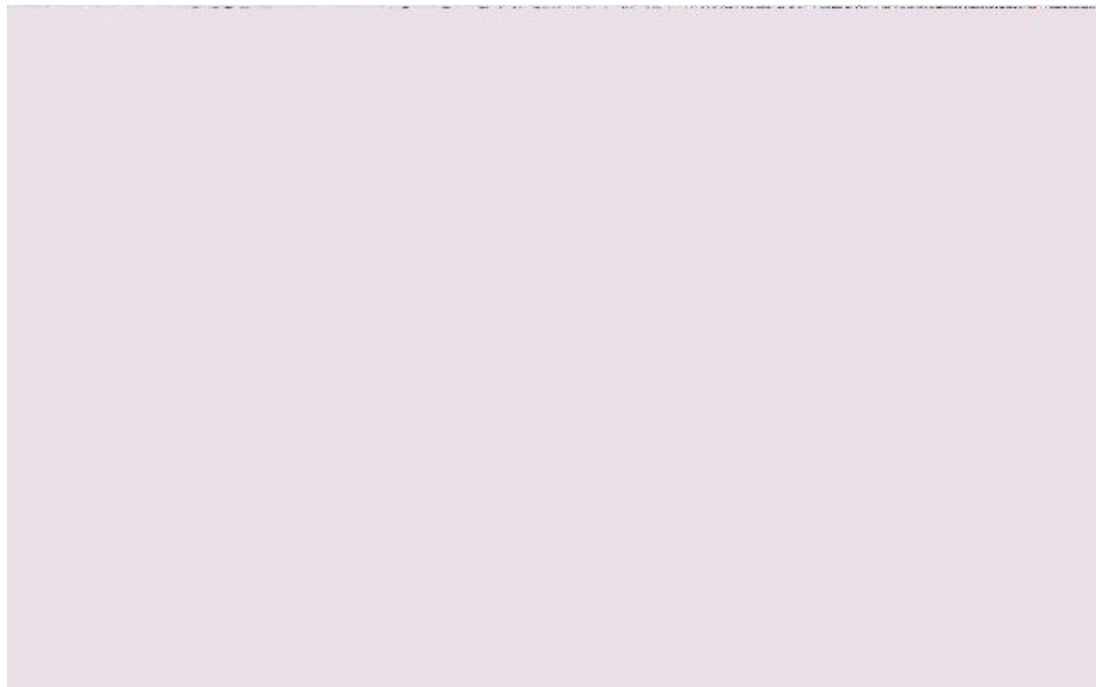
1. Visibilidade do estado do sistema
2. Relação entre o sistema e o mundo real (linguagem dos usuários)
3. Controle e liberdade do usuário
4. Consistência e padrões
5. Prevenção de erros
6. Pouca dependência de memória
7. Flexibilidade e eficiência de uso
8. Estética e design minimalista
9. Reconhecimento e recuperação de erros
10. Ajuda e documentação



1. Visibilidade do estado do sistema

O sistema deve informar aos usuários o estado do sistema, **o que está acontecendo na interface** através de um **feedback** apropriado em um tempo razoável.

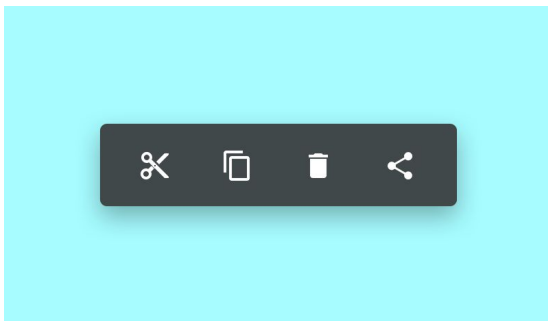
Visibility of System





2. Relação entre o sistema e mundo real

O sistema deve utilizar a **linguagem dos usuários**, com ícones, palavras ou frases conhecidas por eles, em vez dos termos usados no sistema





3. Controle e liberdade do usuário

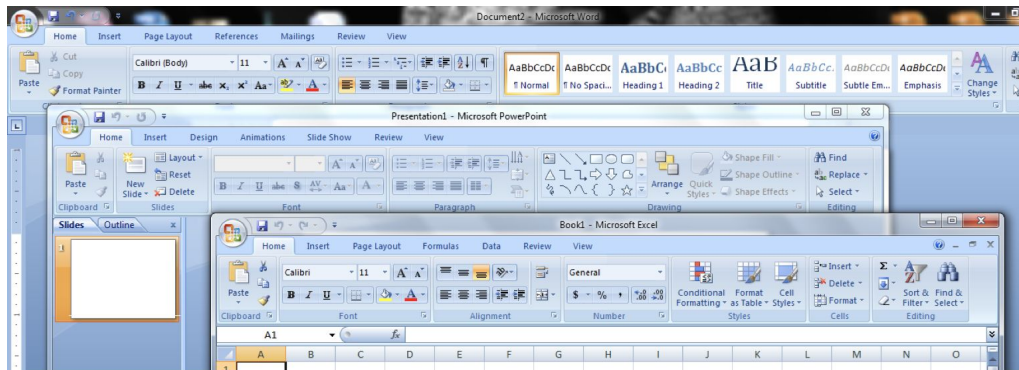
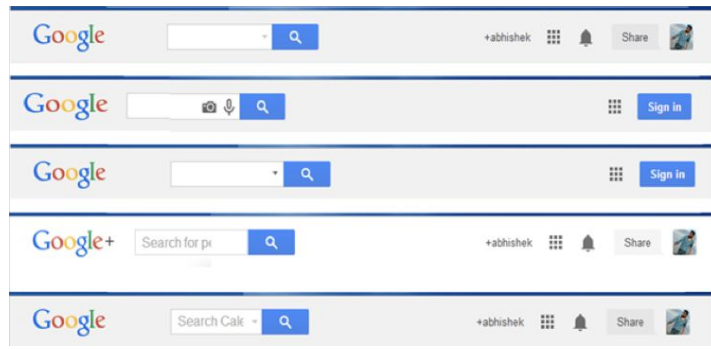
Quando os usuários escolhem uma opção do sistema por engano, este deve **contar com as opções de desfazer e refazer** para que o usuário possa corrigir seu erro facilmente

<input type="checkbox"/>	Request No. ▾	Area ▾	Date ▾	Need Date ▾	Price ▾	Total ▾	Materials / Products ▾	Actions
<input type="checkbox"/>	RQ556671 <small>Urgent</small>	North Shore	September 28	September 28	\$35 US	\$3,500,00 US	38 Material requested	
<input type="checkbox"/>	RQ556672 <small>Attention</small>	California	September 28	September 28	\$35 US	\$3,500,00 US	150 Material requested	
<input type="checkbox"/>	RQ556673 <small>Fine</small>	Nevada	September 28	September 28	\$35 US	\$3,500,00 US	1,200 Material requested	
<input type="checkbox"/>	RQ556674 <small>Urgent</small>	London	September 28	September 28	\$35 US	\$3,500,00 US	250 Material requested	
<input type="checkbox"/>	RQ556675 <small>Fine</small>	Ireland	September 28	September 28	\$35 US	\$3,500,00 US	556 Material requested	
<input type="checkbox"/>	RQ556676 <small>Fine</small>	Nevada	September 28	September 28	\$35 US	\$3,500,00 US	310 Material requested	
<input type="checkbox"/>	RQ556676 <small>Fine</small>	Nevada	September 28	September 28	\$35 US	\$3,500,00 US	310 Material requested	
<input type="checkbox"/>	RQ556676 <small>Fine</small>	Nevada	September 28	September 28	\$35 US	\$3,500,00 US	310 Material requested	



4. Consistência e padrões

O usuário pode seguir as normas e convenções da plataforma na qual o sistema foi implementado, para **não precisar perguntar o significado das palavras, situações ou ações** do sistema





5. Prevenção de erros

É mais importante **prevenir o surgimento de erros** do que gerar boas mensagens de erro. É preciso eliminar ações predispostas ao erro ou, pelo menos, localizá-las e perguntar ao usuário se ele tem certeza que deseja realizá-las.

Password Reset

Enter your new password for your Slack account.

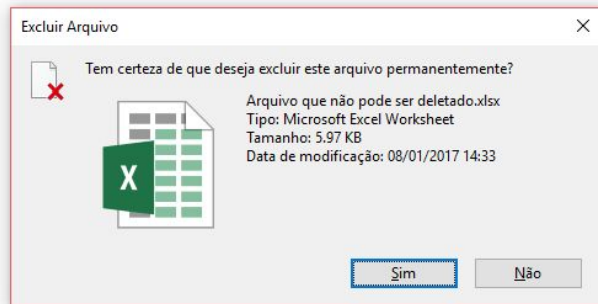
New Password

.....

Very weak

Confirm New Password

Change my password





6. Pouca dependência de memória

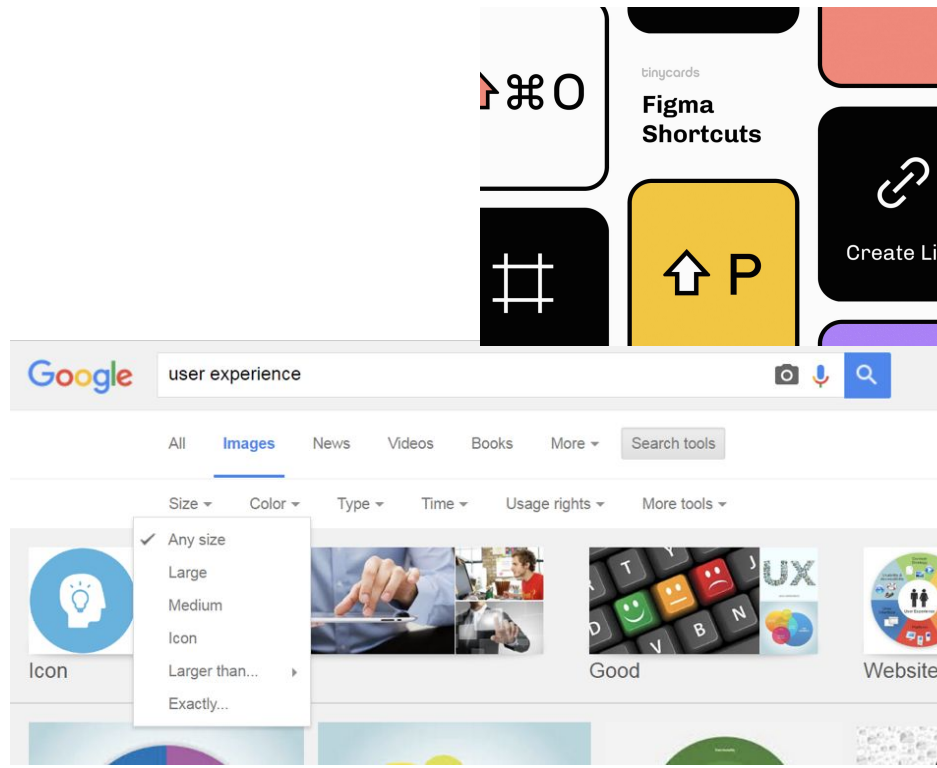
O sistema deve **minimizar a quantidade de informações** que o usuário deve **recordar**, apresentando-as com objetos, ações ou opções. O usuário não tem por que se lembrar de informações que recebeu anteriormente





7. Flexibilidade e eficiência de uso

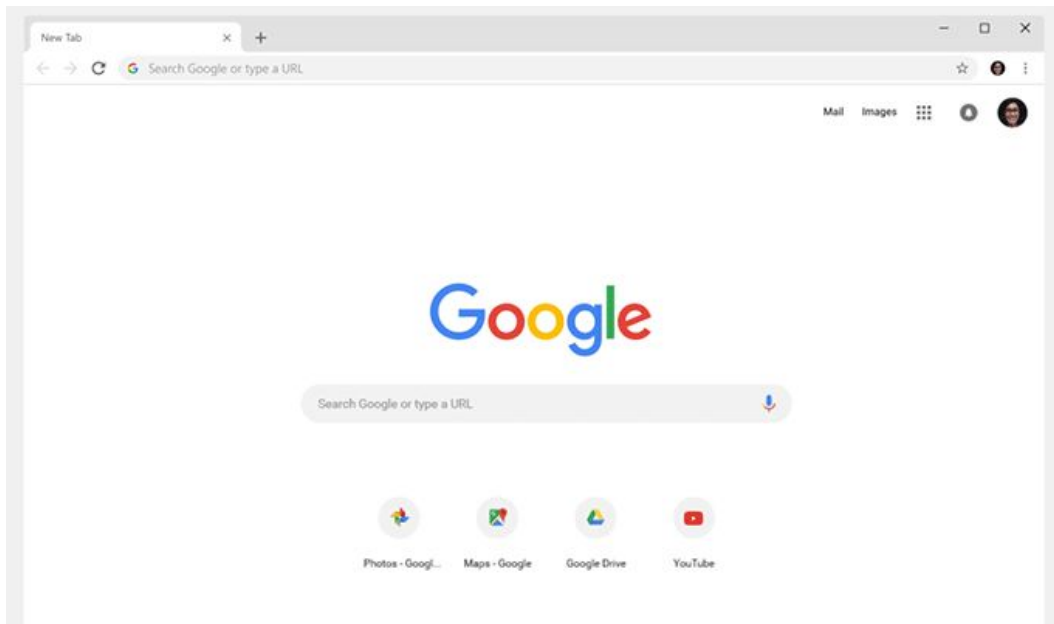
Os aceleradores permitem **aumentar a velocidade de interação** para os usuários experientes, de modo que o sistema possa atrair tantos usuários principiantes como experientes. O sistema deve permitir personalizar ações frequentes para acelerar o uso





8. Estética e design minimalista

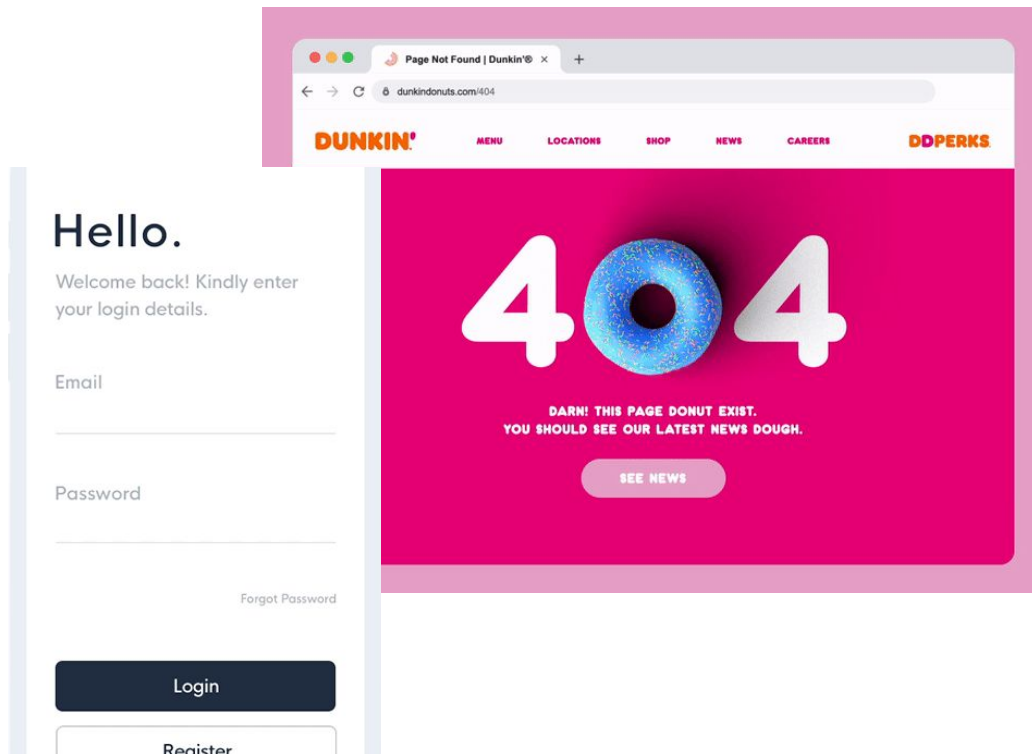
A interface **não deve conter informações que não sejam relevantes** ou que sejam usadas raramente, porque cada unidade adicional de informação em um diálogo compete com as unidades relevantes de informação e diminui sua visibilidade relativa





9. Reconhecimento e recuperação de erros

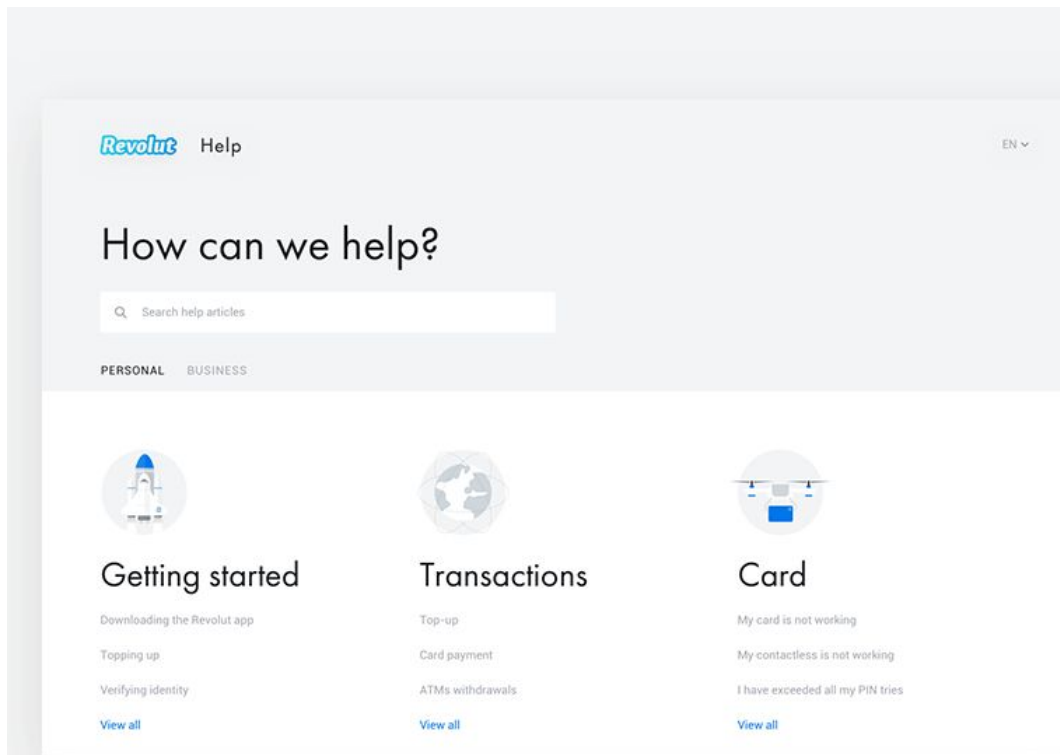
As mensagens de erro devem ter uma linguagem clara, indicar exatamente o problema e ser construtivas.





10. Ajuda e documentação

A documentação tem que ser fácil de encontrar, estar focalizada nas tarefas do usuário, conter **informações sobre as etapas a realizar** e não deve ser muito extensa.





Atividade

Análise Heurística

- Grupos do Projeto Integrador
- Miro Geral da Turma
- Acessar o site do PoupaTempo SP e consultar local de votação
- 1 participante do grupo pode fazer o fluxo (preferencialmente quem não tiver cadastro ou não lembrar a senha)
- Todos do grupo analisam a heurística
- Home page do PoupaTempo e demais páginas necessárias para concluir o fluxo