



Módulo 4 - Distribuir

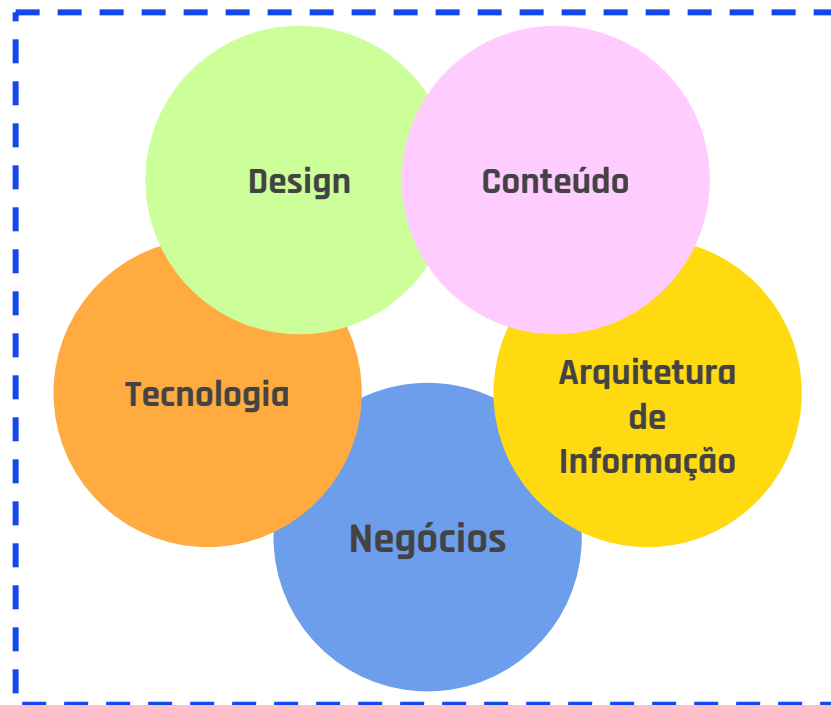
Análise Heurística II

DigitalHouse >
Coding School





Relembrando



Contexto



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?



DISTRIBUIR / ANÁLISE HEURÍSTICA

DigitalHouse >
Coding School

Heurísticas de Ben Shneiderman



8 Heurísticas (com foco em Software)

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



- 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**



DISTRIBUIR / ANÁLISE HEURÍSTICA

DigitalHouse >
Coding School

Heurísticas de Jakob Nielsen



Heurísticas

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



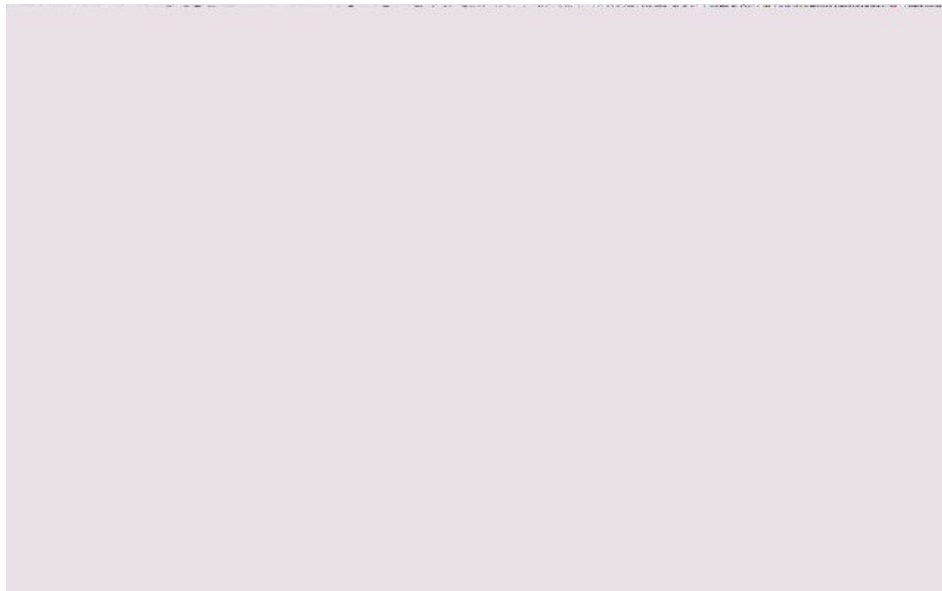
10 Heurísticas de Nielsen

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.





2. Relação entre o sistema e mundo real

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





3. Controle e liberdade do usuário

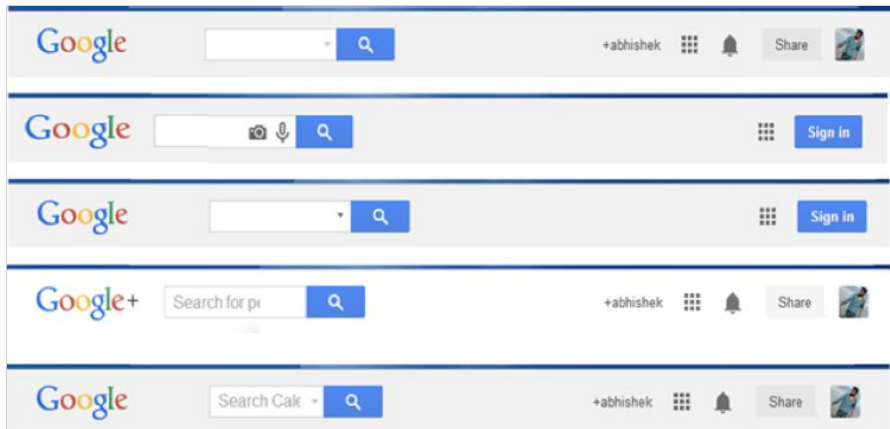
Quando os usuários escolhem uma opção do sistema por engano, este deve **contar com as opções de desfazer e refazer** para que o usuário possa corrigir seu erro facilmente

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

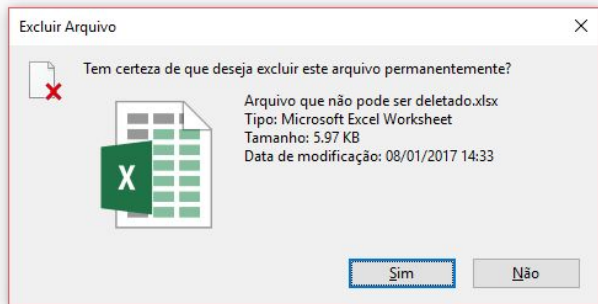
New Password

.....

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

por que los profesores son|



porque los profesores son **tan malos**
porque los profesores son **importantes**
porque los profesores son **tan injustos**
porque los profesores son **injustos**
porque los profesores son **mal pagados**
porque los profesores son **corruptos**
porque los profesores son **tan forros**
porque los profesores son **tan amargados**
los profesores **enseñan tanto** por lo que **saben como** por lo que son

Buscar con Google

Voy a tener suerte

Recent searches Clear

kindle
electric tricycle covered
electric tricycle
electric byk
phone holder for motor ...
phone holder for byk
phone holder

Recently viewed Clear



New Amazon Kindle Fire
7in Wi-Fi 8GB eRe...
US \$67.95

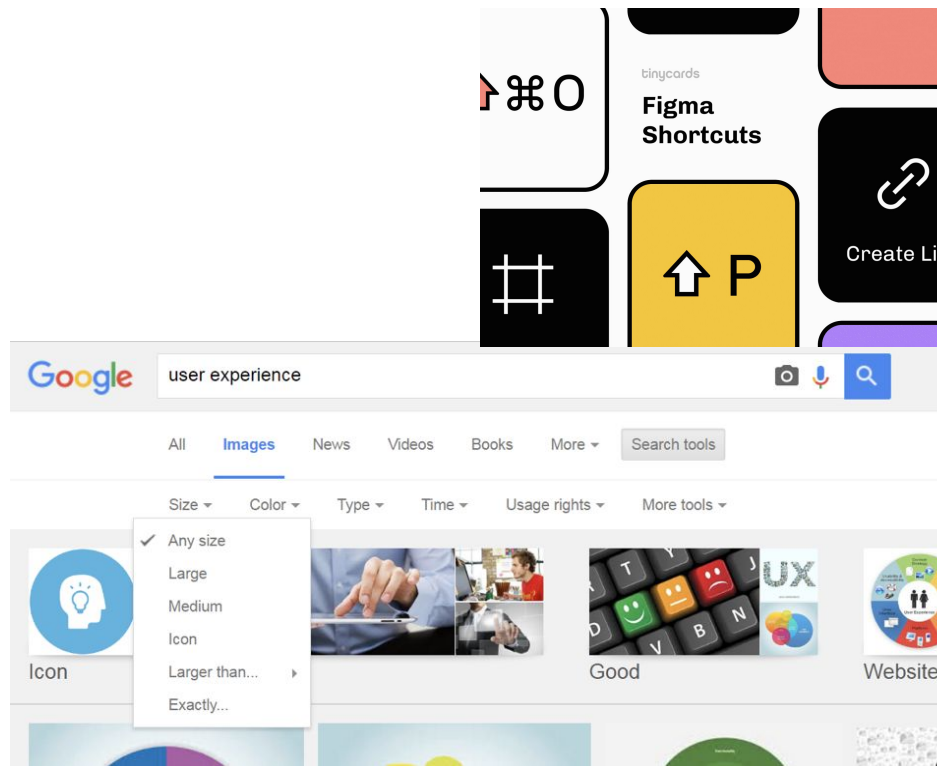


NEW AMAZON KINDLE
PAPERWHITE 4GB 2016...
US \$115.85



7. Flexibilidade e eficiência de uso

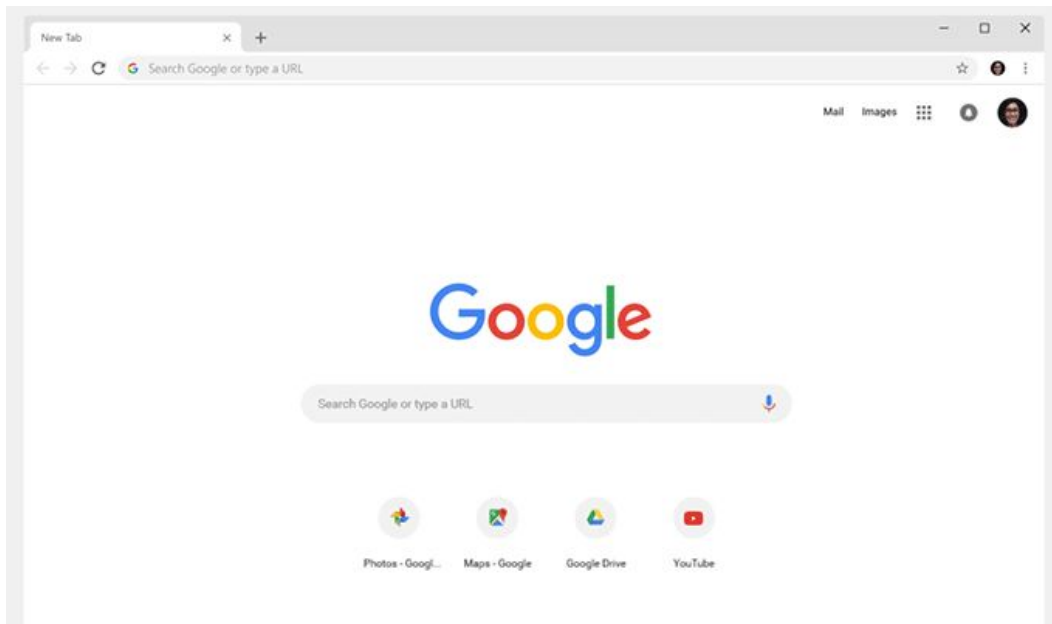
Os aceleradores permitem **aumentar a velocidade de interação** para os usuários experientes, de modo que o sistema possa atrair tantos usuários principiantes como experientes. O sistema deve permitir personalizar ações frequentes para acelerar o uso





8. Estética e design minimalista

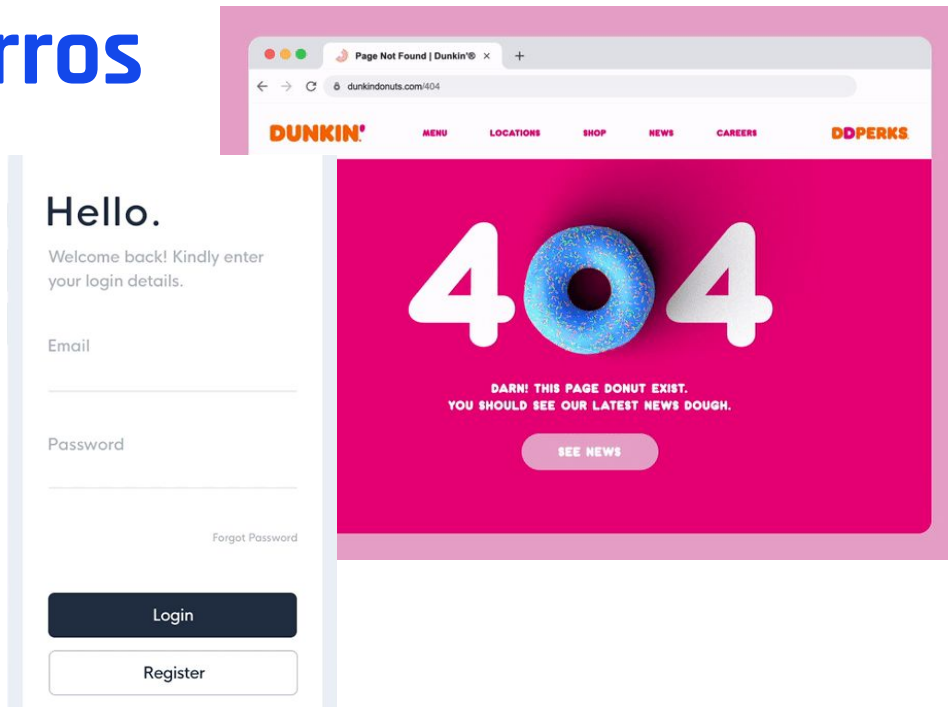
A interface **não deve conter informações que não sejam relevantes** ou que sejam **usadas raramente**, porque cada unidade adicional de informação em um diálogo compete com as unidades relevantes de informação e diminui sua visibilidade relativa





9. Reconhecimento e recuperação de erros

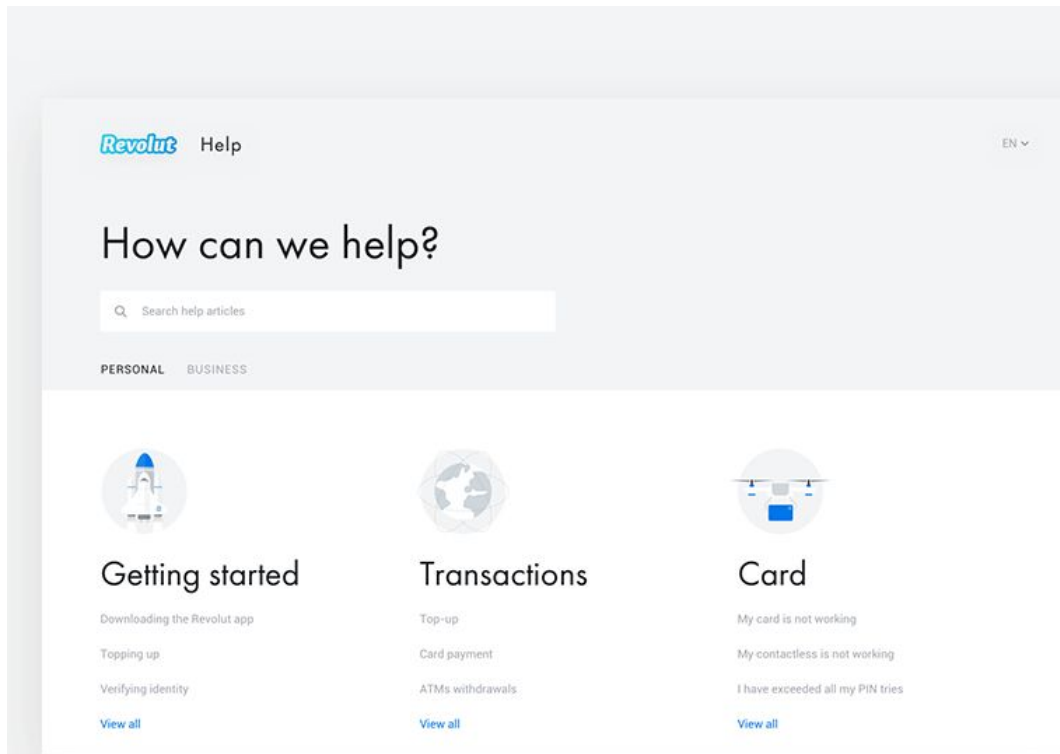
As mensagens de erro devem ter uma linguagem clara, indicar exatamente o problema e ser construtivas.





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

- Breakout Room - Grupo do Projeto Integrador
- Fazer a Análise das 10 Heurísticas de Nielsen do protótipo em média para aplicar no protótipo em alta no Miro (post its no print das telas) ou Figma (comentários no protótipo)
- As Heurísticas estão no Miro Geral da turma (da aula que já tivemos de Heurística)
- Chamar Bill/Quel se precisarem de ajuda