

Usabilidade e Arquitetura da Informação

Por Paulo Gomes

paulogomes.myportfolio.com

Usabilidade

- Pense em algo que você usou hoje
- Responda estas três questões:
 1. Ao usar isso, você tinha um objetivo. Este objetivo foi atingido?
 2. Este objetivo foi atingido de maneira fácil?
 3. A experiência de uso foi agradável?

Usabilidade

- “Usabilidade é a medida pela qual um produto pode ser usado por usuários específicos para alcançar objetivos específicos com **efetividade, eficiência e satisfação** em um contexto de uso específico.”
 - International Organization for Standardization (ISO)

Usabilidade

- Efetividade
 - Atingir o objetivo
- Eficiência
 - Atingir o objetivo de maneira fácil
- Satisfação
 - Ter uma experiência agradável

Usabilidade na Web

- Como fazer?
- 10 princípios básicos de usabilidade
- Jakob Nielsen (cientista da computação com Ph.D. em interação homem-máquina)
- Heurísticas
 - Método que pretende levar a inventar, descobrir ou a resolver problemas

Heurísticas de Nielsen

1. Visibilidade do estado do sistema

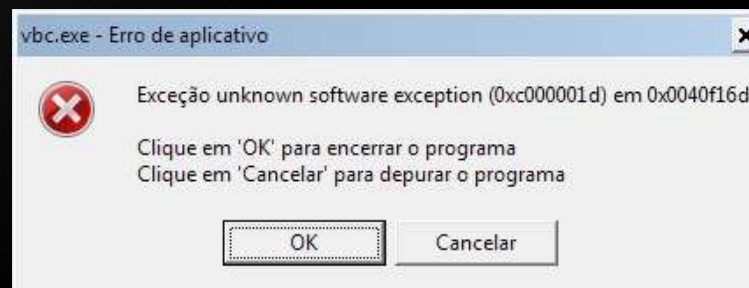
- O sistema deve sempre manter os usuários informados sobre o que está acontecendo, através de feedback apropriado e em tempo razoável.



Heurísticas de Nielsen

2. Equivalência entre o sistema e o mundo real

- O sistema deve falar a linguagem dos usuários, com palavras, frases e conceitos familiares ao usuário, ao invés de termos orientados ao sistema. Siga convenções do mundo real, tornando as informações que aparecem em uma ordem natural e lógica.



Heurísticas de Nielsen

3. Controle e liberdade do usuário

- Usuários frequentemente escolhem algumas funções do sistema por engano e vão precisar sempre de uma “saída de emergência” claramente marcada para sair daquele estado indesejado sem ter que passar por um extenso “diálogo”. Apoio ao desfazer e refazer.



Breadcrumb
(Migalha de pão)

Heurísticas de Nielsen

4. Consistência e padronização

- Os usuários não precisam adivinhar que diferentes palavras, situações ou ações significam a mesma coisa. Siga as convenções da plataforma.

“Os usuários passam a maior parte do seu tempo em sites de outras pessoas.” - Lei da Experiência do Usuário da Internet de Jakob

Heurísticas de Nielsen

5. Prevenção de erros

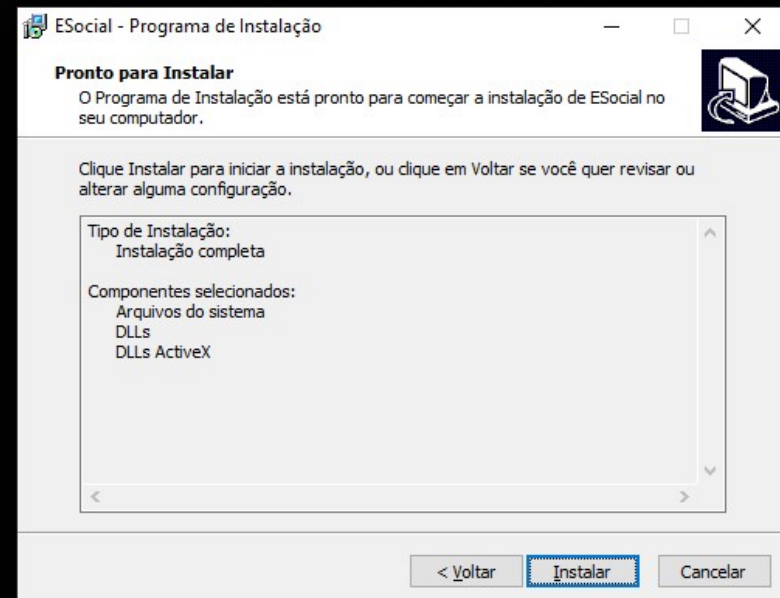
- Ainda melhor do que boas mensagens de erro é um projeto cuidadoso que impede que em primeiro lugar esse erro possa ocorrer. Eliminando as condições passíveis de erros ou verificá-las, apresentado aos usuários uma opção de confirmação antes de se comprometerem com uma determinada ação.



Heurísticas de Nielsen

6. Reconhecimento em vez de memorização

- Minimizar a carga de memória do usuário tornando objetos, ações e opções visíveis. O usuário não deve ter que se lembrar da informação de uma parte do diálogo para outra. Instruções de uso do sistema devem estar visíveis e serem facilmente recuperáveis quando necessário.



Heurísticas de Nielsen

7. Flexibilidade e eficiência de uso

- Aceleradores - invisíveis para o usuário novato - podem frequentemente acelerar a interação para o usuário experiente, que o sistema pode atender a ambos os usuários inexperientes e experientes. Permitir aos usuários personalizar ações frequentes.



Heurísticas de Nielsen

8. Design estético e minimalista

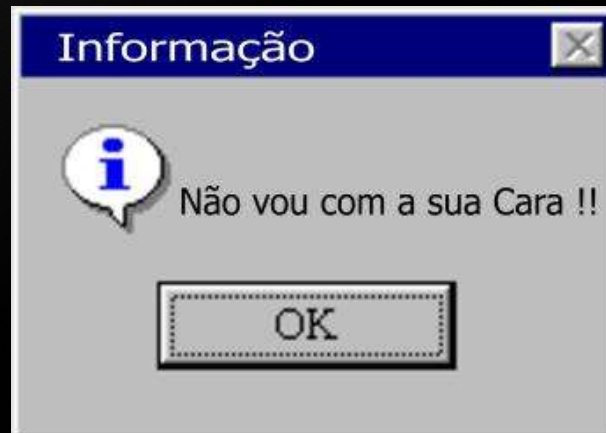
- Evite que os textos e o design fale mais do que o usuário necessita saber. Os “diálogos” do sistema precisam ser simples, diretos e naturais, presentes nos momentos em que são necessários.

“Com 1 minuto e 49 segundos em média para convencer seus clientes potenciais de que vale a pena fazer negócios com você, não desperdice isso fazendo com que lutem com uma interface.” - Jakob Nielsen

Heurísticas de Nielsen

9. Recuperação de erro

- Mensagens de erros devem ser expressas em linguagem clara (sem códigos), indicar com precisão o problema e construtivamente sugerir uma solução.



Heurísticas de Nielsen

10. Ajuda e documentação

- Mesmo que seja melhor que um sistema possa ser usado sem documentação, pode ser necessário fornecer uma ajuda e documentação. Qualquer informação deve ser fácil de se pesquisada, com foco na atividade do usuário, lista de passos concretos a serem realizados, e não ser muito grande.



Navegabilidade

- Um dos princípios de usabilidade para Web;
- Facilidade de navegação;
- Sequência lógica e intuitiva;
- Chegar à informação com a menor quantidade de cliques;
- Regra de ouro:
 - Toda informação deve estar a, no máximo, três cliques a partir de qualquer página do projeto

Navegabilidade

- Identificação dos links
 - Devem estar claramente mostrados, mesmo antes do usuário colocar o cursor sobre eles
- Localização do usuário
 - Deve ser indicada a sessão na qual se encontra, assim como a apresentação dos níveis hierárquicos até onde ele se encontra. Dessa maneira, o usuário saberá exatamente onde está, de onde veio e para onde pode ir.

Navegabilidade

- Menu
 - Agiliza a busca da informação
 - Usuário percebe claramente as sessões
 - Presente em todas as páginas (e mesma posição) do projeto
- Mapa do site
 - Auxilia o usuário a encontrar a informação mais rapidamente através de uma estrutura hierárquica de todos os itens mencionados.
 - Quanto mais complexo for um projeto, maior a necessidade de um mapa.

Arquitetura da informação

- O que é?
- “Vó, sabe quando a gente faz risquinhos na parede com um lápis antes de usar a furadeira, pra não furar errado? Então, eu faço esses risquinhos, só que nos sites.”
 - Fabrício Teixeira, arquiteto de informação da AgênciaClick

Arquitetura da informação

- “Bons arquitetos de informação tornam o complexo claro, tornam a informação inteligível para **outros seres humanos**. Se eles têm sucesso fazendo isto, são bons arquitetos de informação. Se falham, não são bons.”
 - Richard Saul Wurman inventou a Arquitetura da Informação em 1976.

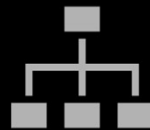
Arquitetura da informação

- “Uma coisa é organizar as coisas para você, outra é organizar para **outras pessoas**. Ao organizar para outros você precisa entender suas **necessidades, comportamentos e linguagem**.”
 - Guilherme Reis, arquiteto da informação.
- Pensar no usuário antes de qualquer coisa!

Arquitetura da informação

- Entrega final do arquiteto da informação:
 - Mapa do site;
 - Wireframes;

Mapa de navegação



Representação hierárquica da estrutura de um projeto



Mostra como a informação está distribuída dentro do site

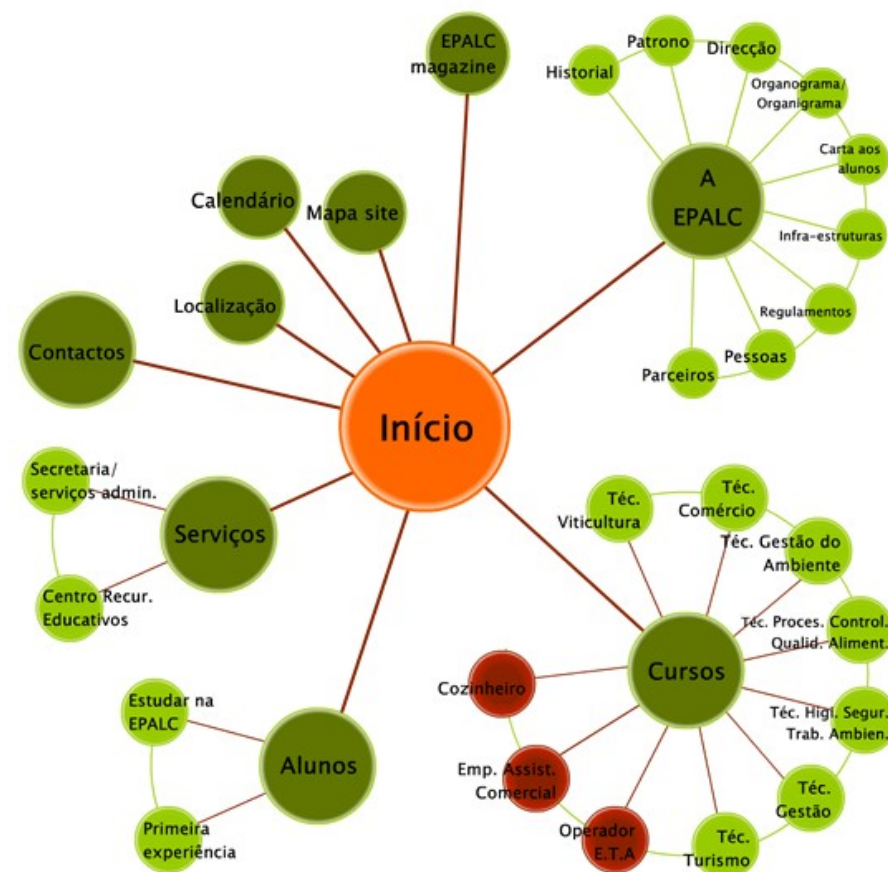
Mapa de navegação

Fonte:
<http://analiseblogospha.blogspot.com.br>

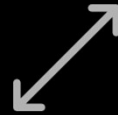


Mapa de navegação

Fonte: <http://www.epalc.net>



Wireframe



Mostra como a informação está distribuída dentro de cada tela da interface



Define o peso dos blocos de informação

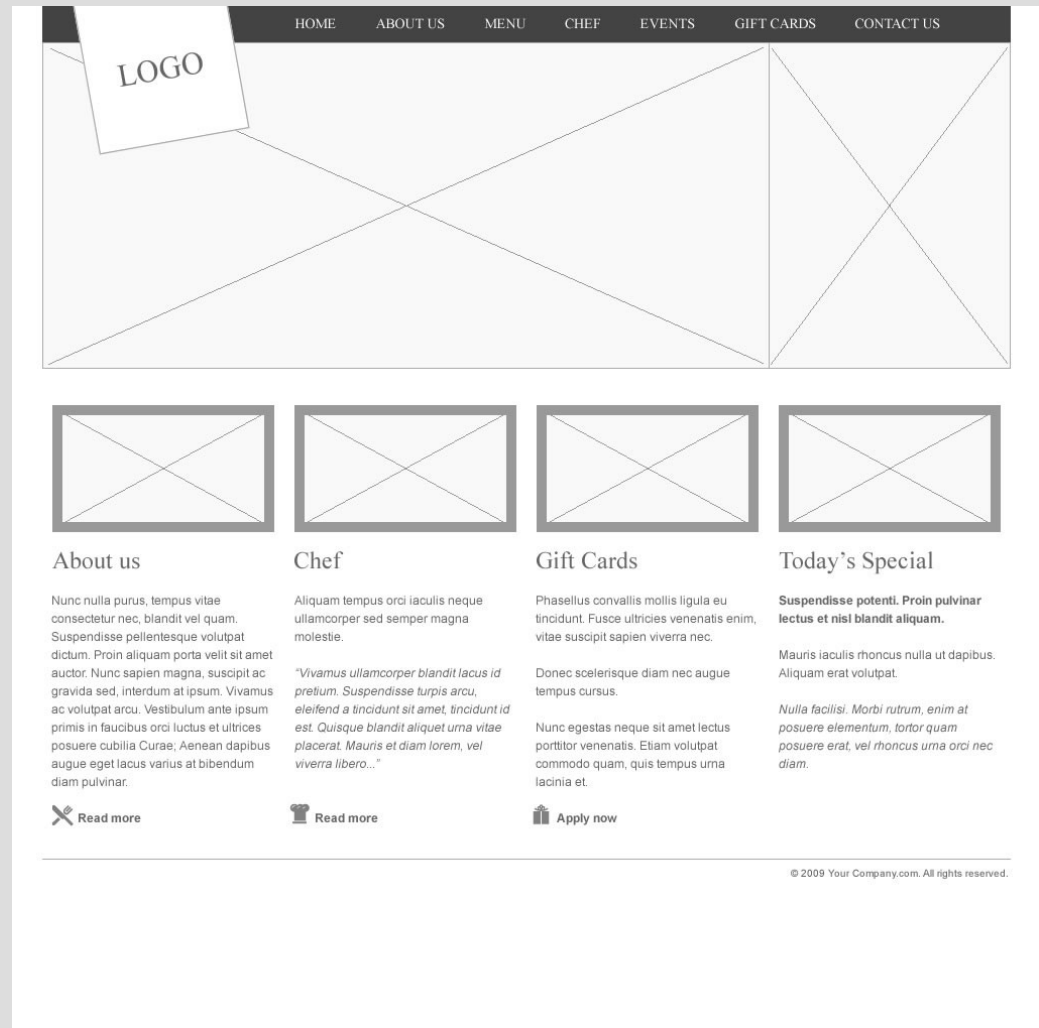


Mostra a informação (não o design)

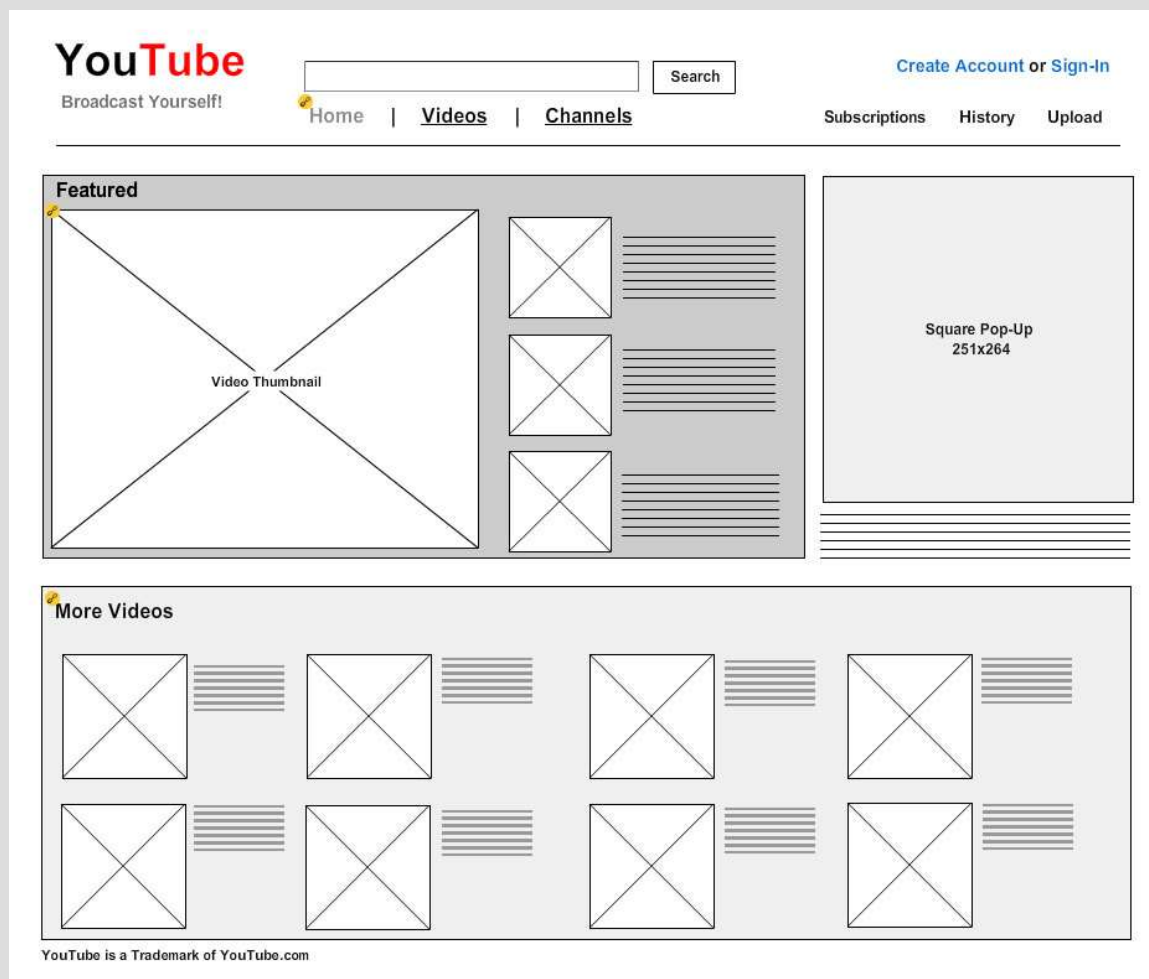


Não deve restringir o trabalho dos designers e redatores

Wireframe



Wireframe



Wireframe

- Melhor ferramenta: Papel e caneta
- Esboços iniciais:
 - Pouco detalhamento
 - Desenhar diversas versões
- Versão definitiva:
 - Maior detalhamento
 - Uso de ferramenta digital

Referências

- <http://www.rogeriopa.com/>
- <http://www.dclick.com.br/2012/02/12/heuristica/>
- <http://www.oficinadanet.com.br/artigo/usabilidade/navegabilidade>
- <http://www.guilhermo.com/>

Obrigado!



paulogomes.myportfolio.com



paulo.gom



paulogom



paulogom



cienciaemquadrinhos@gmail.com