

Fundamentação sobre conceitos de usabilidade e navegabilidade em sites e sistemas web – Parte II

PROPICIAR AO DISCENTE CONHECIMENTO EM USABILIDADE E NAVEGABILIDADE PARA O DESENVOLVIMENTO DE INTERFACES PARA SISTEMAS WEB.

Diretrizes de usabilidade

Diretrizes são planos com o objetivo de percorrer um caminho ou rumo. Trata-se de instruções para o desenvolvimento de uma interface mais confiável e amigável. Para as diretrizes de usabilidade a recomendação é que seja aplicada durante a fase de planejamento do sistema para que não haja retrabalho.

A pesquisa realizada por Nielsen, em 2006, constatou que muitas vezes os usuários fazem a leitura nos sites seguindo um padrão de leitura no formato da letra F, duas listas horizontais seguidas de uma linha vertical (fig.1).



Legenda: FIGURA 1: PADRÃO DE LEITURA DO CONTEÚDO DA WEB EM FORMA DA LETRA F

Poucos segundos são necessários para que os usuários leiam o conteúdo, seus olhos se movem a velocidades incríveis, varrendo toda a página do site. O estudo utilizou um mapa de calor para rastrear o caminho dos olhos (eyetracking). Perceba que as áreas em vermelho possuem maior visualização, as amarelas indicam os pontos de média examinação, seguido das áreas em azul que são menos vistas.

Segundo Nielsen, na análise da figura 1, nota-se que os internautas gastam mais tempo observando as informações antes da primeira dobra de página do que nas demais rolagens. Isso significa, que mais da metade deles não rolaram a página para ver o que há por lá. É de suma importância que seja evitada a rolagem de tela, mas caso venha a acontecer, é primordial que todos os itens de maior importância estejam antes da primeira dobra da página.

A página inicial deve ser clara e objetiva, a utilização demasiada de banners pode causar a cegueira a banners (banner blindness) e isso acontece quando as pessoas acessam um website e os ignoram completamente. Uma das causas é a excessiva exposição do usuário a esse tipo de anúncios, que se tornou saturado de tanto ser utilizado. Portanto, se utilizar qualquer elemento de design que se assemelhe a um banner pode ser que as pessoas ignorem a leitura desse elemento. Olhe fixamente por cinco segundos para um ponto na figura 2 e responda quantos anúncios você identificou?



Legenda: FIGURA 2: EXEMPLO DE PORTAL COM BANNER.

Você realmente conseguiu encontrar todos os banners? Será mesmo? A do Batman não vale, essa imagem é uma notícia. Existem seis anúncios nesse portal, percebeu que há alguns que são mais fáceis de encontrar do que outros? Note que os banners três, quatro e seis, como são maiores, são mais fáceis de localizar, mas o um e o dois quase não dão para encontrar, pois estão em um local onde geralmente fica o menu. Quanto ao banner número cinco que é a oferta do dia, muito menos, ele está em uma posição desfavorável, muito próximo da rolagem de tela.



Legenda: FIGURA 3: EFEITO DE BLINDNESS BANNER.

Ao desenvolver o layout de seu website ou sistema web, deve-se atentar para o posicionamento dos elementos, como logo e menu sempre posicionados no mesmo local na tela, pois essa mudança pode confundir o internauta quanto à navegação na interface. Veja a animação disponível em: <www.eyeball-design.com (<http://www.eyeball-design.com>)>.

Para conhecer um pouco mais sobre essas atividades, veja o slideshow abaixo. Este slideshow faz parte da sequência desta aula e, portanto, é essencial para a aprendizagem.

SLIDESHOW (https://ead.uninove.br/ead/disciplinas/web/_g/dinter80_100/a07s01_dinter80_100.htm)

Na home page identificamos o logo da empresa "Eyeball Design" no centro da página e ao seu redor cinco esferas/ bolas, que são os links para as demais. Porém, quando clicamos nelas somos redirecionados para uma tela em que o menu se posiciona no topo da página e o logo Eyeball simplesmente desaparece, permanecendo no local uma letra "E" ao centro. Imagino que seja "E" de Eyeball, mas então porque não

deixar o logo Eyeball no lugar? Note que ao clicarmos no link "nosso portfólio" (Our Portfolio) a letra "E" desaparece, surgindo no local uma imagem de cartões, que não possui qualquer relação com a identidade da marca e sim com os trabalhos que a empresa já executou.

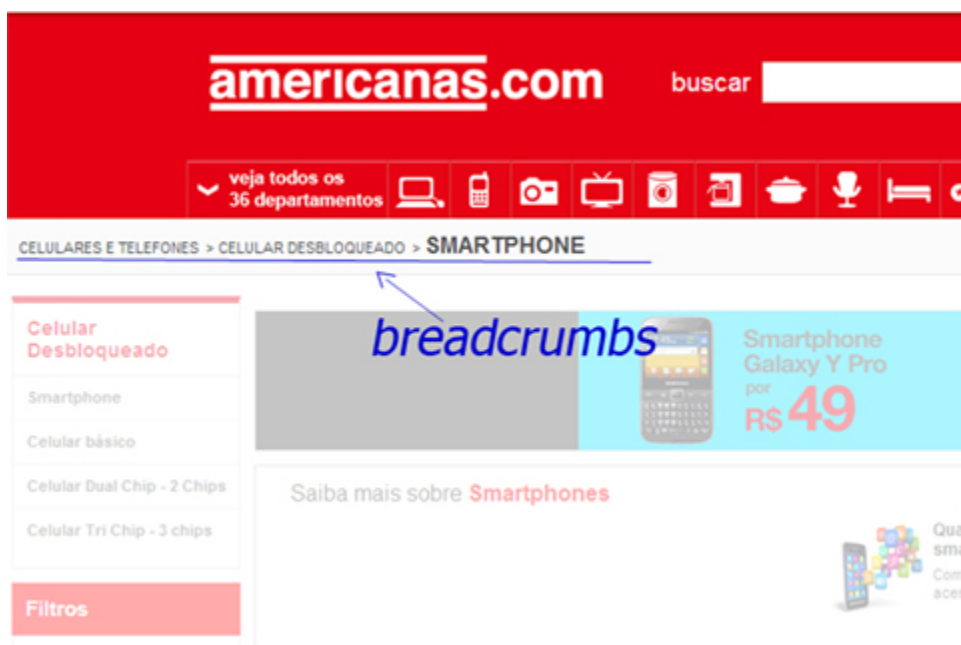
Siga essa diretriz, você é livre para criar o design que bem entender, mas permaneça com os elementos posicionados sempre no mesmo local, a fim de não confundir o internauta.

Atenção à navegação no seu sistema. Imagine um internauta navegando pelo seu website ou sistema e em algum momento ele se perde na interface. Como única saída, essa pessoa utiliza os botões avançar e voltar do navegador. Isso significa que a sua usabilidade falhou, porque foi mais fácil clicar em voltar do que compreender como funciona a sua interface. Portanto, uma recomendação importante é sempre informar ao usuário em qual seção do site ou sistema ele está. Para isso deixamos o item do menu destacado em outra cor (fig. 5), a fim de que esse elemento fique visível.



Legenda: FIGURA 05: SEMPRE INFORME O USUÁRIO EM QUAL SEÇÃO DO SITE OU SISTEMA ELE ESTÁ.

Aproveitando para tornar essa navegação mais eficaz, utilizamos os breadcrumbs, tradução do inglês para migalhas de pão. Você se lembra da história de João e Maria, na qual eles marcaram o caminho jogando os pedacinhos de pão no chão? Pois é exatamente isso que faremos (fig.6), utilizaremos esses links para guiar o internauta pelo caminho percorrido. Assim, caso ele se perca ou queira retornar ao início, basta clicar nos links. Ex: Celulares e telefones> Celular desbloqueado> SmartPhone. Veja que smartphone está destacado, indicando a seção da página em que estamos; caso queira retornar e visualizar todos os celulares é só clicar no link Celulares e telefones.



Legenda: FIGURA 6 : EXEMPLO DE BREADCRUMBS (MIGALHAS DE PÃO).

Próxima aula

Nesta aula conhecemos um pouco mais sobre usabilidade. Não perca a próxima, Aula 8, na qual discutiremos sobre a importância de se desenvolver uma pesquisa exploratória para levantar informações sobre o público e implementação de interfaces. Todos preparados? Então vamos lá!

1. Conheça mais sobre os conceitos de usabilidade na cartilha desenvolvida pelo Governo Federal. Recomendamos a leitura de todo o material, principalmente o item das diretrizes. A cartilha do e-GOV é licenciada pela Creative Commons, portanto, a distribuição é livre. Disponível em: <<http://www.governoeletronico.gov.br/> (<http://www.governoeletronico.gov.br/acoes-e-projetos/padrees-brasil-e-gov/cartilha-de-usabilidade>)>. Acesso em: 04 abr. 2013.

Agora que concluímos esta aula, resolva os exercícios e verifique o seu conhecimento. Caso fique alguma dúvida, leve a questão ao Fórum e divida-a com seu professor e colegas.

Para memorizar os conhecimentos adquiridos nesta aula, clique no botão a seguir e faça o caça-palavras proposto.

EXERCÍCIO (https://ead.uninove.br/ead/disciplinas/web/_g/dinter80_100/a07ex01_dinter80_100.htm)

REFERÊNCIA

NIELSEN, Jakob. Usability Engineering. *Morgan Kaufmann*. Inc. San Francisco, 1993.

AMERICANAS.COM. *A maior loja*. Os menores preços. Disponível em <<http://www.americanas.com.br>>. Acesso em: 08 mar. 2013.

BRASILIA. Ministério do Planejamento, Orçamento e Gestão. Padrões Brasil e-Gov: Cartilha de Usabilidade. Secretaria de Logística e Tecnologia da Informação. Brasília, 2010. 50 p. Disponível em: <<http://www.governoeletronico.gov.br>>. Acesso em: 03 abr. 2013.

Eyeball Design Web and Graphic Design. Disponível em: <URL:<http://www.eyeball-design.com>>. Acesso em: 07 mar. 2013.

_____. *F-Shaped Pattern for Reading Web Content*. Disponível em: <<http://www.nngroup.com/articles/f-shaped-pattern-reading-web-content>>. Acesso em: 08 mar. 2013.

_____. *Eyetracking Usability Research & Findings*. Disponível em: <<http://www.nngroup.com/topic/eyetracking/>>. Acesso em: 08 mar. 2013.

