

Análise de interfaces

rodrigo medeiros

Princípios ergonômicos para Interfaces Humano Computador (IHC)

Aula 04 – parte 2

15.09.2012

Critérios ergonômicos

- Condução;
 - Convite;
 - Agrupamento e distinção entre itens;
 - Agrupamento e distinção por localização;
 - Agrupamento e distinção por formato;
 - Legibilidade;
 - Feedback imediato;
- Carga de trabalho;
 - Brevidade
 - Concisão
 - Ações mínimas
 - Densidade informacional
- Controle explícito
 - Ações explícitas
 - Controle do usuário

Critérios ergonômicos

- Adaptabilidade;
 - Flexibilidade;
 - Consideração da experiência do usuário;
- Gestão de erros
 - Proteção contra erros;
 - Qualidade das mensagens de erro;
 - Correção dos erros;
- Homogeneidade / consistência;
- Significado de códigos e denominações;
- Compatibilidade;

Critérios ergonômicos - **Adaptabilidade**

- É uma qualidade particularmente esperada em sistemas que o público alvo é vasto. Nestes casos, fica evidente que uma única interface não pode atender plenamente a todos os diferentes tipos de usuários (CYBIS, Walter. 2010)

Critérios ergonômicos - adaptabilidade - **Flexibilidade**

- Diferentes maneiras de realizar a entrada de dados (por digitação, seleção, manipulação direta);
 - Diferentes caminhos para chegar a uma funcionalidade frequentemente utilizada (ícones, opções de menu, atalho de teclado);
 - Diferentes opções de formato de arquivos e de unidades para os dados.
-
- Personalizar as telas, inserindo e retirando ícones, dados ou comandos;
 - Definir sequências de ações automáticas (macros);
 - Alterar os valores default oferecidos pelo sistema;

Critérios ergonômicos - adaptabilidade – **Consideração da experiência do usuário**

- Fornece aos especialistas atalhos que permitem acesso rápido às funções do sistema;
- Fornece aos usuários intermitentes diálogos passo a passo;
- Fornece aos usuários totalmente inexperientes diálogos sob a iniciativa do computador.

Critérios ergonômicos - **Gestão de erros**

- Este critério caracteriza a interface segura. Todas as situações quando as ações dos usuários forem sujeitas a erros de grande responsabilidade.
(CYBIS, Walter. 2010)

Critérios ergonômicos - gestão de erros – Proteção contra os erros

- Informa ao usuário sobre o risco de perda de dados não gravados ao final de uma sessão de trabalho;
- Não oferece um comando destrutivo como opção default;
- Detecta erros já no momento da digitação de uma entrada em vez de fazê-lo apenas no momento da validação;

Critérios ergonômicos - gestão de erros – **Qualidade das mensagens de erro**

- Indica ao usuário a razão ou a natureza do erro cometido, o que ele fez de errado, o que deveria ter feito e que deve fazer para sair da situação de erro;
- É orientada para a tarefa, emprega termos específicos e é breve;
- Tem um tom neutro, não reprovador ou humorístico.s

Critérios ergonômicos - gestão de erros – **Correção dos erros**

- Fornecer funções *desfazer* e *refazer*;
- Fornece a possibilidade de o usuário refazer apenas a parte errada de uma entrada;
- Fornece ligação direta entre o relatório de erro e o local onde ele se produz.

Critérios ergonômicos - **Coerência**

- Os códigos e denominações são definidos pelos mesmos critérios em contextos idênticos;
- A distribuição, a apresentação e a denominação dos objetos nas telas são padronizados;
- A sintaxe dos procedimentos é padronizada;

Critérios ergonômicos - o significado dos códigos e denominações

- Os nomes de funções e objetos de interação são familiares para os usuários;
- Os códigos são representativos do conteúdo que veiculam e são distintos (por exemplo: M – Masculino; F – Feminino, em vez de 1 – Homem / 2 – Mulher);
- As abreviações são de imediata interpretação;

Critérios ergonômicos - **compatibilidade**

- A transferência de informações do contexto da tarefa para o do sistema é mais rápida e eficaz;
- Os procedimentos e as tarefas são organizados de maneira a respeitar expectativas ou costumes do usuário;
- As traduções, as transposições, as interpretações ou referências à documentação são minimizadas;
- A informação é apresentada de forma diretamente utilizável.

Exercício 04

Utilizar o jogo do último exercício ou escolher outro jogo e analisar esses três elementos ergonômicos vistos em sala (Adaptabilidade, Gestões de erros, consistência, significado de códigos e denominações e compatibilidade) com seus sub-critérios também.

Apresentação próxima aula (quarta da próxima semana)

Análise de interfaces

prof@rodrigomedeiros.com.br