

# ETAPA 2

- Interação
- Interface
- *Affordance*

Qualidade em IHC: - Usabilidade (10 Heurísticas de Nielsen)

- Experiência do Usuário
- Acessibilidade
- Comunicabilidade
- Procedimentos de Avaliação

# EXPERIÊNCIA DO USUÁRIO (UX)\*

Envolve o modo como o uso de **sistemas** interativos **afetam** os **sentimentos** e as **emoções** do **usuário**, considerando os aspectos positivos e negativos da experiência de uso.

Exemplos:

*Satisfação, prazer, diversão, entretenimento, interesse, motivação, estética, criatividade, surpresa, desafio, cansaço, frustração e ofensa.*

*\*Termo para avaliar o nível de satisfação geral dos usuários enquanto utiliza o sistema.*

# ACESSIBILIDADE

Barbosa e Silva , 2010 *apud* Melo e Baranauskas, 2005, definem a acessibilidade como sendo a flexibilidade proporcionada para o acesso à informação e interface de maneira que usuários com diferentes necessidades possam acessar e usar esses sistemas.

Uma interface **ACESSÍVEL NÃO PODE IMPOR BARREIRAS** ao acesso à informação, nem ao hardware nem ao software do sistema.

A acessibilidade atribui igual importância aos usuário *com* e *sem* limitações na capacidade de movimento, cognição e aprendizado.

# ACESSIBILIDADE

## *O GOVERNO BRASILEIRO*

Deve servir igualmente à todos os cidadãos do país, sem discriminação, respeitando suas limitações, e diferenças de cada um.

ENTÃO,

Em 2 de dezembro de 2004, o decreto presidencial de número 5.296 regulamenta as leis 10.048 de 8 de novembro de 2000 e 10.098 de 19 de dezembro de 2000, referentes à acessibilidade.

Ex: Modelo de Acessibilidade em Governo Eletrônico (eMAG).

# COMUNICABILIDADE

A interação homem-computador envolve a comunicação dos passos necessário para o usuário alcançar um objetivo.

A comunicabilidade diz respeito à capacidade da interface de comunicar ao usuário a lógica do design e principalmente o que o designer quer dizer.

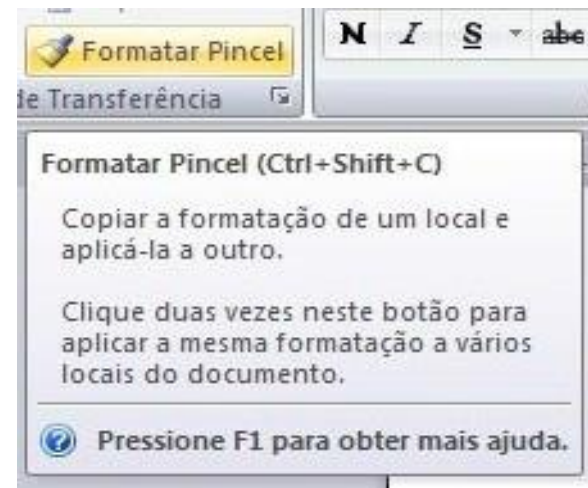
**- Uso de analogias:**

**- Oferecer mais informação conforme a demanda:**

**- Fornecer ajuda de fácil acesso:**

## Exemplo: Dicas sobre botões no Office.

Office 2007



# COMUNICABILIDADE

**Vamos Consolidar os Conhecimentos!!!!!!!!!!!!!!**

<https://www.youtube.com/watch?v=K3mVfrZWYe8>

# Avaliação Heurística

**Jakob Nielsen: maior promotor  
do conhecimento  
heurístico em IHC**



O Método de Avaliação Heurística (mAH) foi **proposto por Jakob Nielsen** em 1994.

Trata-se de uma **inspeção guiada por heurísticas** – princípios gerais de bom design de interface, voltado para otimizar ao máximo a usabilidade do sistema.



# Avaliação Heurística

**Daremos continuidade na aula Padrão do  
Curso elaborada pelo Prof. Carlos  
Bahiana!!!!**

# Avaliação Heurística

**Vamos verificar como realizar uma avaliação heurística????**

<https://www.youtube.com/watch?v=Ih60ivxLLSQ>

**MUITO OBRIGADA!!!!!!!!!!!!**