


Apresentação da Atividade Prática Supervisionada

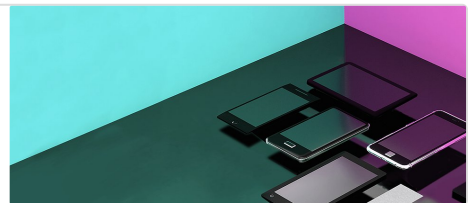
Paulo Emanuel Madeira de Freitas 202003566 CCO-BV-MA-2P-2020.1 -
Graduando do curso de Ciências da Computação UNIFG

Docente: Prof. Sidney Rodrigues da Cunha - Mestre em Tecnologias
Energéticas e Nucleares pela UFPE/DEN e Professor Universitário na UNIFG

Exemplos Usabilidade Heurística de Nielsen na Prática no WIX

Página Inicial | Apsihc


 <https://paulofreitascco.wixsite.com/apsihc>

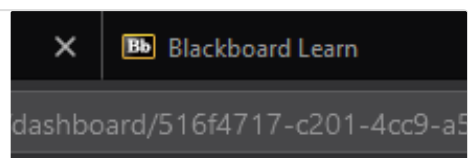


>>>>Link da Pesquisa APS Original com Gifs/animações<<<<

APS

Exemplo Usabilidade Heurística de Nielsen na Prática Página
Inicial | Apsihc <https://www.notion.so/paulofreitaspy/APS-e73e1e9b915a4bfe8e130e40fd132503> As 10 heurísticas

 <https://www.notion.so/paulofreitaspy/APS-e73e1e9b915a4bfe8e130e40fd132503>



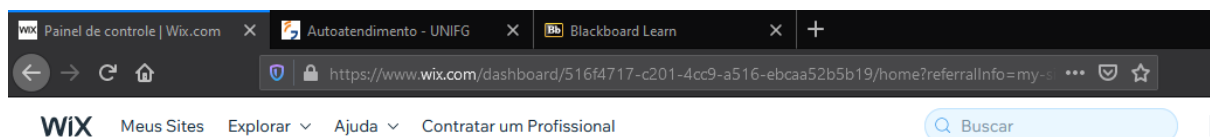
ar um Profissional

As 10 heurísticas de Nielsen

As 10 heurísticas foram criadas para ajudar o processo de avaliação de interfaces. Criado por Nielsen e Molich em 1990, Devem ser vistas como princípios gerais de design de interfaces.

Visibilidade de status

O sistema deve sempre manter os usuários informados sobre o que está acontecendo, pelo feedback apropriado no momento certo.



Paralelo com o mundo real

O sistema deve falar a língua dos usuários com termos, frases e conceitos familiares, em vez de termos orientados e nativos de sistemas, designers e desenvolvedores. Siga convenções do mundo real, fazendo com que informações sejam exibidas em uma ordem natural e lógica.

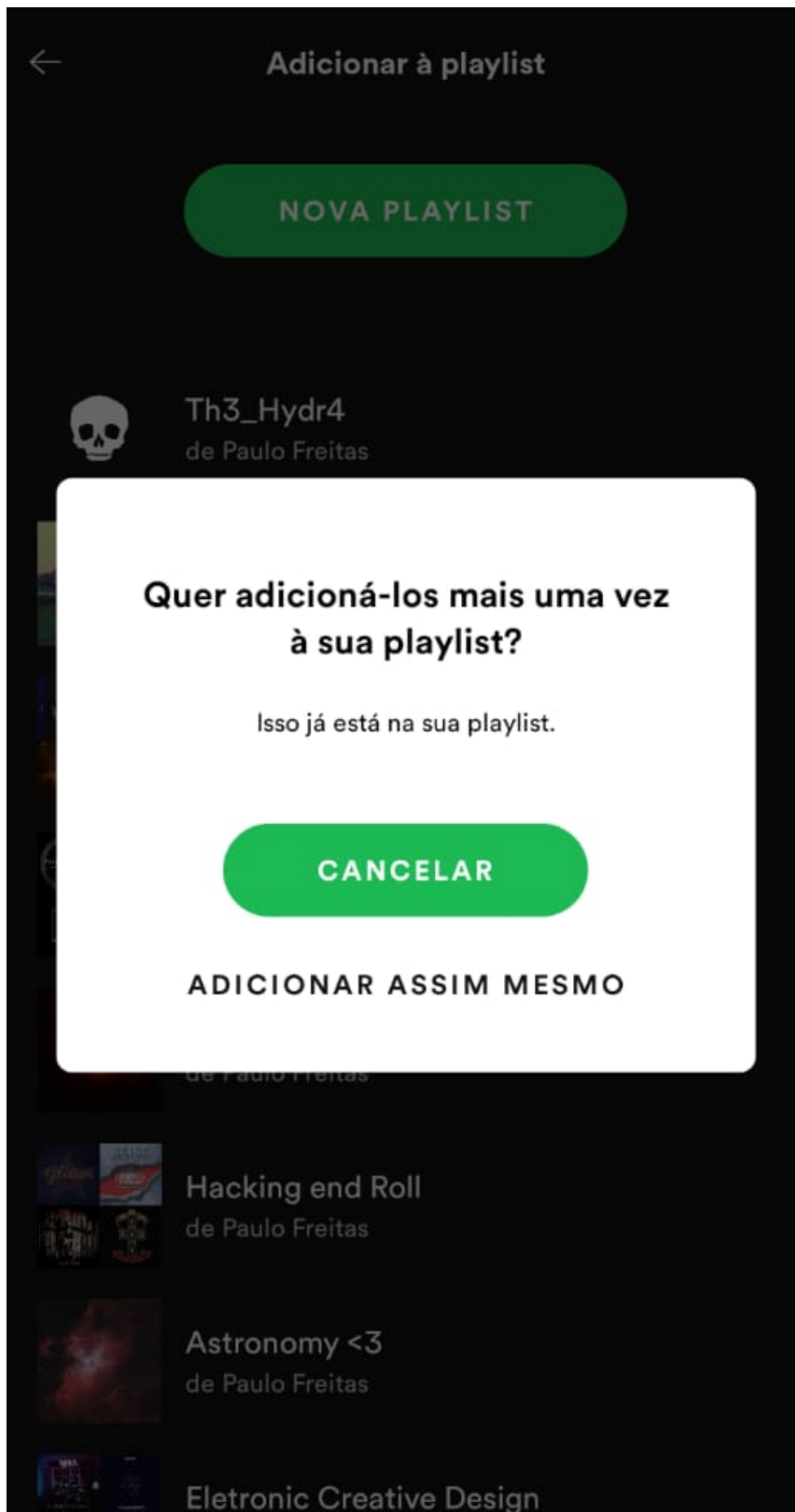
Controle e liberdade do usuário

Usuários escolhem funcionalidades e opções muitas vezes por engano. Nesse caso, precisam

encontrar uma saída de emergência para sair do estado indesejado ou retornar para uma tela familiar, sem ter que passar por um fluxo extenso.

Sistemas devem oferecer soluções para voltar, desfazer e editar.

Exemplo o Spotify que avisa quando o usuário repete a música na mesma playlist, em outros momento poderia ocorrer desconforto ao usuário



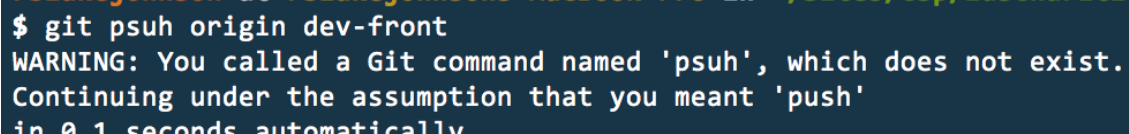
Consistência e padrões

Usuários não devem precisar aprender novas palavras, situações ou ações que significam uma mesma coisa a qual já estão acostumados. Siga as convenções e padrões (estética, interação e informação) previstos na plataforma.

Prevenção de erros

Melhor do que boas mensagens de erro, é um design cuidadoso que previne a ocorrência de problemas em primeiro lugar. Seja eliminando condições com mais propensão ao erro ou procurando por esses momentos confusos ou ambíguos, para oferecer ao usuário uma opção de confirmação antes de submeter e completar uma ação.

Exemplo: No Git, quando o usuário digita algum comando errado, é exibida uma mensagem de correção amigável.

A screenshot of a terminal window with a dark background. It shows a command being entered: '\$ git psuh origin dev-front'. Below the command, a warning message is displayed: 'WARNING: You called a Git command named 'psuh', which does not exist. Continuing under the assumption that you meant 'push''.

Reconhecer em vez de lembrar

Minimizar sempre que possível a sobrecarga cognitiva. O usuário não deve precisar se lembrar de informações de uma parte do diálogo anterior a outra. Instruções e informação adicional para o uso do sistema devem ser visíveis ou facilmente acessíveis sempre que apropriado.

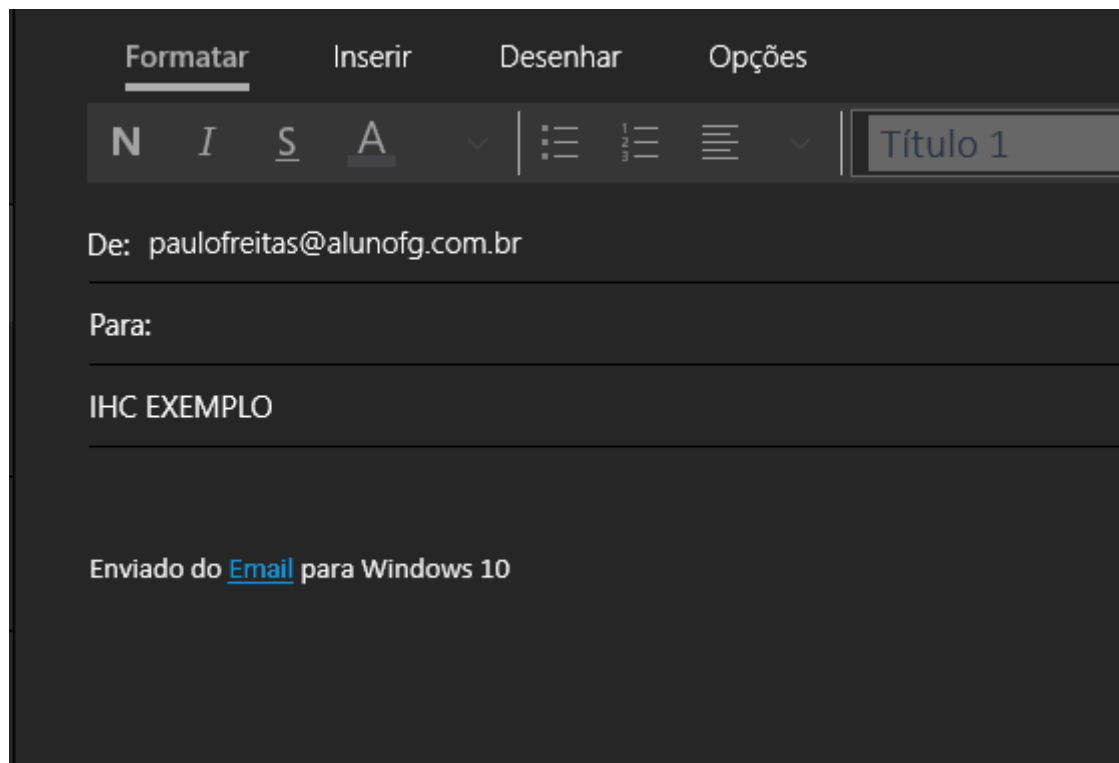
Exemplo: O Trello, quando começamos a escrever um título em um card e mudamos para outra lista, o sistema mantém o que escrevemos previamente.



Flexibilidade e eficiência no uso

Elementos aceleradores podem agilizar a interação para o usuário mais experiente e ser aprendido por usuários de primeira viagem, de modo que facilite a experiência e sentimento de performance para usuários experientes e inexperientes.

Exemplo: Ao digitar as iniciais do nome na mensagem, é exibido o nome do destinatário da mensagem automaticamente, baseado nas informações atreladas ao email de destino.

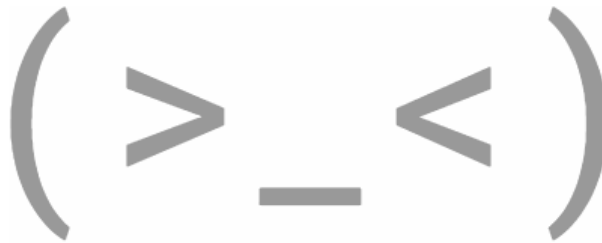


Estética e design minimalista

Diálogos não devem conter informação que é irrelevante ou raramente necessária. Toda unidade extra de informação em um diálogo compete com unidades de informação relevantes e diminui a visibilidade relativa do que realmente importa.

Reconhecer, diagnosticar e se recuperar de erros

Mensagens de erro devem ser expressadas em linguagem direta e simples, sem códigos, precisamente indicando o problema e sugerindo soluções construtivamente.



No fonts found!

Ajuda e documentação

É sempre melhor que uma sistema possa ser usado sem uma documentação, mas pode ser necessário fornecer um canal de ajuda e documentação. Esse tipo de informação deve ser fácil de ser buscada, orientada para tarefas específicas do usuário e apresentar passos concretos para serem seguidos, sem ser um conteúdo muito extenso.

Fontes:

<https://vidadeproduto.com.br/heuristicas-de-nielsen/>

<https://www.nngroup.com/articles/ten-usability-heuristics/>