

Não Me Faça Pensar:

Uma Abordagem de Bom Senso à Usabilidade Mobile e na Web



Capítulo 10: Celular: não é mais apenas uma cidade no Alabama
(Bem-vindo ao século 21 - você pode experimentar uma leve sensação de vertigem)

**Este material foi desenvolvido pelo grupo
PET/ADS do IFSP São Carlos**

Qual a diferença?: Design móvel x desktop

Com o avanço na tecnologia dos smartphones, os navegadores web mobile se tornaram úteis, trazendo uma onda de mudanças no presente.

De certa forma, **não há** muita diferença no design para dispositivos móveis. Os **princípios básicos se mantêm os mesmos**, as pessoas estão **lendo menos** e se **movendo mais rápido**.

Entretanto, existem algumas **diferenças significativas** que criam **novos** problemas de **usabilidade**.

É tudo sobre *tradeoffs*: Restrições são necessárias

Design é sobre **restrições** (o que você pode ou não fazer) e ***trade-offs*** (trocas necessárias para se adequar às restrições).

O maior desafio é fazer **bons *trade-offs***. Como consequência, muitos dos problemas sérios de usabilidade são o **resultado de trocas ruins**.

A experiência do usuário é impactada por tempos de carregamento altos e histórias organizadas de forma pouco prática para o leitor.

A tirania de viver num espacinho: só o essencial

As **telas** mobile são **pequenas** , então tentar colocar um site inteiro em uma tela menor exige **novos *trade-offs*** .

A abordagem ***Mobile First*** visa criar primeiro a **versão mobile** do site, contendo só o essencial, para **depois** criar a **versão desktop** adicionando mais coisas.

Uma interpretação **equivocada** consiste em pensar que no celular bastaria oferecer **menos recursos** , quando na verdade os usuários querem **acesso completo às funcionalidades**.

Conteúdos essenciais devem estar **visíveis**; o restante pode ficar a alguns toques, desde que o **caminho** seja **claro** e **sem sacrificar a usabilidade**.

Procriando camaleões: Crie um design escalável

Projetos escaláveis dão trabalho, mas hoje são **obrigatórios**.

Manter versões separadas **dobra o esforço** e dessincroniza o conteúdo.

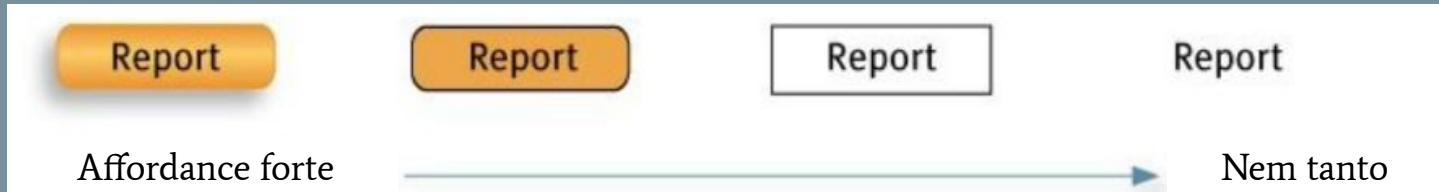
Se não for possível fazer um projeto responsivo, **pelo menos**:

- **Permita zoom** (não bloqueie o pinch-to-zoom).
- Use deep **link direto ao conteúdo** — nunca redirecione para a home.
- **Ofereça** “Ver **site completo/desktop** ” sempre visível.

Não esconda as affordances: Exemplos

Affordances são **pistas visuais** de um design que sugerem **como devemos utilizá-lo**.

Exemplo:



Nem tudo precisa saltar aos olhos: os **sinais de interação** só precisam ser **visíveis** o bastante para que as pessoas **concluam** suas **tarefas**.

Sem cursor = sem hover = sem dica: Esteja atento

Em dispositivos mobile **não existem** ferramentas como:

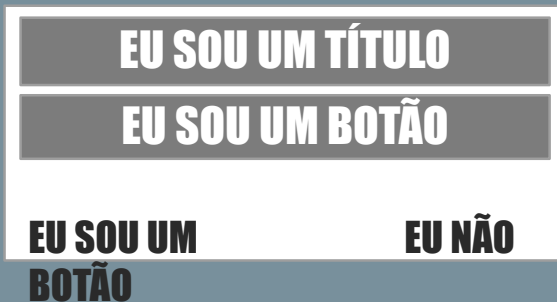
- Botões que mudam de **formato e cor** para indicar que são **clicáveis**.
- Menus estilo **drop down**.
- Entre outros...

Como desenvolvedor, é importante encontrar maneiras de **substituir** esses elementos.

Design flat: Amigo ou Inimigo?

Remover distinções visuais deixa as telas **menos bagunçadas**, mas a que custo?

Nesse caso o *trade-off* é entre o visual “**clean**” e providenciar **informação visual** suficiente para que o usuário **perceba as affordances**.



Faça Flat Design se precisar — mas **compense usando as outras dimensões**.

Um carro pode ser rápido demais: Já um computador não

Performance lenta resulta em **frustração** para o usuário.

Exemplo:

O aplicativo Associated Press - AP **carrega muitas fotos** de outras histórias **antes** de carregar os detalhes da **história** que **você clicou**.

Essa lentidão causa **frustração** e **diminui** a **aceitação** do aplicativo.

Ao elaborar um design responsivo, cuidado para não **sobrecarregar** a capacidade de **loading dos dispositivos**.

Aplicativos móveis, adjetivos de usabilidade: Características

Existem muitos adjetivos possíveis, mas o foco sempre esteve nos **três** centrais à definição do autor de **usabilidade** : **apreensível, eficaz, eficiente**.

*“Uma pessoa de **habilidade e experiência médias** (ou até abaixo da média) pode **descobrir como usar** a coisa [isto é, ela é **apreensível**] para **realizar algo** [eficaz] **sem que** ela tenha **mais trabalho do que vale a pena** [eficiente].”* (STEVE KRUG, 2014, p.191, tradução livre)

Delightful is the new black: Fascine os seus usuários

Delight é difícil de definir, mas você **sente** : divertido, surpreendente, cativante — às vezes até mágico.

Isso geralmente acontece quando um **desejo antes impensável** se torna possível por uma **aplicação brilhante da tecnologia**.

Ou seja: algo pelo qual te queimariam na fogueira há alguns séculos.

Não adianta fazer algo bem, você tem que ser **muito bom** , só **cuidado** para **não esquecer da usabilidade** nessa busca pela fascinação.

Aplicativos precisam ser apreensíveis: Não complique

Aplicativos com **muitas funcionalidades** podem não ser fáceis de aprender. A ajuda (se existe) **não serve de muita coisa**.

Podemos tomar como exemplo o aplicativo de lembretes Clear, que é **carregado de funcionalidades**.

Apesar do **grande esforço** do time de desenvolvimento em **treinar usuários**, o aplicativo **não performa bem** em testes de usabilidade.

“Você precisa fazer melhor que a maioria, e os testes de usabilidade irão te ajudar a entender como.” (STEVE KRUG, 2014, p.196, tradução livre)

Aplicativos precisam ser memoráveis: Não se esqueça

Depois que você aprende a usar um app, vai **lembrar como usá-lo** da próxima vez ou **terá que recomeçar do zero**?

Clareza é importante em um aplicativo. Se é **fácil** de aprender **hoje**, **amanhã** também será.

Memorabilidade influencia diretamente no uso regular. Se cada uso exige **reaprender**, a experiência **frustra** e o app tende a ser **abandonado**.

Teste de usabilidade em dispositivos móveis: Relembrando

Na **maioria** dos casos, os testes são os **mesmos** que os descritos no Capítulo 9.

Algumas das atividades são:

- **Criar** tarefas para as pessoas fazerem e vê-las fazendo.
- **Perguntar** o que elas estão pensando enquanto trabalham.
- Juntar o maior número possível de stakeholders para **ver** os testes.

Estas são algumas das tarefas que você **precisa** fazer, a diferença real no ambiente móvel vai ser a **logística**.

Logística de testes em dispositivos móveis: Recomendações

Como criar uma **gravação**?

- **Prenda** uma **câmera no dispositivo**.

Eles precisam segurar o dispositivo **naturalmente** ou pode ser em um **lugar específico**?

- Com a câmera presa no dispositivo o usuário pode **usá-lo livremente**.

O que os **observadores** precisam ver?

- Capturar **gestos e toques**, não se importe com uma câmera apontada para o participante.

Prova de conceito: Câmera Brundleyfly

Uma câmera construída com o **clipe de uma luz de leitura** e uma **webcam** pode ser presa facilmente nos dispositivos móveis.

Isso cria uma visão fácil de acompanhar e **resolve problemas** como:

- **Equipamentos** de gravação **muito pesados**.
- **Distrações** na hora de testar.
- **Prender facilmente** ao celular do usuário (só o clipe acolchoado).

Prova de conceito: Câmera Brundleyfly



Sobre o autor

Steve Krug conseguiu trabalhar alegremente em completo anonimato como um bastante respeitado consultor de usabilidade até a publicação da primeira edição de Não Me Faça Pensar. Seus livros têm como base sua experiência de duas décadas de trabalho para empresas como Apple, AOL, Bloomberg, Netscape, Lexus, Barnes and Noble e o Fundo Monetário Internacional (FMI).

Este conjunto de slides foi elaborado a partir da obra:

KRUG, Steve. Não me Faça Pensar: Uma Abordagem de Bom Senso à Usabilidade Mobile e na Web. 1. ed. Rio de Janeiro: Alta Books, 2014.



A equipe



Erick Gomes, Autor

Aluno do quinto período, é bolsista do PET/ADS desde abril de 2024.



Guilherme Mendes, Revisor

Aluno do quinto período, é voluntário do PET/ADS desde julho de 2024.



Lucas Oliveira, Tutor

Professor de Computação, é tutor do PET/ADS desde janeiro de 2023.