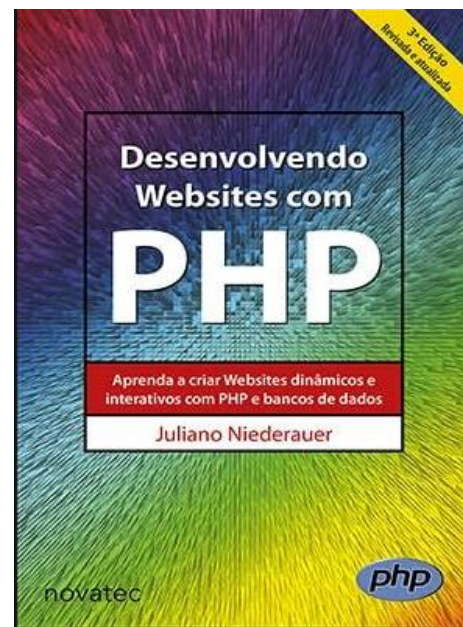
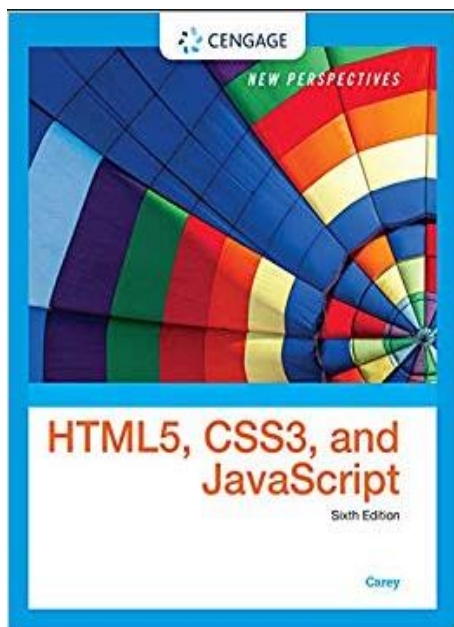
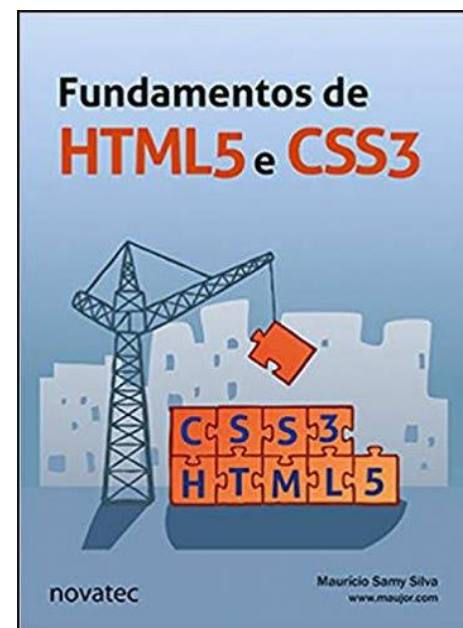
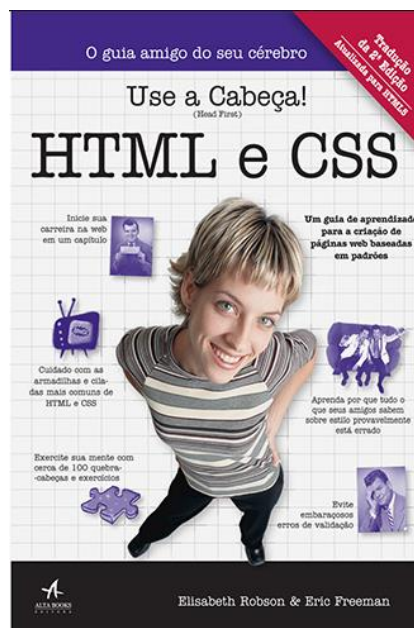
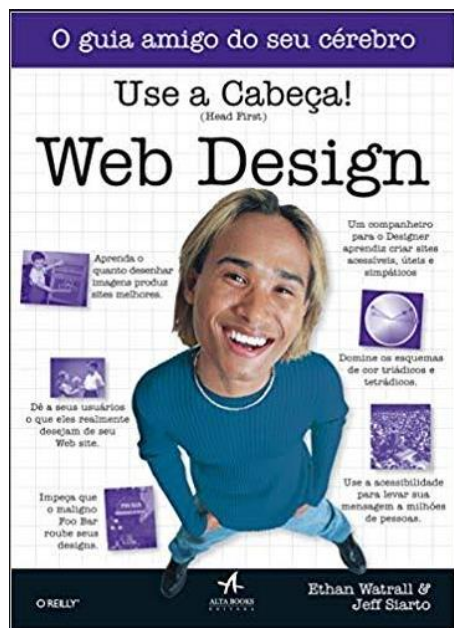


Usabilidade, UI e UX







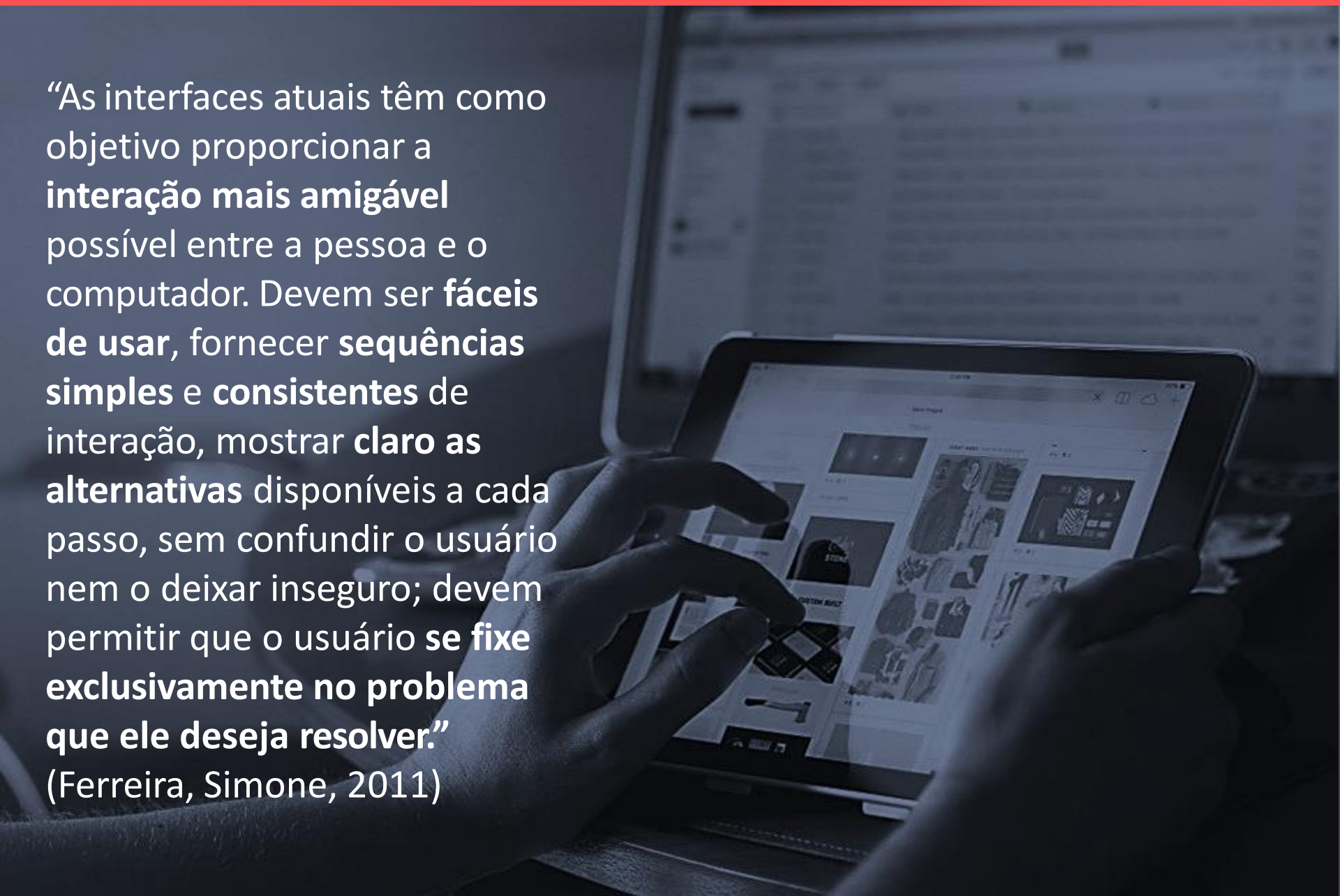
Qualidade de interação
de uma interface
com os usuários
(Hix, 1993).

A usabilidade se determina pela:

1. Facilidade de manuseio,
2. Aprendizado rápido, dificuldade de esquecimento,
3. Ausência de erros operacionais
4. Satisfação do Usuário
5. Eficiência na execução de tarefas a que se propõe (Nielsen, 2006)

Usabilidade

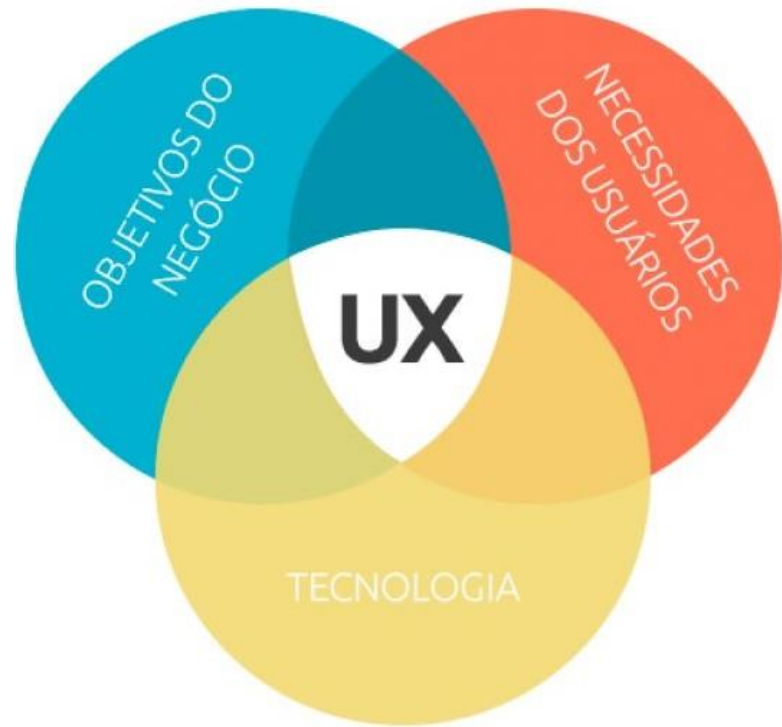
“As interfaces atuais têm como objetivo proporcionar a **interação mais amigável** possível entre a pessoa e o computador. Devem ser **fáceis de usar**, fornecer **sequências simples e consistentes** de interação, mostrar **claro as alternativas** disponíveis a cada passo, sem confundir o usuário nem o deixar inseguro; devem permitir que o usuário **se fixe exclusivamente no problema que ele deseja resolver.**”
(Ferreira, Simone, 2011)



Qualidade da **relação dos usuários** com as interfaces (Norman).

É preciso projetar **para a experiência** do usuário e não projetar a experiência.

A experiência é dele!



Usabilidade X Experiência do Usuário

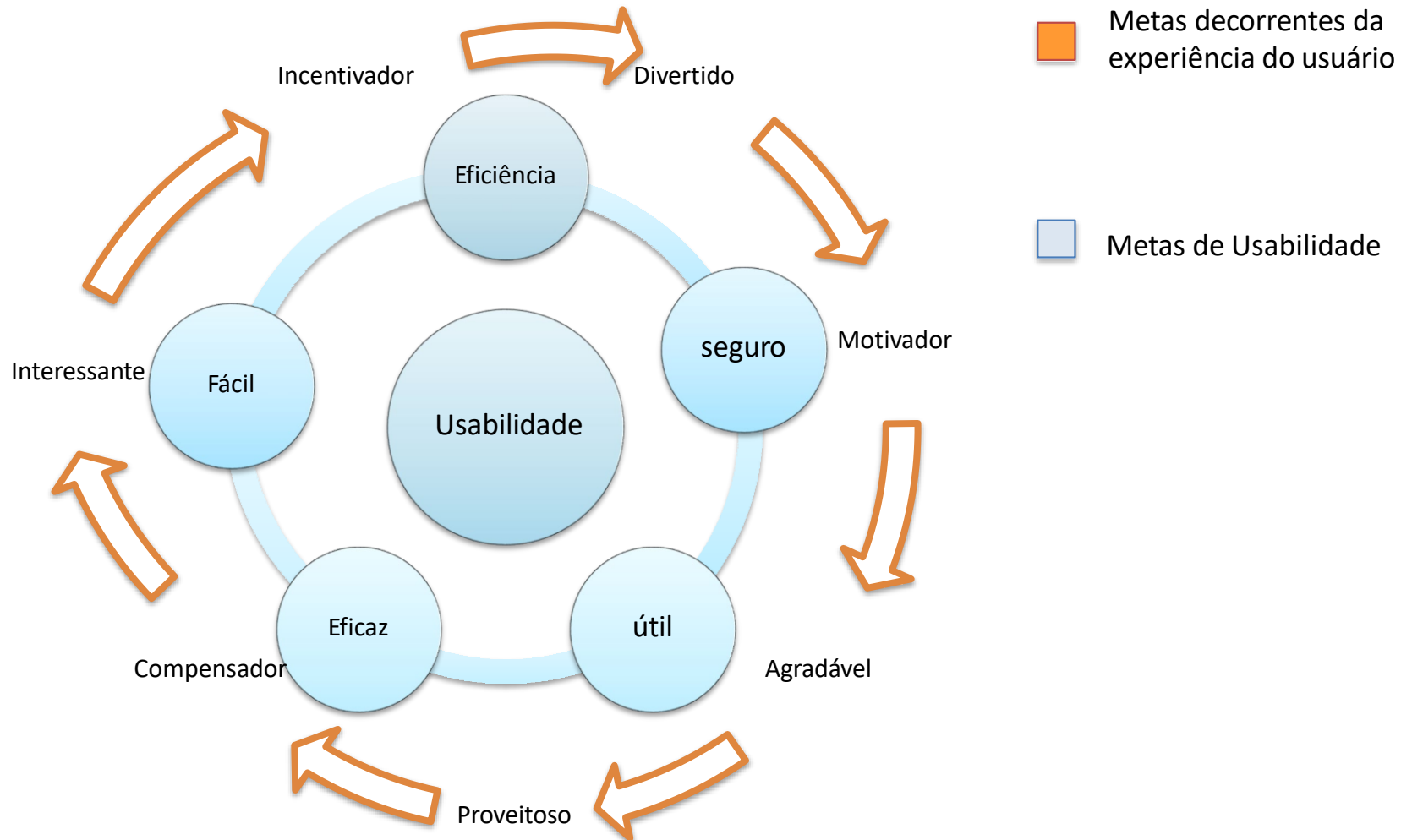


USABILIDADE
REFERE-SE À INTERFACE



EXPERIÊNCIA DO USUÁRIO
REFERE-SE A QUEM USA A INTERFACE

Metas de Usabilidade e da Experiência do Usuário



Metas de Usabilidade – Don Norman



Eficiência

Facilidade para completar uma tarefa

Learnability

Facilidade para aprender uma tarefa

Memorability

Facilidade para memorizar uma tarefa

Visibilidade

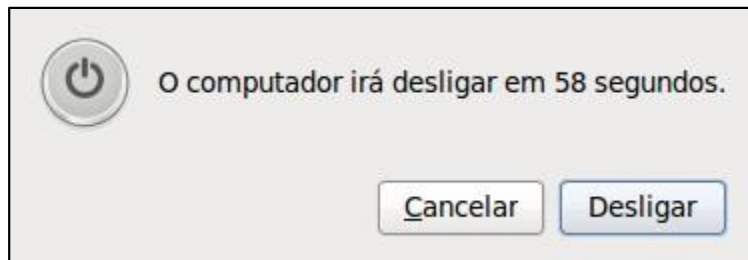
Quanto mais visíveis forem as funções, mais os usuários saberão o que fazer.



Feedback

Refere-se ao retorno de informações a respeito de que ação foi feita e do que foi realizado.

O feedback deve ser claro e ajudar o usuário.



Metáforas

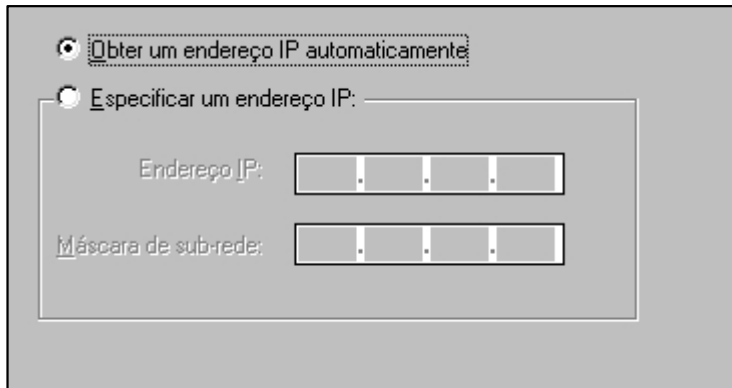
Utilização de ícones ou instruções familiares ao universo dos usuários.



Restrições

Determinação das formas de delimitar o tipo de interação que pode ocorrer em um determinado momento.

Ex.: Desativar certas opções de menu



The image shows a network configuration window with two radio buttons at the top. The first radio button, labeled 'Obter um endereço IP automaticamente', is selected. The second radio button, labeled 'Especificar um endereço IP:', is unselected. Below the second radio button is a group box containing two rows of input fields. The first row is labeled 'Endereço IP:' and the second row is labeled 'Máscara de sub-rede:'. Each row contains four input fields separated by dots, representing the standard dotted-decimal notation for IP addresses and subnet masks.

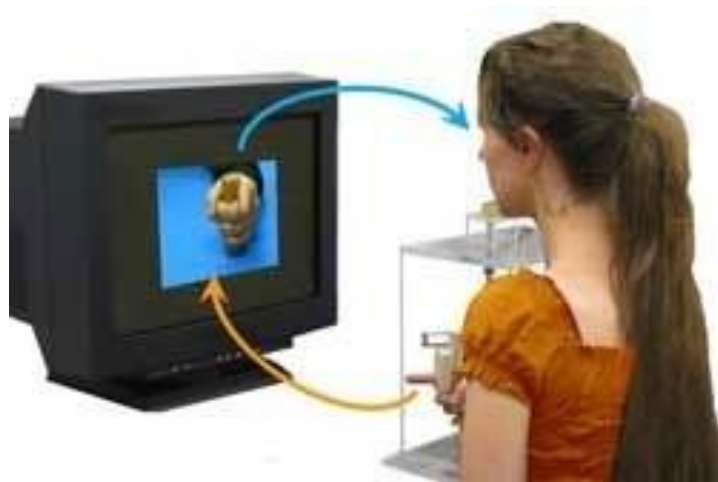
Mapeamento

Dar oportunidade de controle das ações ao usuário



Consistência

Refere-se a projetar interfaces de modo que tenham operações semelhantes para realizar tarefas similares.



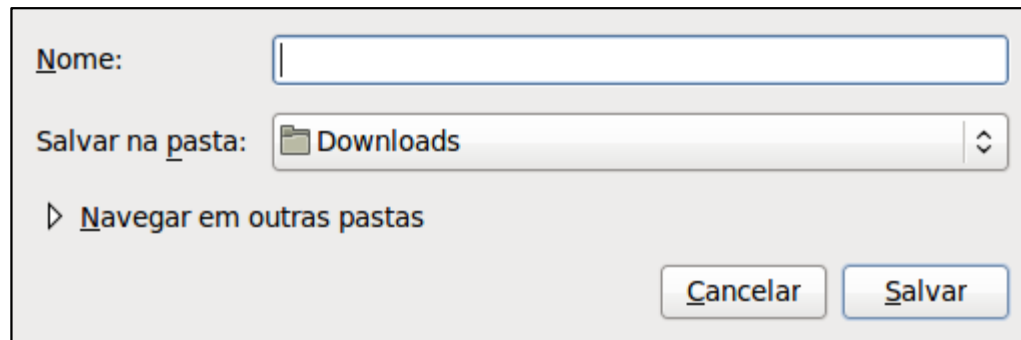
Exemplo:

Operação de seleção de textos no Office (Ctrl + T)

São mais fáceis de aprender a usar.

Affordance (dar uma pista)

Refere-se ao atributo de um objeto que permite às pessoas saber como utilizá-lo.



- O design de interação preocupa-se com o **projeto** de produtos interativos **que apóiem as pessoas em suas atividades do dia-a-dia**;
- Os produtos interativos precisam ser projetados para atender às **metas de usabilidade**;
- Os princípios de design e usabilidade, como *feedback* e visibilidade, constituem heurísticas úteis para analisar e avaliar aspectos de um produto interativo.

Heurística é um processo de avaliação que auxilia produtos digitais a ficarem realmente bons. Isso porque está focado na usabilidade, ou seja, na experiência do cliente que estará do outro lado da tela interagindo com a plataforma.

User Interface (UI)

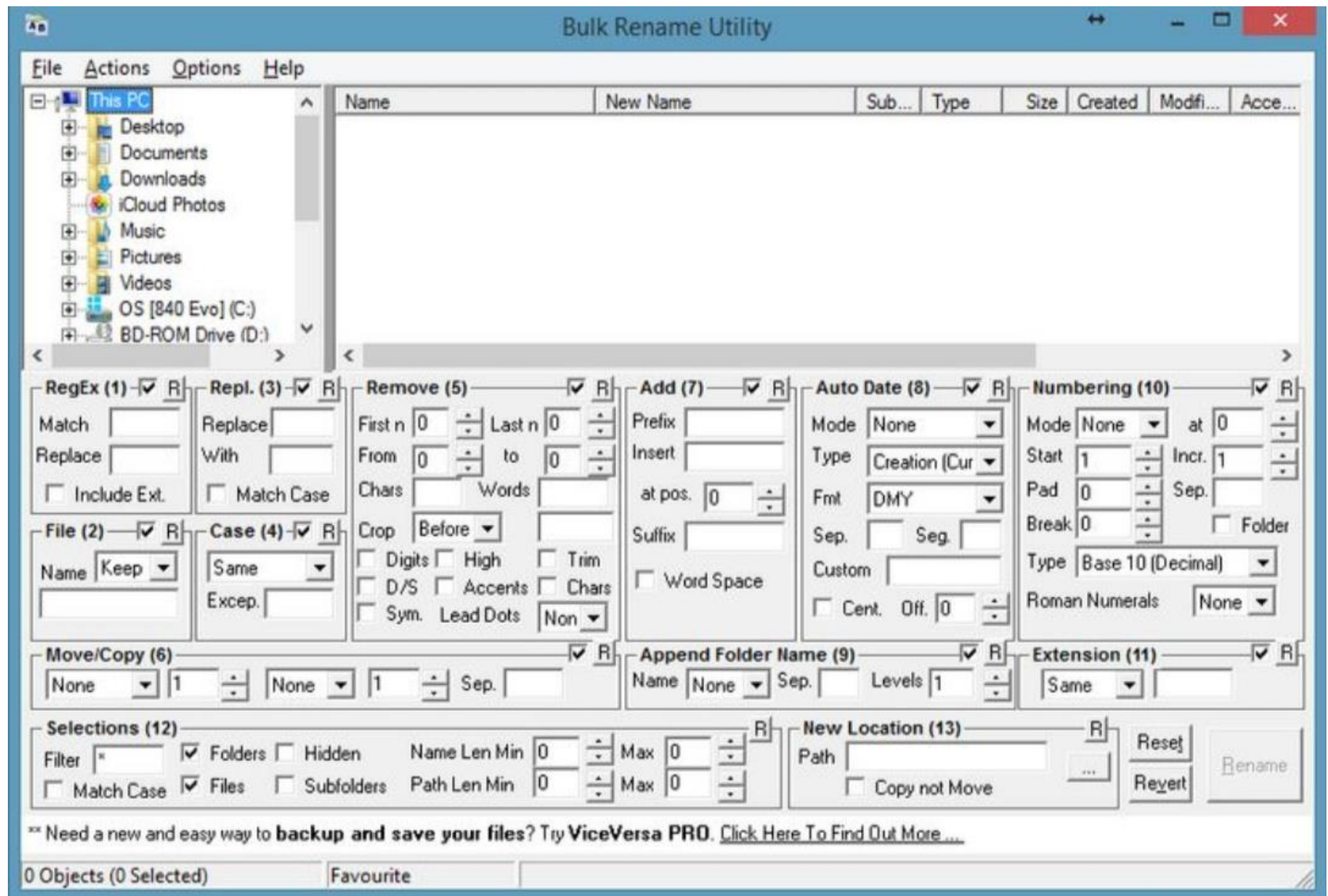
Uma interface do usuário é o sistema pelo qual as pessoas (usuários) interagem com uma máquina. A interface do usuário inclui componentes de hardware (físico) e software (lógico).

As interfaces de usuário existem para vários sistemas e fornecem um meio de:

Entrada (Input) - permitindo que os usuários manipulem/usem um sistema.

Saída - permitindo que o sistema indique os efeitos da manipulação dos usuários

User Interface (UI)



User Interface (UI)

Top Bar: Gruul's Lair [70-70] 0.4% 15 fps 36.3 MiB Name ToggleFu Eradicate - 25/25/88 AtlasLoot Enhanced 100% 1:01 PM

Group Lists:

- group 1:** Radaar (12.7k/12.7k), Kakuros (11.9k/12.0k), Marill (10.5k/10.5k), Miezu (16.5k/18.0k), Willemtell (10.7k/10.7k)
- group 2:** Mijat (8681/8681), Kicpe (9319/9319), Chobanne (9121/9121), Asterion (9033/9033), Alinutza (8763/8763)
- group 3:** Unicul (6837/6837), Invirer (7857/7857), Hynelinekcz (8183/8183), Kry (8293/8293), Nightboy (9104/9104)
- group 4:** Cicamaca (17.8k/17.8k), Dyrendal (17.5k/17.5k), Tamika (12.4k/12.4k)
- group 5:** Leviathan (7181/7181), Warshanus (10.4k/10.4k), Arhizek (17.7k/17.7k), Saintseraph (8711/8711), Kypucyka (10.6k/10.6k)

Threat Table:

Name	Threat	%Max	TPS
Alinutza	40.5k	100	600
Dyrendal	38.0k	94	588
Dispelator	38.0k	94	690
Kypucyka	35.7k	88	857
Miezu	32.4k	80	522
Asterion	31.9k	79	1145
Arhizek	28.0k	69	510
Willemtell	27.8k	69	482
Chobanne	27.3k	68	485

Warshanus Buffs & Tracking:

- Devotion Aura VIII
- Heroic Presence
- Tree of Life
- Tree of Life
- Prayer of Fortitude III 56:31
- Prayer of Spirit II 55:01
- Gift of the Wild III 54:55
- Arcane Brilliance II 54:01
- Greater Blessing of Kings 26:01
- Omen of Clarity 24:59
- Greater Blessing of Wis... 24:11

Warshanus Debuffs:

- Blessing of Demonstration 13:37
- Blessing of Demonstration 13:37

Warshanus Threat Table:

Name	Threat	%Max	TPS
Gronn-Priest	101010	100	1010
Saintseraph	27348	27	2734
Kicpe	26004	26	2600
Nightboy	22532	22	2253
Leviathan	17172	17	1717
Mijat	15917	15	1591
Miezu	12426	12	1242
Unicul	11853	11	1185
Arhizek	5995	6	599
Invirer	5196	5	519
Dyrendal	4999	5	499
Cicamaca	2686	2	268

Warshanus Details:

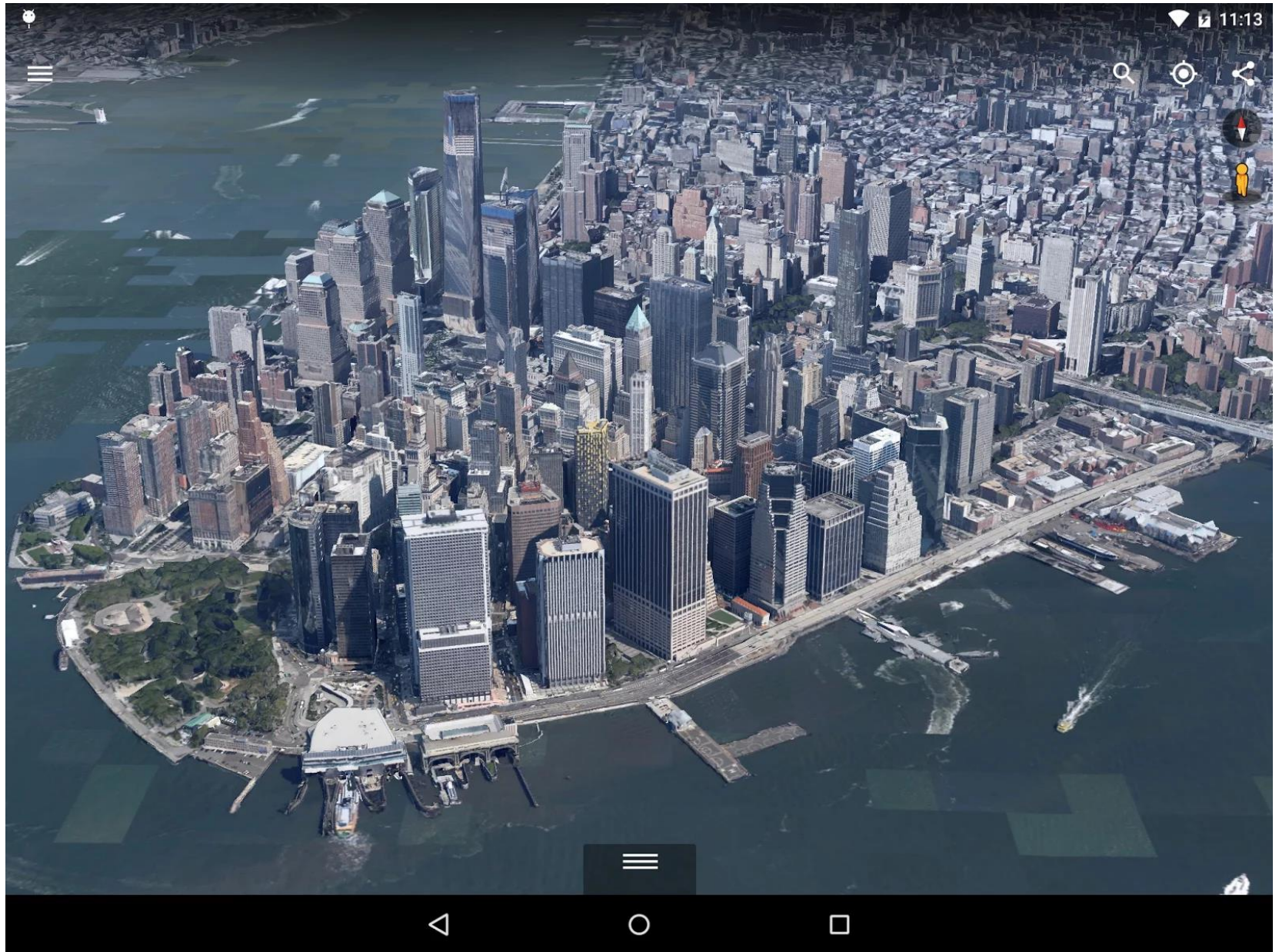
- Warshanus
- Fear Soul
- Level 70 Gnome Warlock (Player)
- PvP

Raid Action Bar:

Cenarion Expedition 16014 / 21000

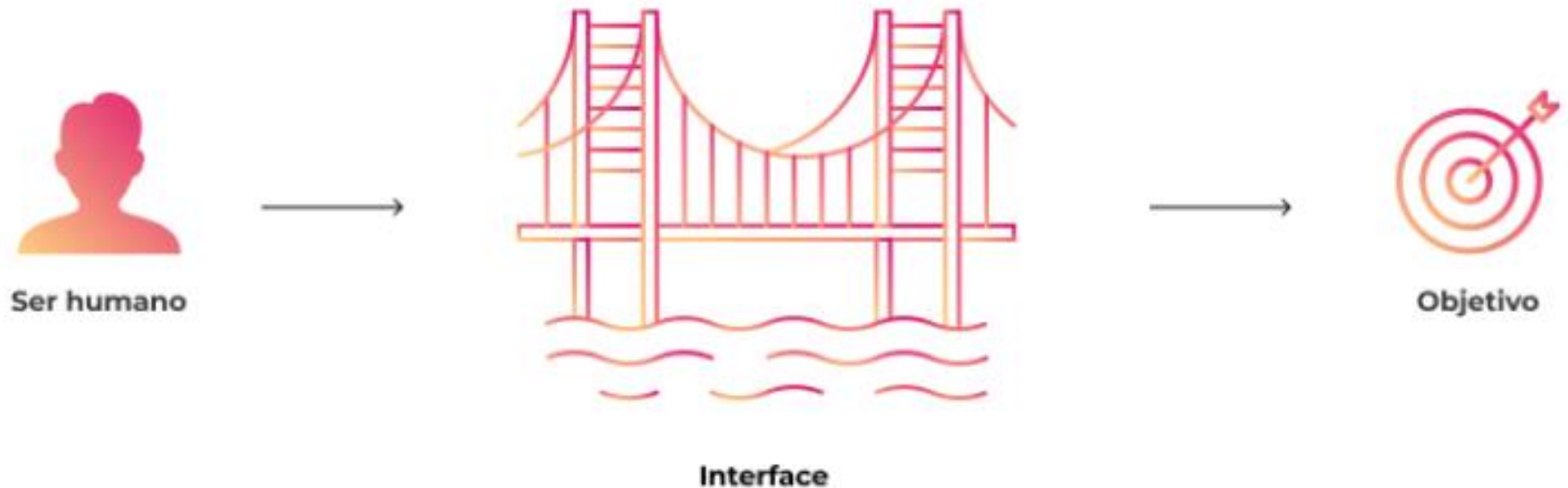
Master Looter Soulstones: 0 0/0/86/0/0/0/0/12 Normal Cenarion Expedition: Revered - 16014/21000 (76.3%) 361 40 42

User Interface (UI)



User Interface (UI)

Uma interface é um intermediador (ponte) entre uma pessoa e um objetivo.



User Experience (UX)

A "experiência do usuário" abrange todos os aspectos da interação do usuário final com a empresa, seus serviços e produtos.

O primeiro requisito para uma experiência de usuário exemplar é atender às necessidades exatas do cliente, sem complicações ou problemas.

Em seguida, vem a simplicidade e a elegância que produzem produtos que são uma alegria de possuir, uma alegria de usar.

(Nielsen Norman Group: <http://www.useit.com/>)

User Experience (UX)

A verdadeira experiência do usuário vai muito além de oferecer aos clientes o que eles dizem que eles querem ou fornecer recursos de lista de verificação.

Para obter uma experiência de usuário de alta qualidade nas ofertas de uma empresa, deve haver uma fusão contínua dos serviços de várias disciplinas, incluindo engenharia, marketing, design gráfico e industrial e design de interface.

(Nielsen Norman Group: <http://www.useit.com/>)

User Experience (UX)

Good UX



User Experience (UX)

Bad UX



User Experience (UX)



Relação entre User Interface x User Experience (UX)

Comportamento

UX

Pesquisa

Protótipos

Etnografia

Personas

Objetivos



Aparência

UI

Design Visual

Tipografia

Cores

Layouts

Design System