

DESAFIO

Para este desafio, você recebeu a demanda de realizar a análise de interfaces digitais em busca da aplicação de algumas das 10 heurísticas de Nielsen. Neste caso, você precisou visualizar três imagens e identificar qual heurística está sendo atendida em cada imagem. Confira, a seguir, uma sugestão de solução.

Análise de interfaces

Na primeira imagem apresentada, é possível identificar, por exemplo, o seguinte princípio: “Visibilidade do estado do sistema”. Este princípio permite manter os usuários informados sobre suas ações e o que está acontecendo em uma determinada interação. Quando os usuários são informados sobre o status atual do sistema, eles aprendem os resultados de suas interações anteriores, para que possam determinar melhor quais serão os próximos passos.



Lembre-se de que, quando um design é previsível, ele cria confiança no produto. Dessa forma, é importante fornecer um feedback instantâneo que sirva para informar o status da interação, além de orientar e conduzir o usuário para os próximos passos.

Pode-se identificar, na imagem apresentada, que, ao terminar de assistir a um episódio de uma série na Netflix ou qualquer outro filme, o sistema fornece uma pequena tela informando quanto tempo levará para carregar o próximo episódio da série ou, até mesmo, outra sugestão de filme.

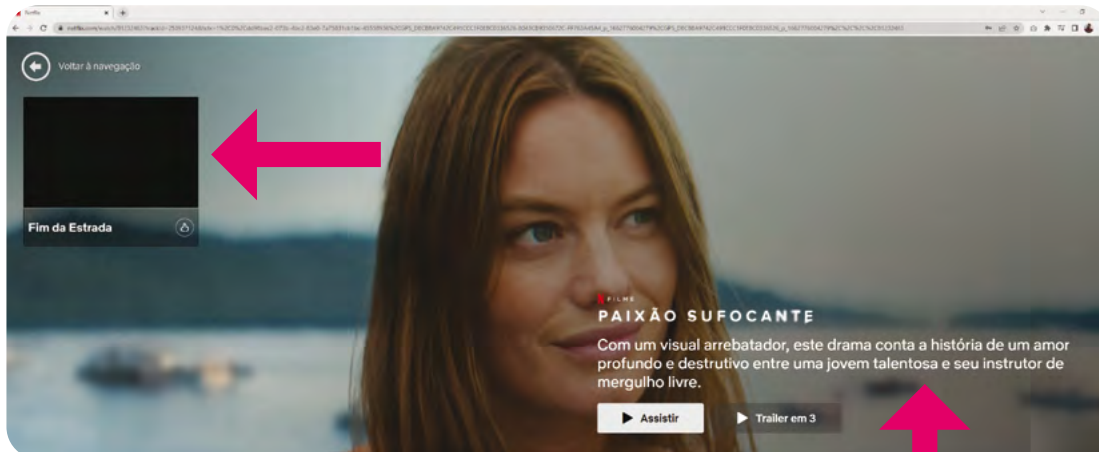


Figura 1 - Tela da Netflix

Fonte: Elaborada pelo autor (2022)

A segunda imagem traz, por exemplo, o princípio conhecido como “Correspondência entre o sistema e o mundo real”. Este princípio afirma que um sistema deve sempre falar a língua do usuário e seguir as convenções do mundo real. Isso significa evitar jargões de marketing ou outras expressões que possam ser familiares para quem está construindo o produto, mas não para seu público. Portanto, use palavras, frases e conceitos que sejam familiares ao seu público-alvo. Além disso, para estabelecer uma conexão com o mundo real, os componentes devem aparecer em uma ordem lógica, que faça sentido para os usuários de acordo com suas experiências de vida. Lembre-se de que o modelo mental de tecnologia das pessoas é baseado em suas experiências off-line, combinadas com suas interações digitais anteriores. Com isso em mente, sempre use ícones e outras ilustrações que ressoem com o mundo real, para que os usuários reconheçam e entendam instantaneamente o que você está tentando dizer, como é o caso da imagem apresentada da tela de Configurações do sistema operacional Windows 10. Nela é possível identificar ícones acompanhados de textos para indicar ações que podem ser executadas pelo usuário com o objetivo de personalizar o sistema.

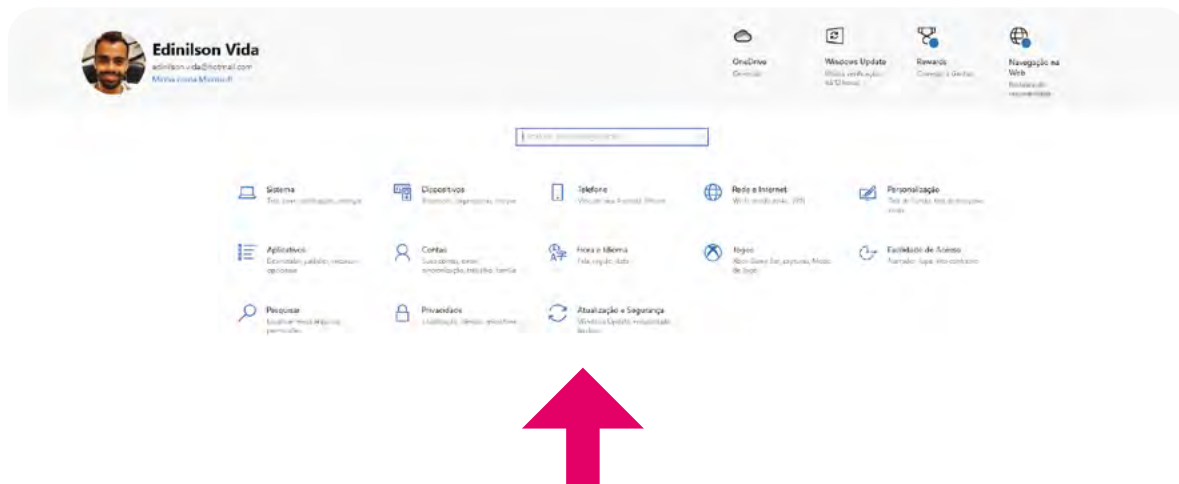


Figura 2 - Tela de Configurações do Microsoft Windows

Fonte: Elaborada pelo autor (2022)

Skeuomorphism é um termo famoso usado no design de interface gráfica do usuário para descrever objetos que imitam o mundo físico em sua aparência e comportamento.

Na terceira e última imagem, é possível identificar, por exemplo, o princípio “Controle e liberdade do usuário”. Um bom design de interface do usuário nunca deve impor uma ação ao usuário ou tomar decisões por ele. Em vez disso, o sistema deve apenas sugerir quais caminhos os usuários podem seguir. As interações que você cria devem dar aos usuários a liberdade de decidir e tomar as ações que acharem adequadas, exceto regras que vão contra o sistema ou interferem em alguma funcionalidade. No entanto, não se esqueça de considerar que os usuários podem se arrepender de sua decisão ou cometer um erro. Portanto, na imagem, é possível observar os botões “Desfazer Digitação” e “Repetir Digitação”. Assim, o sistema pode permitir que os usuários desfaçam e refaçam suas ações de acordo com suas necessidades.

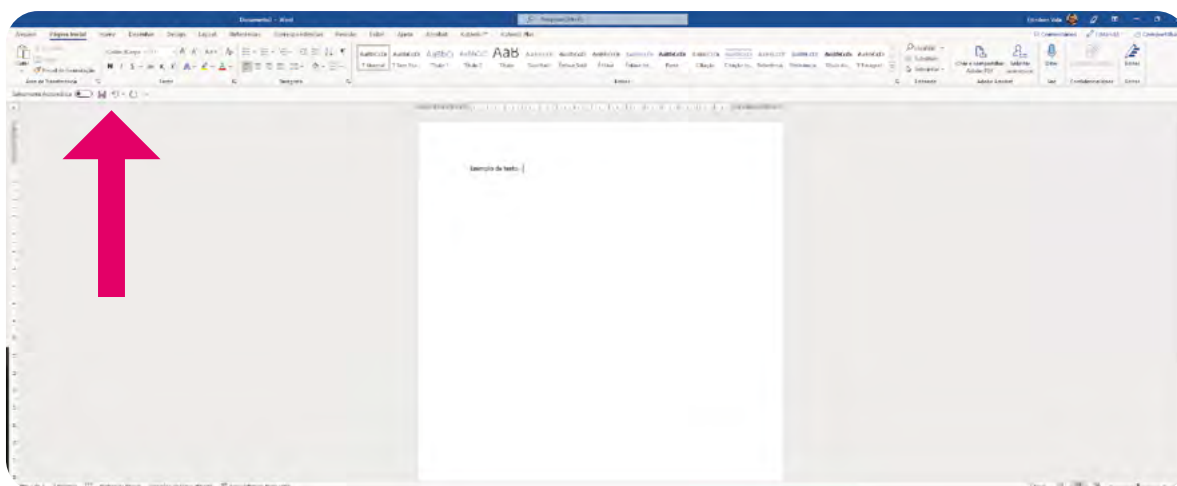


Figura 3 - Tela do Microsoft Word

Fonte: Elaborada pelo autor (2022)

Então? Ficou parecido com suas análises? Esperamos que você tenha chegado a um resultado similar!

Siga aprimorando seus conhecimentos e garanta um mundo de oportunidades!