



# Design de Interface

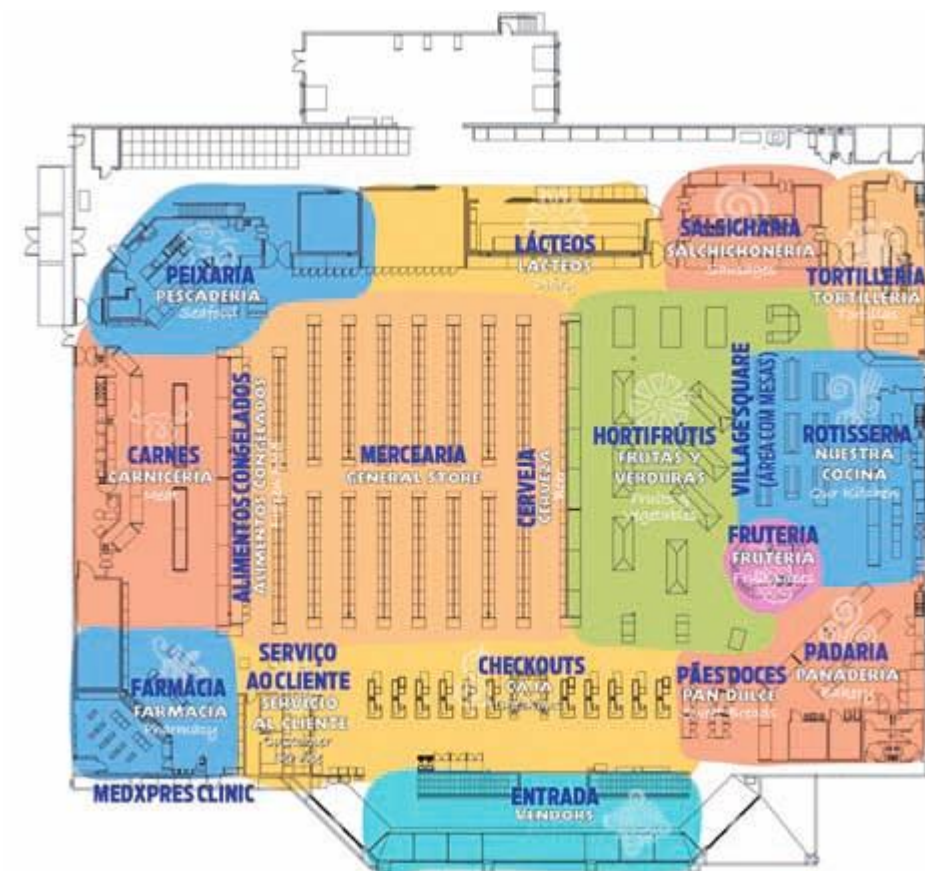
Aula – Bom senso de usabilidade  
Regra 6

Professor Esp. Gerson Santos

## **PLACAS DE RUA E MIGALHAS DE PÃO PROJETANDO A NAVEGAÇÃO**

E você pode encontrar-se em uma bela casa, com uma bela esposa (o) e você pode perguntar-se. Bem...como eu cheguei aqui?.. Talking Heads

As pessoas não usarão o seu site se não conseguirem navegar por ele.



Cena em um supermercado. Você quer suco light.

- Você caminha olhando as placas e vai para o corredor
- Acha o corredor, procura sua marca e pega
- ...e se você não acha...e os lights estão em corredor específico....
- ...e se o suco gelado está em outro lugar....

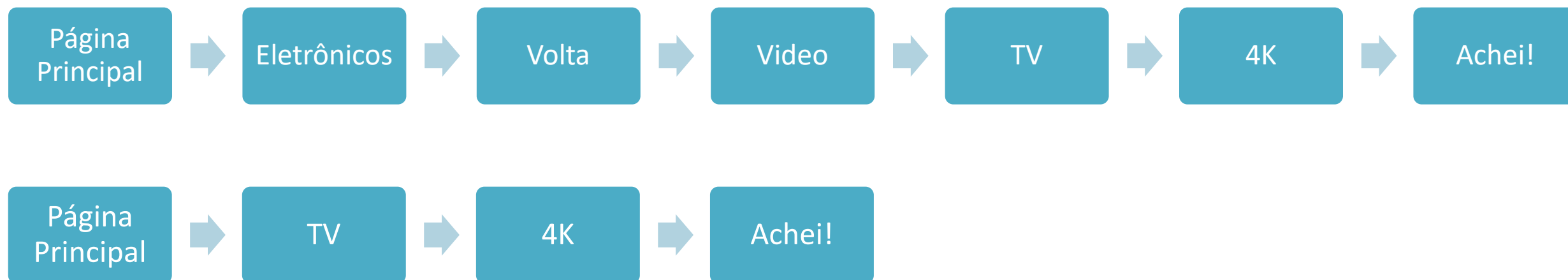
# Projetando a Navegação – Passo a passo

1. Você geralmente está procurando algo
2. Você decide se pergunta ou procura primeiro. Se decide procurar (barra de pesquisa) você é um “search-dominant” segundo Jakob Nielsen.
3. Se você decidir navegar, deve seguir a hierarquia de sinais (normalmente menus). “links-dominants”.
4. Por fim, se não conseguir encontrar o que procura...você vai embora.



# Características da navegação WEB

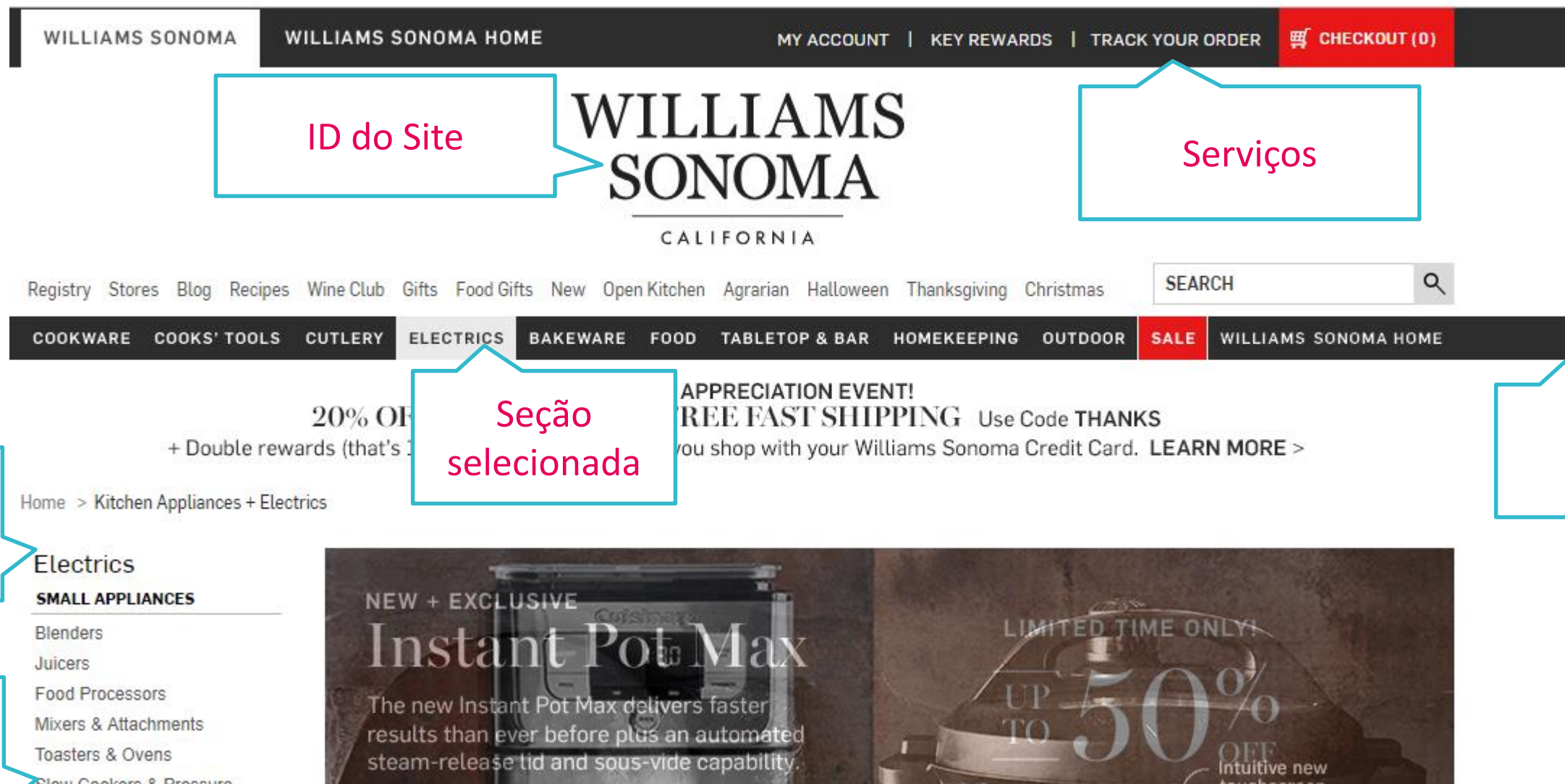
1. Você entra e não sabe quão grande é o espaço. 15 páginas ou 50 mil;
2. Nenhum senso de direção no sentido da hierarquia. Você por vezes salta para níveis mais profundos ou retorna para a entrada;
3. Nenhum senso de localização. Quando nos locomovemos, sabemos por onde passamos e acumulamos conhecimento a respeito.



**É importante você saber onde você está!**



# Convenções de Navegação WEB



ID do Site

Serviços

Seção  
selecionada

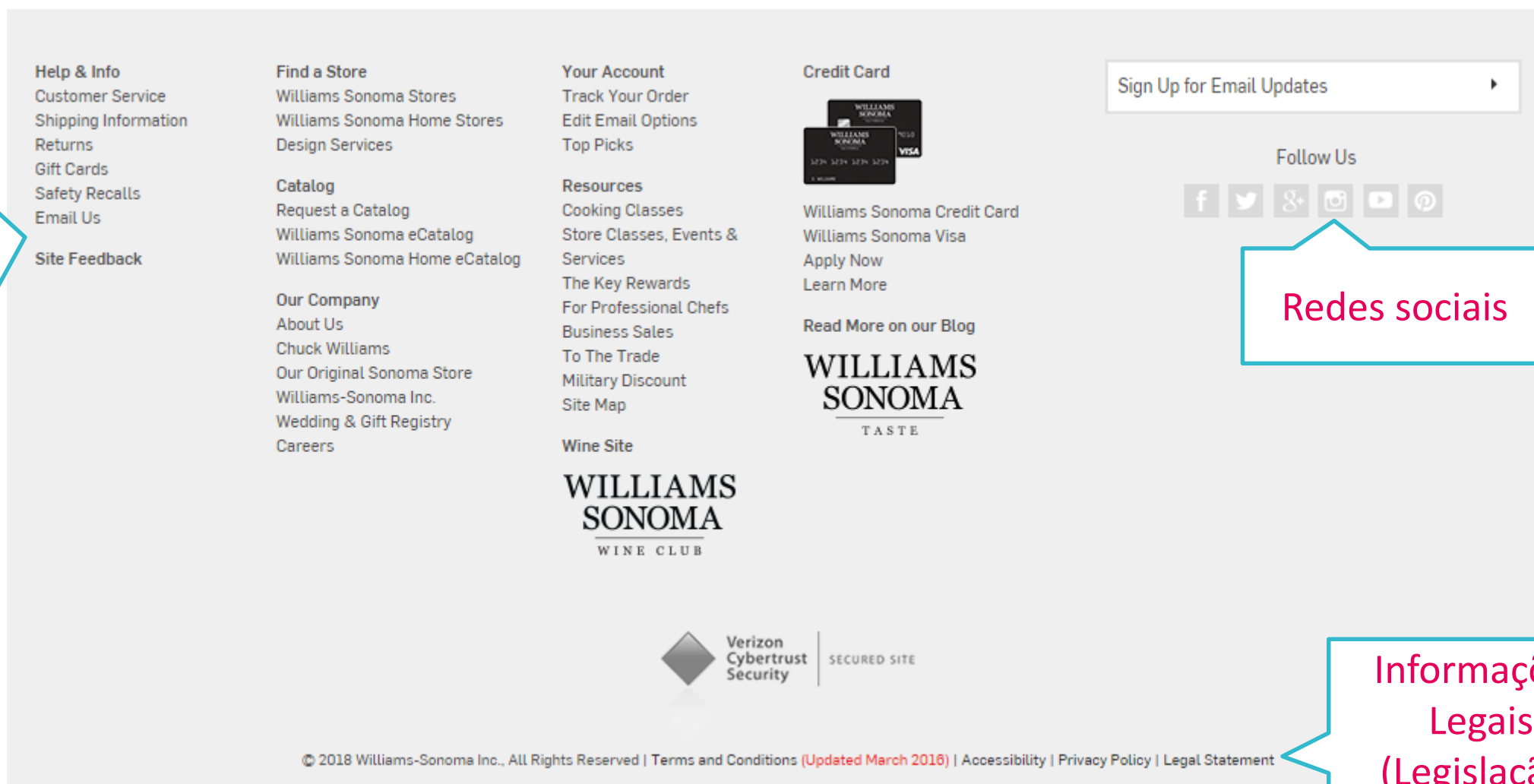
Seções

Nome da  
página +  
Caminho

Navegação  
Local



Navegação de Rodapé. Neste caso, extensa e com todos os serviços.



Redes sociais

Informações  
Legais  
(Legislação)

Navegação GLOBAL para mostrar que você ainda está no site.



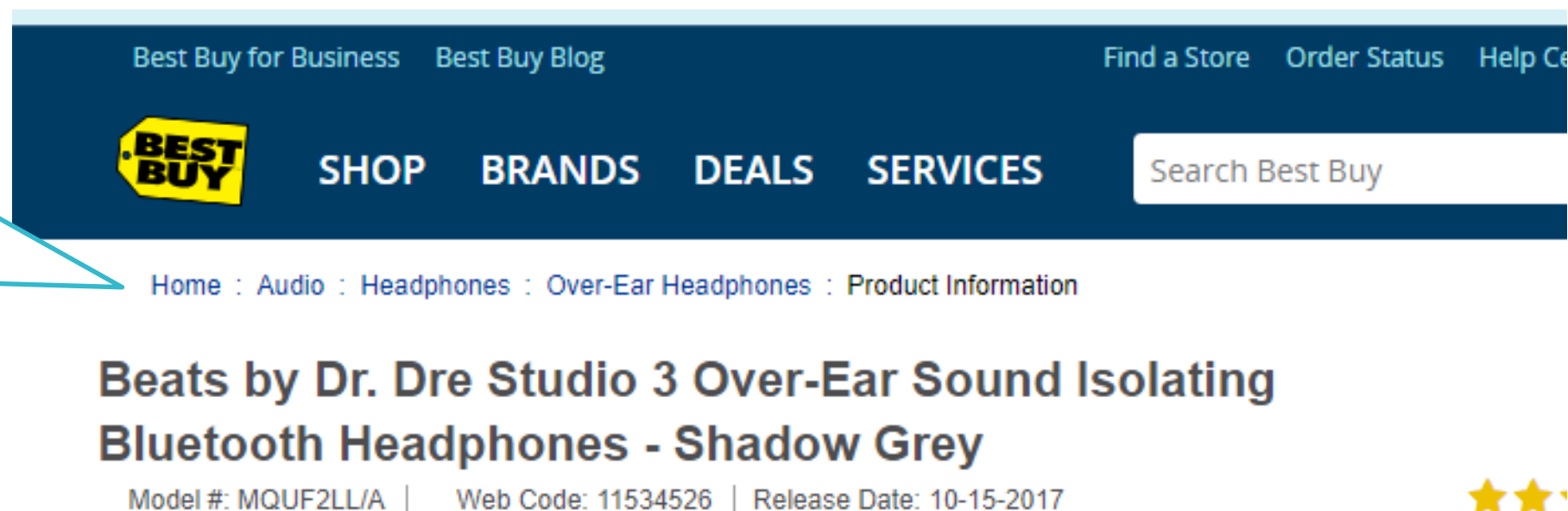
**Você precisa deixar o botão de voltar para casa.  
Normalmente é clicar no logo.**

1. Todas as páginas precisam de um nome;
2. O nome precisa estar no lugar certo;
3. O nome precisa ser proeminente, ou seja, estar ressaltado;
4. O nome precisa equivaler ao clique, ou seja, a palavra clicada tem que equivaler a página.

Você está aqui.

Migalhas de pão.

No topo.  
Último item destacado.



ABAS

ABAS

ABAS

ABAS

1. Todos sabem o que elas fazem;
2. São difíceis de não serem vistas;
3. São agradáveis.

**Abas são legais!**



**Teste do Porta Malas**

TESTE DO PORTA MALAS: Te colocaram de olhos vendados no porta malas, rodaram e te soltaram em algum lugar.

Peça para alguém imprimir uma página (pdf) de algum site e responda rápido:

1. Que site é esse?
2. Em qual página você está?
3. Quais são as principais seções desta página?
4. Quais são as minhas opções neste nível?
5. Onde eu estou no esquema das coisas? (Indicador de onde você está)
6. Como eu posso realizar uma pesquisa?





# Design de Interface

Aula – Bom senso de usabilidade  
Regra 7

Professor Esp. Gerson Santos

## **A IMPORTÂNCIA DE COMEÇAR COM PÉ DIREITO**



WHY GOALTRAK

SERVICES

ABOUT

Um bom slogan e  
Missão!

Atalhos. Mais  
utilizados.

Passe sua  
mensagem  
Principal e  
forneça Dicas.

Software that will  
change the way you  
coach and train **forever**

As trainers, we know that one of the biggest challenges we face is maintaining momentum once the training has finished. GPS Goaltrak enables you to deliver the follow-up support required to retain the value of your training.

Acima da dobra  
do site!

FIND OUT HOW

Provoque  
curiosidade para  
descer!





Busca



Propaganda

## Exclusivo: Steve Bannon declara apoio a Bolsonaro, mas nega vínculo com campanha: 'Ele é brilhante'

Ex-estrategista-chefe do governo Trump e criador da retórica nacionalista que elegeu o presidente americano concede entrevista à BBC News Brasil.

Há 1 hora

Por que especialistas veem 'onda conservadora' na América Latina após eleições brasileiras



### Destaques e Anúncios

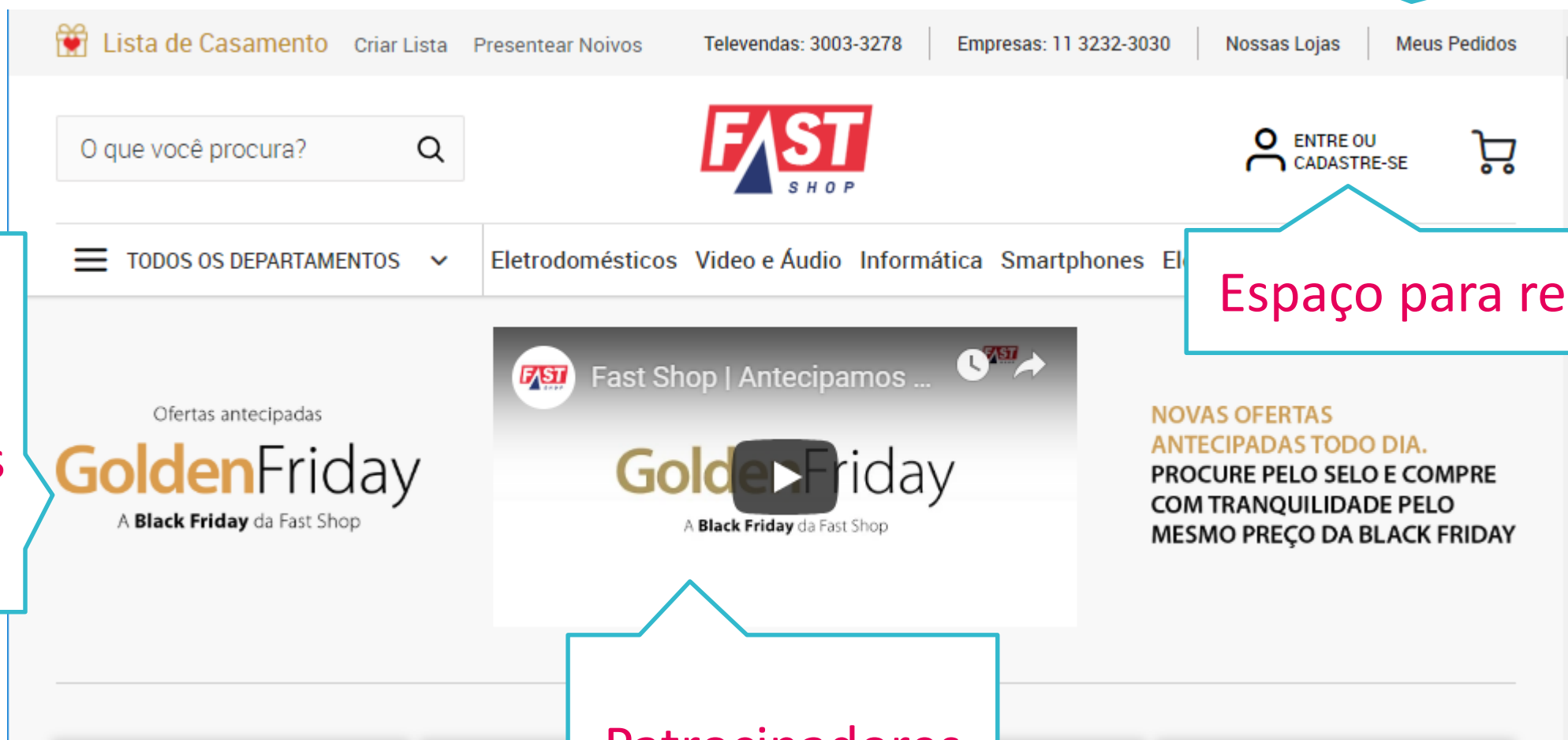


Estudantes desenvolvem tijolos feitos a partir de urina humana

Patrocinadores

Conteúdo atualizado.

Serviços



Atalhos  
frequentes

Espaço para registro.

Patrocinadores





Além disso, você também deve:

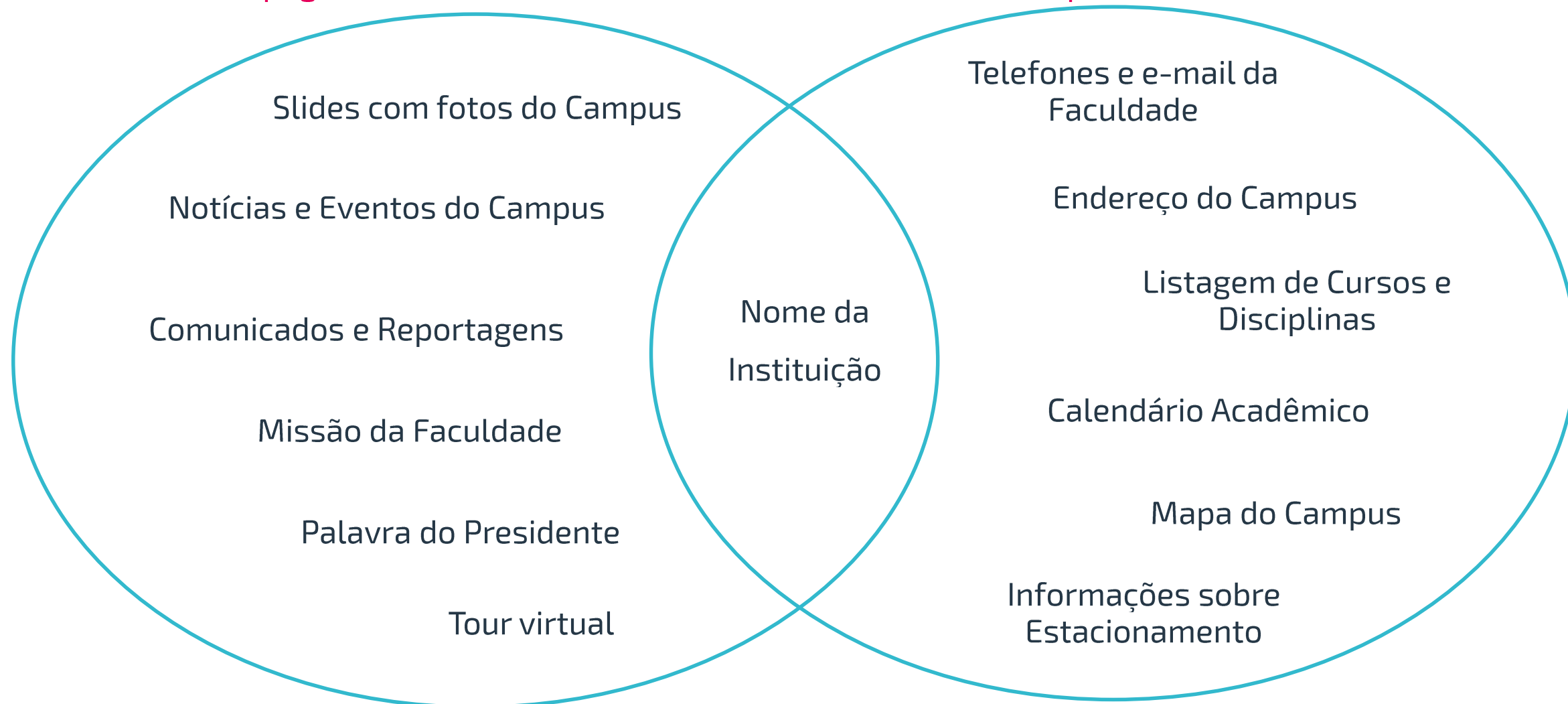
1. Mostrar o que está sendo procurado...
2. ..e o que não está sendo procurado.
3. Mostrar por onde as pessoas devem começar.
4. Estabelecer confiança e credibilidade.

<https://www.digai.com.br/2015/09/18-dicas-para-conquistar-confianca-cliente-na-internet/>

<https://www.riotron.com.br/6-maneiras-de-passar-credibilidade-para-o-seu-cliente>

Coisas que você encontra na home page do site da faculdade.

Coisas que as pessoas normalmente estão procurando.



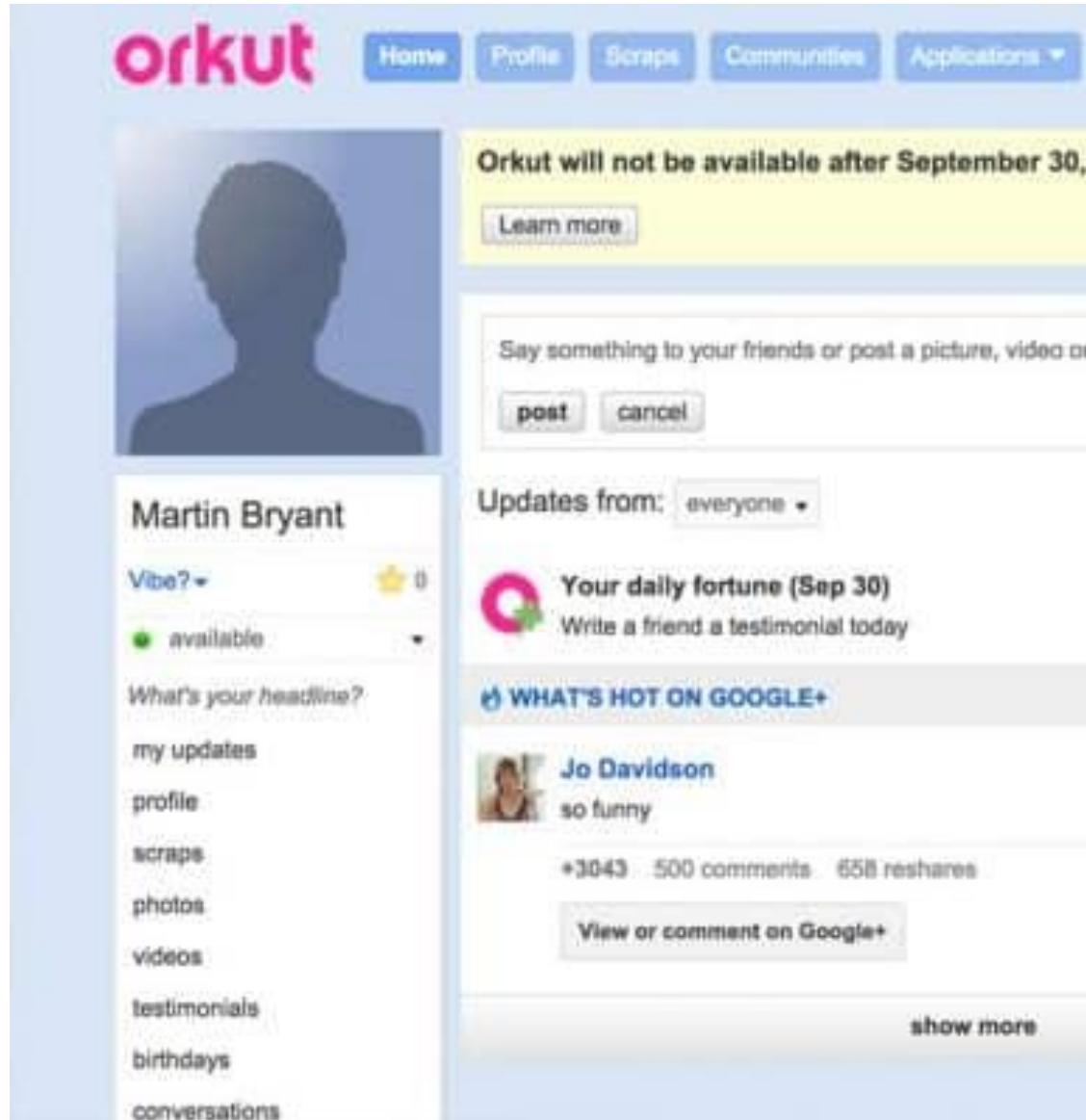
## Condições adversas

1. Todo mundo quer um pedaço da sua home page;
2. Panela que muito se mexe. (Todo mundo da opinião na home page);
3. Tamanho único. Diferente das demais páginas, a home page tem de atrair todo mundo que visite o site, independente de quais sejam os interesses.

## Perguntas para ajudar:

O que é isto? O que eles tem por aqui?

O que posso fazer aqui? Por que devo estar aqui e não em algum outro site?



Mas Home Page é uma coisa muito velha!

As pessoas entram no meu site via pesquisa no Google.

Verdade, mas no minuto seguinte, clicam para ver a página principal. 😊

Lembrar da aula de Apresentações:

- Mensagem Principal
- Mensagem Secundária
- Slogan



# Design de Interface

Aula – Bom senso de usabilidade  
Regra 8

Professor Esp. Gerson Santos



**PORQUE AS BRIGAS SOBRE USABILIDADE SÃO  
UMA PERDA DE TEMPO.**

Um homem gosta de empurrar o arado  
O outro gosta de perseguir uma vaca  
Mas isso não é razão para que eles não possam ser  
amigos!

Oklahoma!, Oscar Hammerstein II

Empatia neles!  
Quem tem razão é o utilizador!  
Não aos debates religiosos!



# Design de Interface

Regra 9

Aula – Testes de usabilidades econômicos

Professor Esp. Gerson Santos

## TESTES DE USABILIDADE ECONÔMICOS

Por que não fizemos isto antes?

Todo mundo fala isso depois de fazer pela primeira vez um teste de usabilidade.



DISCUSSÕES EM GRUPO  
NÃO  
SÃO TESTES DE USABILIDADE.

Algumas verdades sobre os testes de usabilidade:

- Se você quer um ótimo site, deve testá-lo;
- Testar um usuário é 100% melhor que não testar nenhum;
- Testar um usuário no início do projeto é melhor do que testar 50 perto do fim.

# Testes de usabilidade econômicos

	Teste Tradicional	Teste – Faça você mesmo
<b>Tempo gasto para cada rodada de teste</b>	1 a 2 dias. 1 semana para relatório e decisões (reuniões)	Uma manhã por mês que inclua teste, relatório e decisão.
<b>Quando você realiza o teste?</b>	Quando o site está quase pronto	Continuamente, durante o processo de desenvolvimento
<b>Número de rodadas de testes</b>	Pelo menos 8	3
<b>Como você recruta participantes</b>	Cuidadosamente.	Imprecisamente.
<b>Onde você realiza o teste?</b>	Fora do local de trabalho e com sala de observação	No local de trabalho, via compartilhamento de tela e vídeo conferência
<b>Quem assiste ao teste?</b>	Como é fora do local. Poucos.	Mais pessoas conseguem.
<b>Relatório</b>	25 a 30 páginas.	Um e-mail com 1 ou 2 páginas
<b>Quem identifica os problemas?</b>	O profissional de testes.	A equipe de desenvolvimento.
<b>Finalidade principal</b>	Identificar o máximo de problemas possível	Identificar os problemas mais relevantes e resolver antes da próxima rodada.
<b>Despesa</b>	5 a 10 mil dólares	O salário do colaboradores

- Você deve escolher tarefas para serem testadas, como por exemplo:
  - Criar uma conta
  - Logar
  - Recuperar Senha
  - Comprar um produto

- Você não precisa de muitos usuários porque você não quer provar alguma coisa.
- Você não quer encontrar TODOS os problemas, apenas os mais relevantes. Você encontra mais erros em uma manhã do que consegue consertar durante um mês.
- Recrute os participantes livremente e classifique-os pois você não faz um site para apenas um tipo de pessoa (persona).
- Você realiza o teste via Skype, Webex ou similar, assim você pode gravar e encaminhar para os outros da equipe.

**SCRIPT:** Durante um teste de 1 hora

- **Boas vindas** a pessoa (4 min)
- Perguntas pessoais para **relaxar** o participante (evite temas polêmicos). (2 min)
- **Passeio** pela homepage (se não for ela que for testada). (3 min)
- Diga as **tarefas** que a pessoa precisa fazer, ou em alguns casos, apenas a tarefa principal, como, “criar uma conta”. Você precisa assegurar que o participante vai pensar em “Voz alta”, ou seja, dizer o que está pensando e fazendo a cada instante. (35 min)
- Depois das tarefas, você deve **sondar** o participante sobre o que aconteceu durante o teste. (5 min)
- **Fim de papo** (5 min). Você agrade pela participação, paga a pessoa e se despede. (5 min)

## Problemas típicos

- Usuários confusos com o conceito
- As palavras pelas quais procuram não estão lá
- Há muita coisa acontecendo, as coisas estão na página, mas as pessoas não encontram.

## Decidindo o que consertar

- Escolha os problemas mais graves
- Crie uma lista
- Classifique-os
- Resista ao impulso de acrescentar coisas
- Receba solicitações de “novos recursos” com cautela
- Ignore problemas “caiaque”. Problemas que o próprio usuário consegue resolver.



## 5 desculpas mais plausíveis para não testar sites

- Nós não temos tempo
- Nós não temos dinheiro
- Nós não temos expertise
- Nós não temos laboratório de usabilidade
- Nós não saberíamos interpretar os resultados



# Design de Interface

Regra 10

Aula – Usabilidade como benefício

Professor Esp. Gerson Santos

**POR QUE O SEU SITE DEVE SER EXEMPLAR**

Sinceridade: A parte difícil.

# Fatores que diminuem a boa vontade

- Esconde-esconde (SAC, taxas, etc).
- Castigar o utilizador por ele não fazer as coisas direito (CPF)
- Solicitar informações que você não precisa de verdade
- Enganar
- Pedras no meio do caminho (as pessoas estão com pressa)
- Amadorismo

**A boa vontade do usuário não é infinita...  
pelo contrário.**

# Fatores que aumentam a boa vontade

- Saber o que as pessoas buscam e deixa-las mais visíveis;
- Responder as perguntas do utilizador;
- Economizar etapas no processo;
- Empenho para resolver os problemas;
- Saber quais as perguntas o utilizador vai fazer (FAQ atualizado);
- Facilitar a vida com impressão amigável;
- Facilitar a recuperação de erros;
- Na dúvida, peça desculpas.

**Obrigado por não precisar pensar!**

**BandTec**  
DIGITAL SCHOOL

Prof. Gerson Santos

Resumo: Não me faça pensar.