

# HEURÍSTICAS DE USABILIDADE

NIELSEN

1995

# NIELSEN



Heurísticas de Nielsen

# VISIBILIDADE DO STATUS DO SISTEMA

# VISIBILIDADE DO STATUS DO SISTEMA

“O sistema deve sempre manter o usuário informado sobre o que está acontecendo, através de feedback apropriado dentro de um tempo razoável.”

# VISIBILIDADE DO STATUS DO SISTEMA

“O sistema deve sempre manter o usuário informado sobre o que está acontecendo, através de feedback apropriado dentro de um tempo razoável.”

Empty states

# VISIBILIDADE DO STATUS DO SISTEMA

“O sistema deve sempre manter o usuário informado sobre o que está acontecendo, através de feedback apropriado dentro de um tempo razoável.”

“Mais informação significa melhor tomada de decisão.”

# VISIBILIDADE DO STATUS DO SISTEMA

“O sistema deve sempre manter o usuário informado sobre o que está acontecendo, através de feedback apropriado dentro de um tempo razoável.”

“Mais informação significa melhor tomada de decisão.”

“Falta de informação está geralmente associada à falta de controle.”

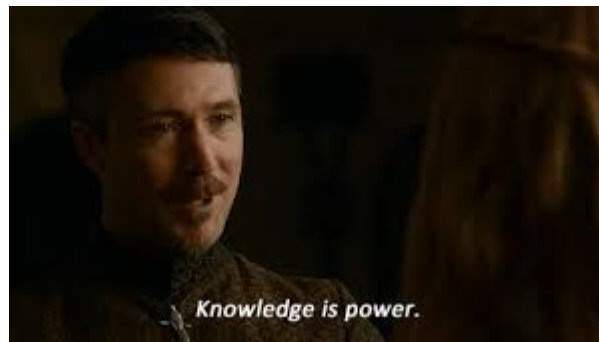


# VISIBILIDADE DO STATUS DO SISTEMA

“O sistema deve sempre manter o usuário informado sobre o que está acontecendo, através de feedback apropriado dentro de um tempo razoável.”

“Mais informação significa melhor tomada de decisão.”

“Falta de informação está geralmente associada à falta de controle.”



# VISIBILIDADE DO STATUS DO SISTEMA

“Comunicação contínua e aberta é fundamental para todos os relacionamentos - seja com pessoas ou com dispositivos.”

# COMPATIBILIDADE DO SISTEMA E O MUNDO REAL

# COMPATIBILIDADE DO SISTEMA E O MUNDO REAL

“O sistema deve se comunicar  
na ‘língua’ do usuário.”

# COMPATIBILIDADE DO SISTEMA E O MUNDO REAL

“O sistema deve se comunicar  
na ‘língua’ do usuário.”

“Não admita que a sua  
interpretação é a mesma que  
o usuário vai ter.”

# COMPATIBILIDADE DO SISTEMA E O MUNDO REAL

“O sistema deve se comunicar  
na ‘língua’ do usuário.”

“Não admita que a sua  
interpretação é a mesma que  
o usuário vai ter.”

“Palavras mais comuns são  
melhores para o SEO (search  
engine optimization).”

# COMPATIBILIDADE DO SISTEMA E O MUNDO REAL

“O sistema deve se comunicar na ‘língua’ do usuário.”

## Familiaridade

“Não admita que a sua interpretação é a mesma que o usuário vai ter.”

“Palavras mais comuns são melhores para o SEO (search engine optimization).”

“Familiaridade com objetos do mundo real.”

# COMPATIBILIDADE DO SISTEMA E O MUNDO REAL

“O sistema deve se comunicar na ‘língua’ do usuário.”

“Não admita que a sua interpretação é a mesma que o usuário vai ter.”

“Palavras mais comuns são melhores para o SEO (search engine optimization).”

“Familiaridade com objetos do mundo real.”

## Familiaridade





# CONTROLE DE USUÁRIO E LIBERDADE

# CONTROLE DE USUÁRIO E LIBERDADE

“Liberdade para sair de situações em que se encontra.”

# CONTROLE DE USUÁRIO E LIBERDADE

“Liberdade para sair de situações em que se encontra.”

“Não encontrar obstáculos em situações indesejadas.”

# CONTROLE DE USUÁRIO E LIBERDADE

“Liberdade para sair de situações em que se encontra.”

“Não encontrar obstáculos em situações indesejadas.”



# CONSISTÊNCIA E PADRÕES

# CONSISTÊNCIA E PADRÕES

“Duas navegações iguais com termos e arquitetura de informação diferentes podem ter, a usabilidade pode ser totalmente diferente.”

# CONSISTÊNCIA E PADRÕES

“Duas navegações iguais com termos e arquitetura de informação diferentes podem ter, a usabilidade pode ser totalmente diferente.”

“O usuário não deve ter que adivinhar se palavras diferentes significam a mesma coisa.”

# CONSISTÊNCIA E PADRÕES

“Duas navegações iguais com termos e arquitetura de informação diferentes podem ter, a usabilidade pode ser totalmente diferente.”

“O usuário não deve ter que adivinhar se palavras diferentes significam a mesma coisa.”

“Consistência dentro do produto facilita, inclusive, ao incluir uma nova feature.”



# CONSISTÊNCIA E PADRÕES

“Duas navegações iguais com termos e arquitetura de informação diferentes podem ter, a usabilidade pode ser totalmente diferente.”

“O usuário não deve ter que adivinhar se palavras diferentes significam a mesma coisa.”

“Consistência dentro do produto facilita, inclusive, ao incluir uma nova feature.”

“O usuário passa a maior parte do tempo dele em outros sites e produtos. Se existe a convenção que a maioria usa, facilita para o usuário.”

# CONSISTÊNCIA E PADRÕES

“Duas navegações iguais com termos e arquitetura de informação diferentes podem ter, a usabilidade pode ser totalmente diferente.”

“O usuário não deve ter que adivinhar se palavras diferentes significam a mesma coisa.”

“Consistência dentro do produto facilita, inclusive, ao incluir uma nova feature.”

“O usuário passa a maior parte do tempo dele em outros sites e produtos. Se existe a convenção que a maioria usa, facilita para o usuário.”



Cuidado para não cair no mesmo erro.

RECONHECER, DIAGNOSTICAR E RECUPERAR DE ERROS

RECONHECER, DIAGNOSTICAR E RECUPERAR DE ERROS



# RECONHECER, DIAGNOSTICAR E RECUPERAR DE ERROS

“Mensagens de erro devem ser explícitas, legíveis, educadas, precisas e construtivas.”



# RECONHECER, DIAGNOSTICAR E RECUPERAR DE ERROS

“Mensagens de erro devem ser explícitas, legíveis, educadas, precisas e construtivas.”

“Preserve o máximo do trabalho do usuário que seja possível.”



# RECONHECER, DIAGNOSTICAR E RECUPERAR DE ERROS

“Mensagens de erro devem ser explícitas, legíveis, educadas, precisas e construtivas.”

“Preserve o máximo do trabalho do usuário que seja possível.”

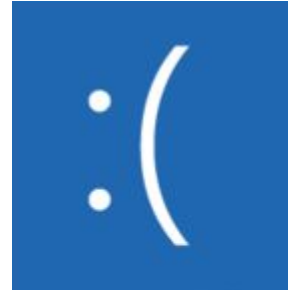
“Reduza o esforço de recuperação. Dar opções para a próxima ação.”



# PREVENÇÃO DE ERROS

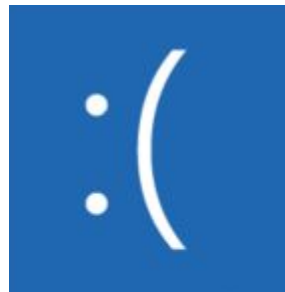


# PREVENÇÃO DE ERROS



# PREVENÇÃO DE ERROS

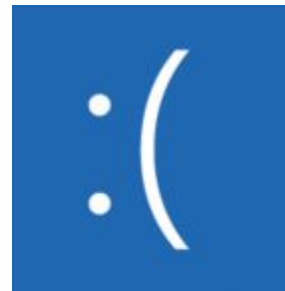
“Não deixar os usuários caírem em situações perigosas.”



# PREVENÇÃO DE ERROS

“Não deixar os usuários caírem em situações perigosas.”

“O usuário não sabe se recuperar de erros.”

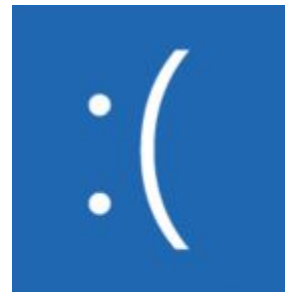


# PREVENÇÃO DE ERROS

“Não deixar os usuários caírem em situações perigosas.”

“O usuário não sabe se recuperar de erros.”

“Tenha restrições úteis e forneça sugestões de utilização”



# PREVENÇÃO DE ERROS

“Não deixar os usuários caírem em situações perigosas.”

“O usuário não sabe se recuperar de erros.”

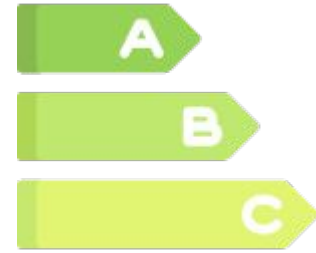
“Tenha restrições úteis e forneça sugestões de utilização”

“Escolha bons valores padrões e use formatos simples.”



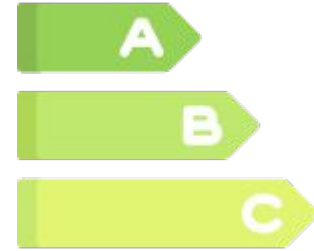
FLEXIBILIDADE E EFICIÊNCIA NO USO

# FLEXIBILIDADE E EFICIÊNCIA NO USO



# FLEXIBILIDADE E EFICIÊNCIA NO USO

“Ajudar novos usuários a entenderem  
com funciona e como utilizar.”

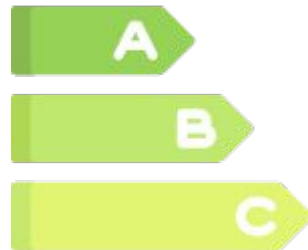




# FLEXIBILIDADE E EFICIÊNCIA NO USO

“Ajudar novos usuários a entenderem  
com funciona e como utilizar.”

“O usuário experiente consegue  
utilizar de forma mais rápida.”



RECONHECIMENTO > RECORDAR

# RECONHECIMENTO > RECORDAR

“Mostrar situações que o usuário consegue reconhecer é melhor do que uma situação onde ele tem que lembrar como fazer algo.”

# RECONHECIMENTO > RECORDAR

“Mostrar situações que o usuário consegue reconhecer é melhor do que uma situação onde ele tem que lembrar como fazer algo.”

“Reconhecimento pela prática, contexto e recência.”

# RECONHECIMENTO > RECORDAR

“Mostrar situações que o usuário consegue reconhecer é melhor do que uma situação onde ele tem que lembrar como fazer algo.”

“Reconhecimento pela prática, contexto e recência.”

“Menus oferecem opções que o usuário pode reconhecer.”

# RECONHECIMENTO > RECORDAR

“Mostrar situações que o usuário consegue reconhecer é melhor do que uma situação onde ele tem que lembrar como fazer algo.”

“Reconhecimento pela prática, contexto e recência.”

“Menus oferecem opções que o usuário pode reconhecer.”

“O reconhecimento é mais fácil quando as opções estão visíveis e são facilmente acessadas.”

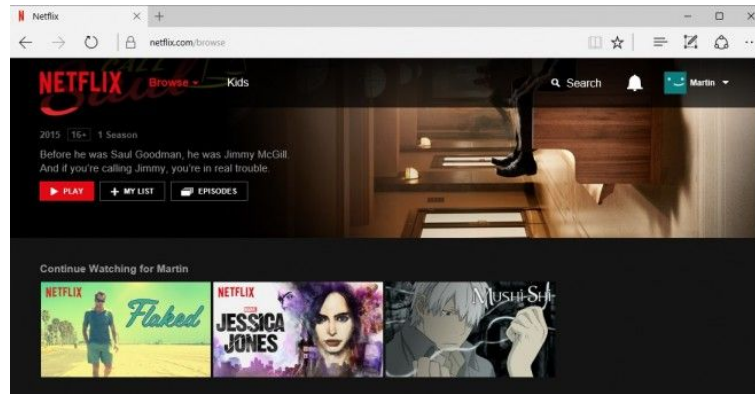
# RECONHECIMENTO > RECORDAR

“Mostrar situações que o usuário consegue reconhecer é melhor do que uma situação onde ele tem que lembrar como fazer algo.”

“Reconhecimento pela prática, contexto e recência.”

“Menus oferecem opções que o usuário pode reconhecer.”

“O reconhecimento é mais fácil quando as opções estão visíveis e são facilmente acessadas.”



# ESTÉTICA E MINIMALISMO



# ESTÉTICA E MINIMALISMO

“Mostrar apenas o necessário.”



AJUDA E DOCUMENTAÇÃO

# AJUDA E DOCUMENTAÇÃO

“Ninguém vai ler. Mas deve ser possível de achar as informações facilmente, caso necessário.”



NORMAN

1988

# VISIBILIDADE

“Fácil acesso às opções e funções.”



# FEEDBACK

“Retorno de informações que ajuda o usuário a continuar a atividade da maneira correta.”



# RESTRIÇÕES

“Delimitar as formas de interação que podem ocorrer em dado momento.”

“Físicas, lógicas e culturais”



# MAPEAMENTO

“Relação entre os controles e os efeitos.”





# CONSISTÊNCIA

“Elementos semelhantes para executar funções semelhantes.”



# AFFORDANCE

“Objetos que permitem que as pessoas saibam como utilizá-los.”



# NORMAN



Livro

PODCASTS

# PODCASTS



Hipster.tech #14

# PODCASTS

Status e visibilidade do sistema

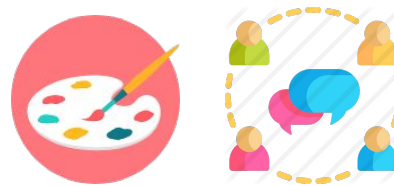


# PODCASTS

Status e visibilidade do sistema



Consistência

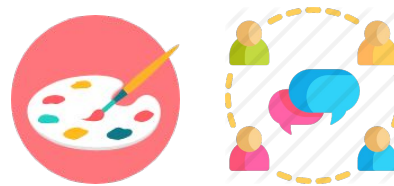


# PODCASTS

Status e visibilidade do sistema



Consistência



Documentação



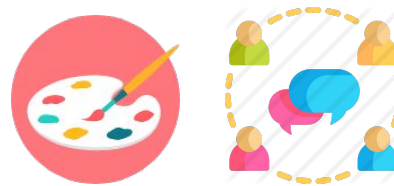


# PODCASTS

Status e visibilidade do sistema



Consistência



Documentação



Compatibilidade com mundo real

