

 02

## Para saber mais: o que são heurísticas?

Heurísticas são regras de senso comum, um determinado conceito apresentado de maneira genérica ou simplificada. A avaliação heurística é um tipo de avaliação de usabilidade que analisa uma especificação, protótipo ou interface de acordo com um conjunto de heurísticas.

Temos várias listas com heurísticas que foram criadas com base em pesquisas. A mais famosa são as Heurísticas de Nielsen, que é composta de 10 heurísticas, mais conhecidas por terem sido o primeiro conjunto criado, em 1994. Existe um artigo no [Blog da Caelum](https://blog.caelum.com.br/10-heuristicas-de-nielsen-uma-formula-pra-evitar-erros-basicos-de-usabilidade/) (<https://blog.caelum.com.br/10-heuristicas-de-nielsen-uma-formula-pra-evitar-erros-basicos-de-usabilidade/>), com exemplos de boas práticas das heurísticas. Outros conjuntos foram criados posteriormente, como os [Critérios Ergonômicos de Bastien e Scapin](https://copian.co/ergonomic-criteria-bastien-schapin) (<https://copian.co/ergonomic-criteria-bastien-schapin>), em 1997 ([versão em português](http://www.labutil.inf.ufsc.br/CriteriosErgonomicos/LabUtil2003-Crit/100conduc.html) (<http://www.labutil.inf.ufsc.br/CriteriosErgonomicos/LabUtil2003-Crit/100conduc.html>)), e as [8 regras de ouro de Shneiderman](https://www.interaction-design.org/literature/article/shneiderman-s-eight-golden-rules-will-help-you-design-better-interfaces) (<https://www.interaction-design.org/literature/article/shneiderman-s-eight-golden-rules-will-help-you-design-better-interfaces>) criado em 2004 ([versão em português](https://brasil.uxdesign.cc/as-8-regras-de-ouro-do-design-de-interfaces-f188cf75f9b7) (<https://brasil.uxdesign.cc/as-8-regras-de-ouro-do-design-de-interfaces-f188cf75f9b7>)).

Os últimos não são menos relevantes, mas todos são muito próximos da primeira listagem de heurísticas. Por isso, acaba existindo um conforto maior do mercado em utilizar a primeira listagem. Mesmo assim, todas elas, como um todo, geram benefícios.