

03

Liberdade do usuário

Transcrição

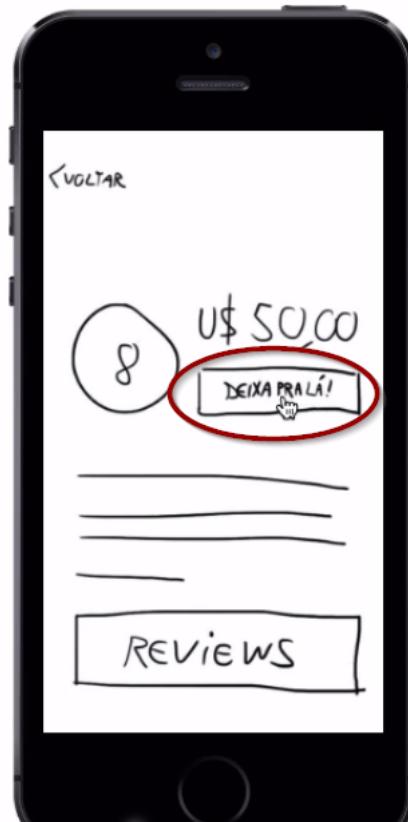
Ainda na parte de "Passeio", selecionamos a "Praia Boa" e adicionamos o botão "Partiu". Após escolher o passeio, o usuário chegará na tela de "Uhuw! Divirta-se!"



Usamos uma linguagem próxima a do usuário. Mas o que ele fará se quiser cancelar o passeio?

Tenho uma lembrança muito ruim de quando eu estava na sétima série e estava fazendo um a prova de Excel. Sem querer, apaguei tudo o que tinha feito muito próximo do tempo limite e não tive tempo para refazer o teste. No fim, acabei tirando zero. Provavelmente, você no meu lugar simplesmente teria usado o "Control + Z" ou clicado no botão "Desfazer". Nós também precisamos oferecer para o usuário a opção de desfazer uma ação. Ele precisa ter a **liberdade** de fazer o que quiser, no momento em que preferir - desde que isso não interfira na regra de negócio.

Caso ele queira desistir do passeio após clicar em "Partiu!", o usuário poderá clicar no botão "deixá pra lá!" que irá substituir a mensagem antiga.



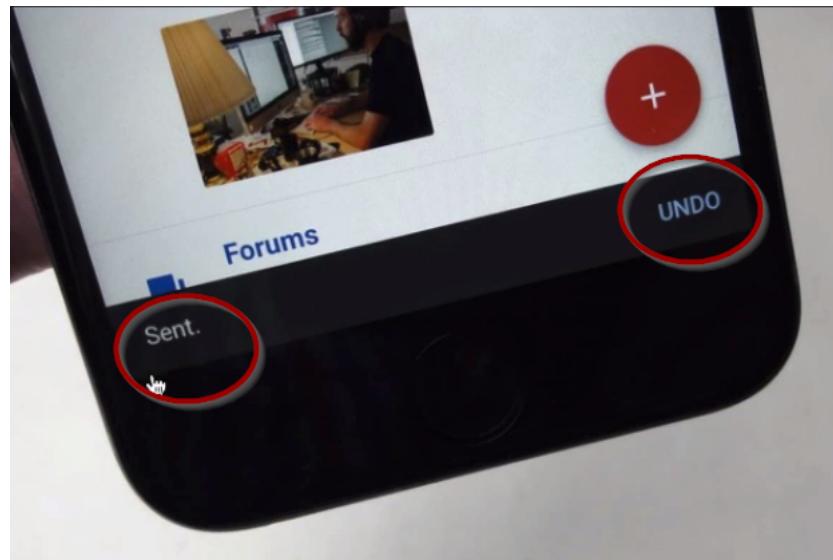
Pensando em uma comunicação visual, poderíamos fazer o botão "partiu!" ser da cor **verde**, enquanto o "deixa pra lá!" seria vermelho.

Falamos então de outra Heurística de Nielsen:



O usuário faz o que quer, quando quiser.

Vemos no **Inbox** que ele te oferece a opção de quando enviamos um e-mail, ou realizamos uma ação, aparece a mensagem "send" e também oferece a opção de "undo".



O usuário tem a chance de desfazer uma ação da qual se arrepende.

Outro exemplo no aplicativo "Bora", seria no momento de criação de grupos. Se por algum motivo, a pessoa desistir do grupo que criou. Por exemplo, se ele tiver escolhido a data errada ou quiser desfazer outra ação, o usuário também precisará ter a opção de **undo**. Seja em formato de link ou botão, essa opção não poderá faltar.