

Usabilidade - Parte 1

Heurísticas

Carla de Bona

mentorama.

mentorama.

Heurísticas do Nielsen

1. Visibilidade do estado do sistema
2. Correspondência entre o sistema e o mundo real
3. Liberdade e controle do usuário
4. Consistência e padrões
5. Prevenção de erros (design defensivo)
6. Reconhecimento em vez de memorização
7. Flexibilidade e eficiência de uso
8. Estética e design minimalista
9. Ajude os usuários a reconhecerem, diagnosticarem e recuperarem-se de erros
10. Ajuda e documentação.

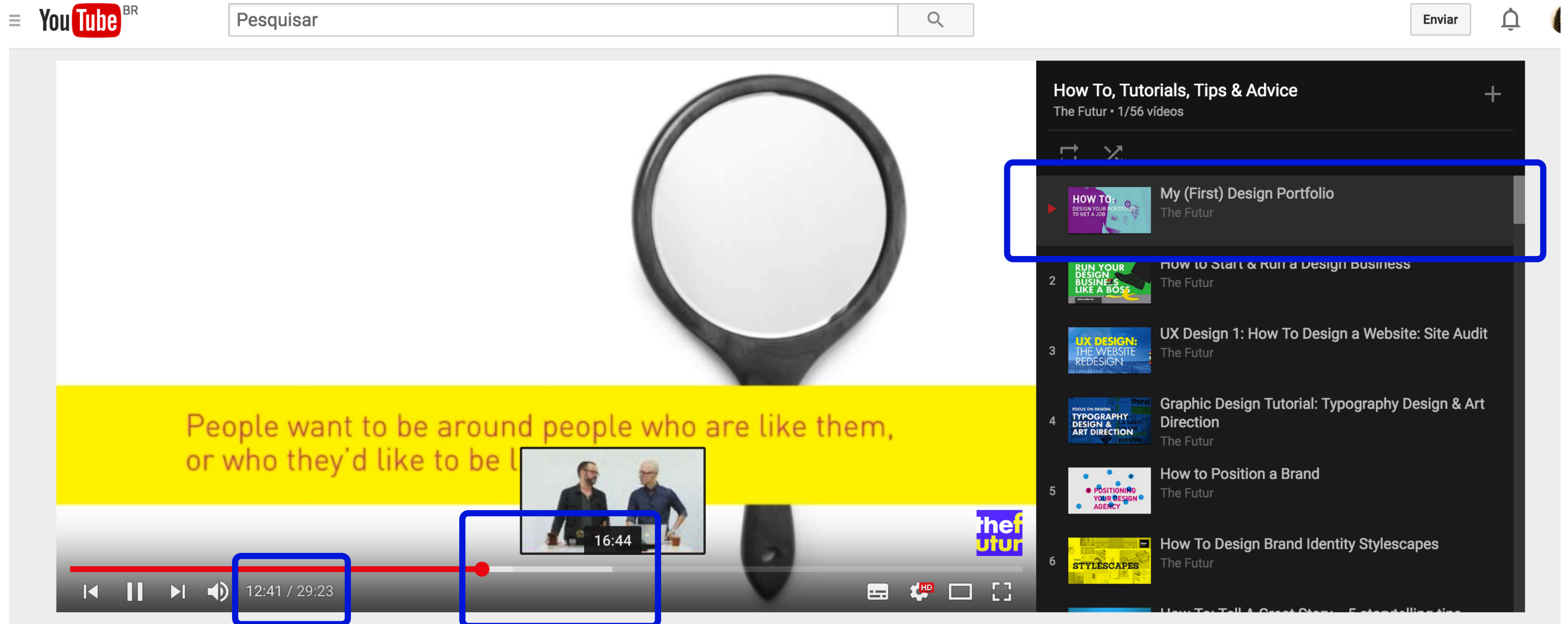
Heurísticas significam

Atalhos ou Premissas

que facilitam o usuário a compreender melhor algo novo,
que ainda não foi aprendido.

Esse tipo de conceito facilita o designer a pensar em uma melhor experiência de uso, deixando as interações do projeto de fácil entendimento e memorização, tornando seu uso intuitivo e claro.

Visibilidade do Estado do Sistema



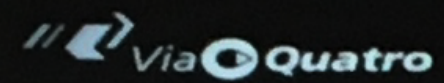
Visibilidade do Estado do Sistema

**Diversos pontos visuais
para saber o que
acontece na tela**

Visibilidade do estado do sistema

É responsabilidade do sistema informar
o que está acontecendo
em tempo real para o usuário.

PREVISÃO DE SAÍDA DO TREM:



01:04

OPERAÇÃO NORMAL
13/01/2018 12:46

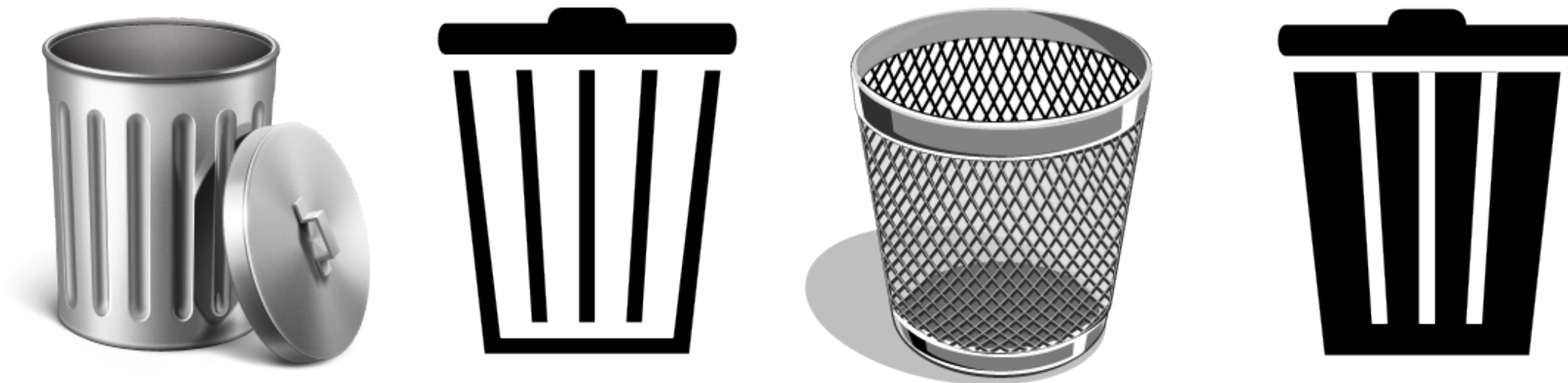
LOTAÇÃO DO PRÓXIMO TREM



LG

Correspondência entre o sistema e o mundo real

O que significa esse ícone?

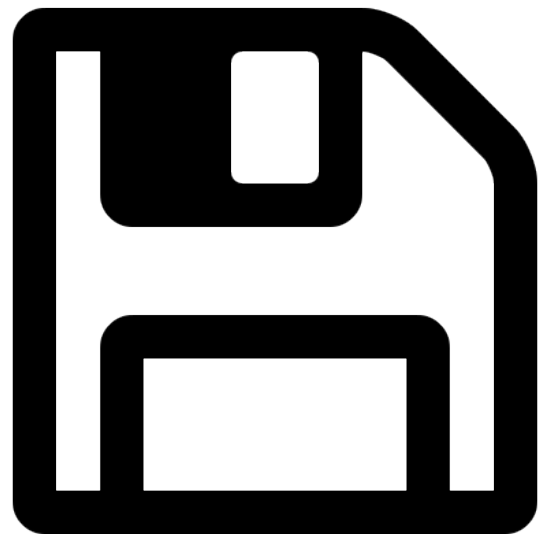


Correspondência entre o sistema e o mundo real

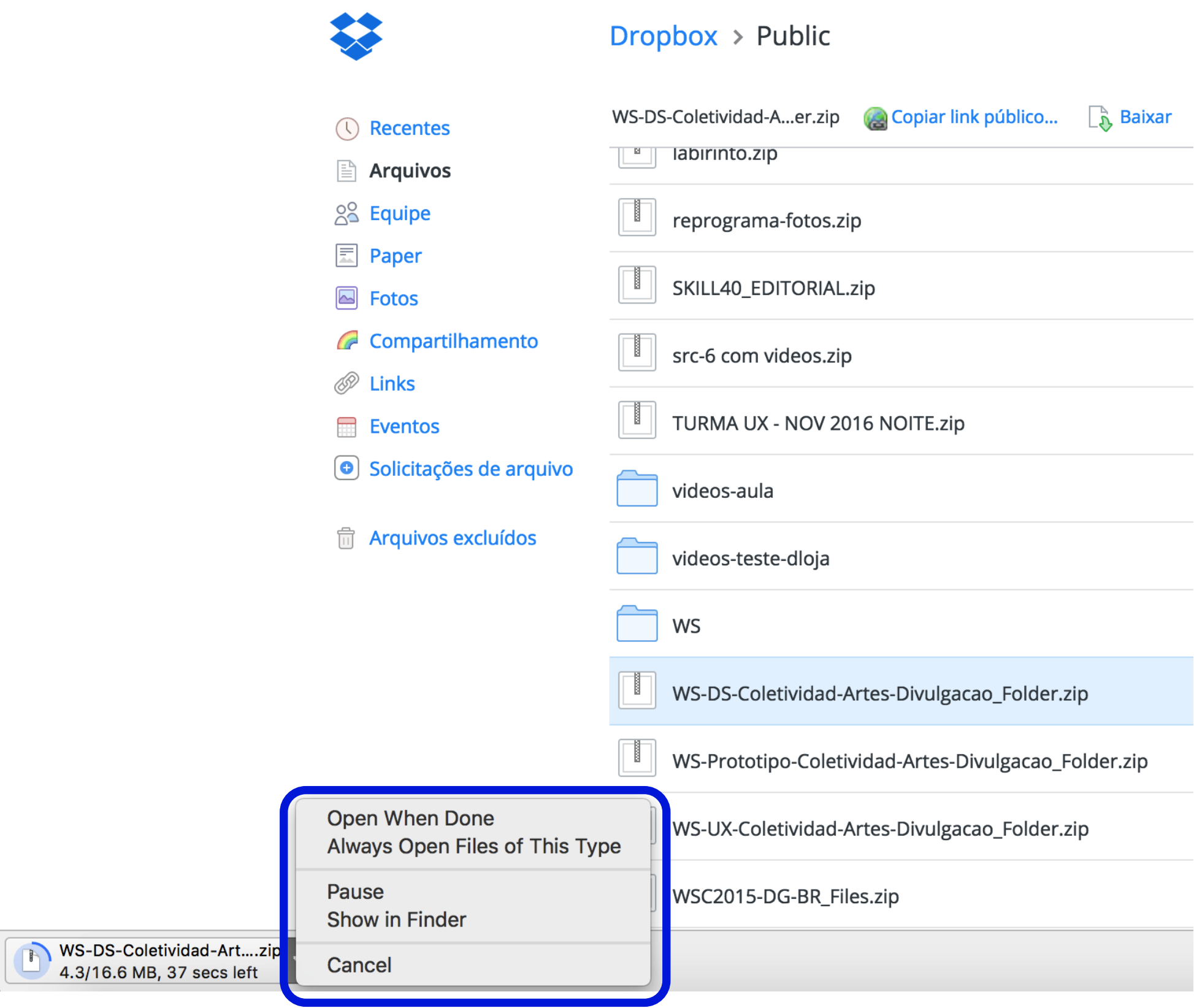
O sistema deve falar o idioma dos usuários, com palavras, ícones e conceitos familiares para o usuário, em vez de termos orientados ao sistema.

Correspondência entre o sistema e o mundo real

**O que significa
esse ícone?**



Liberdade e controle do usuário



Liberdade e controle do usuário

O usuário deve fazer o que quiser dentro do sistema com exceção das regras que vão contra o negócio ou interferem em outra funcionalidade.

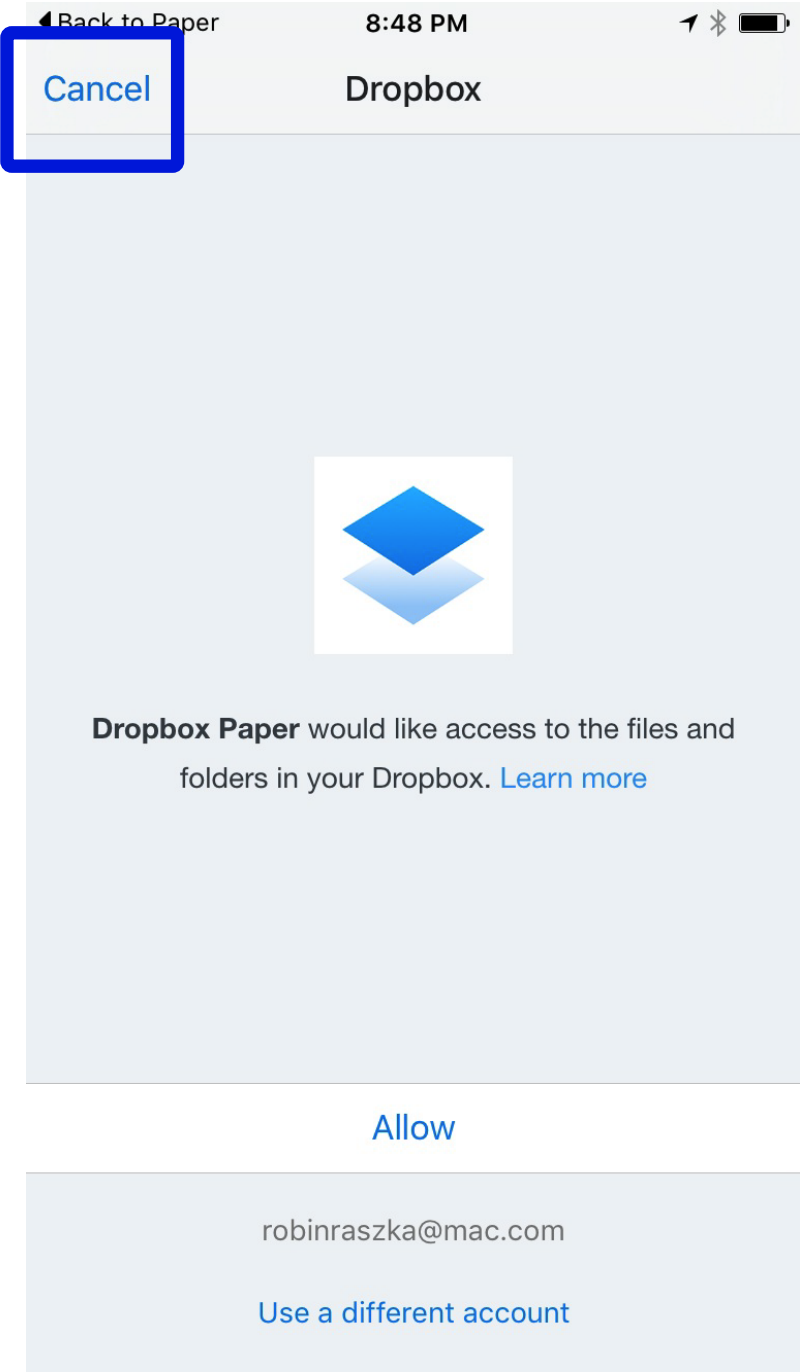
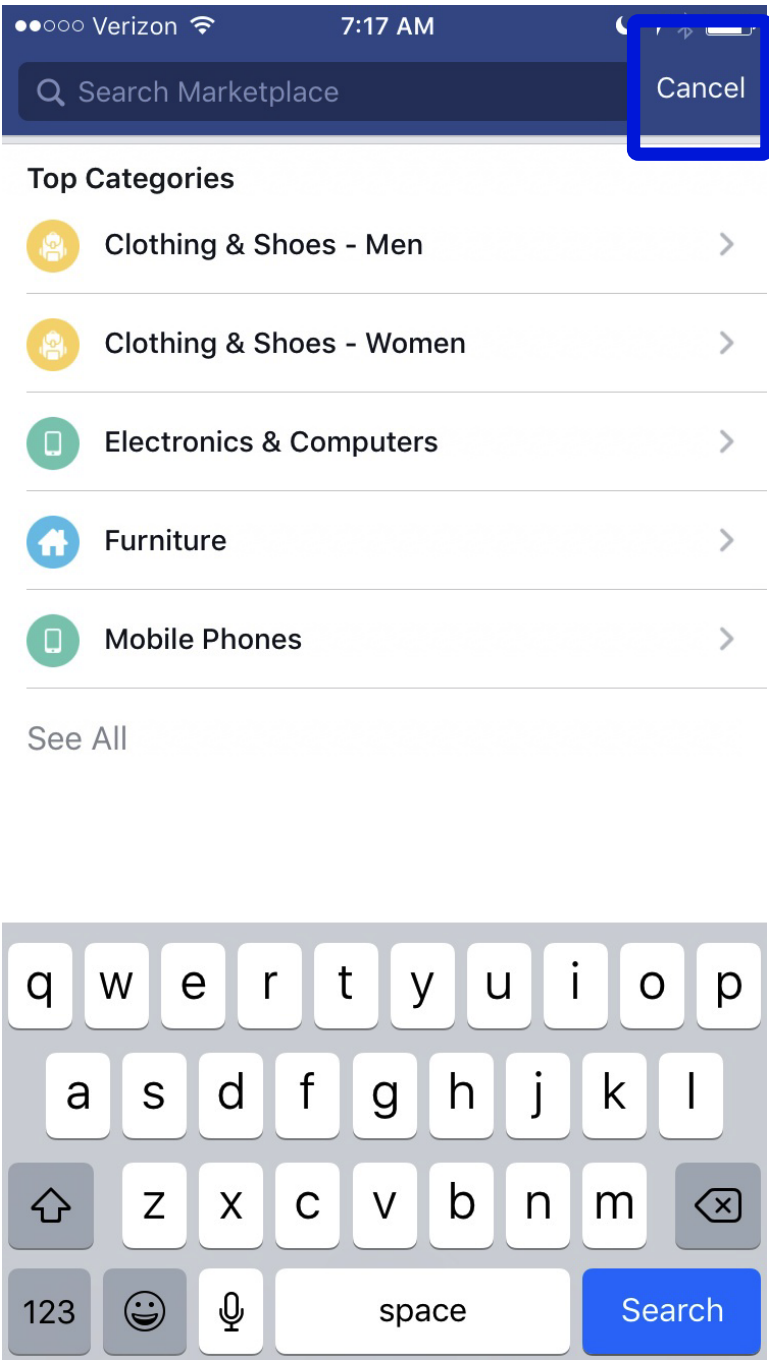
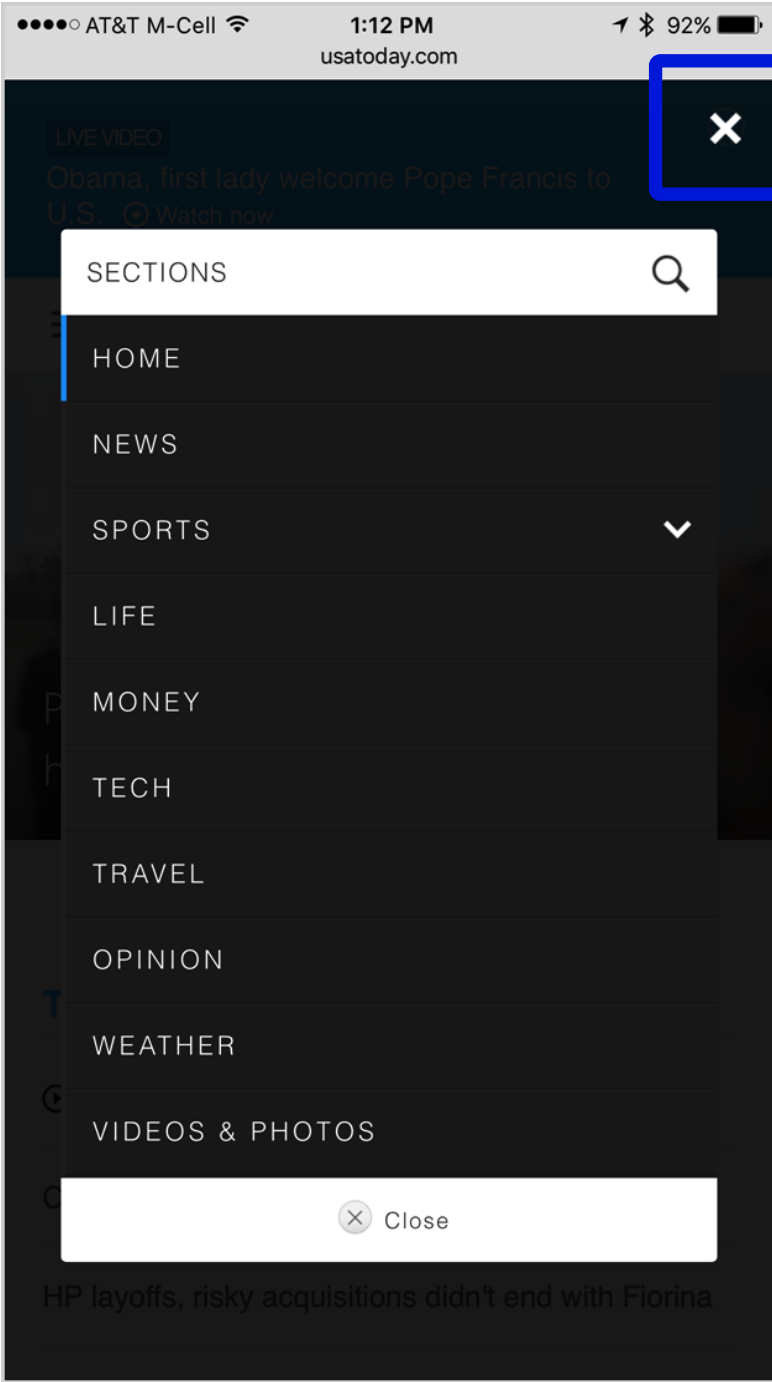
Liberdade e controle do usuário

Exemplo RT twitter



mentorama.

Consistência e padrões



Consistência e Padrões

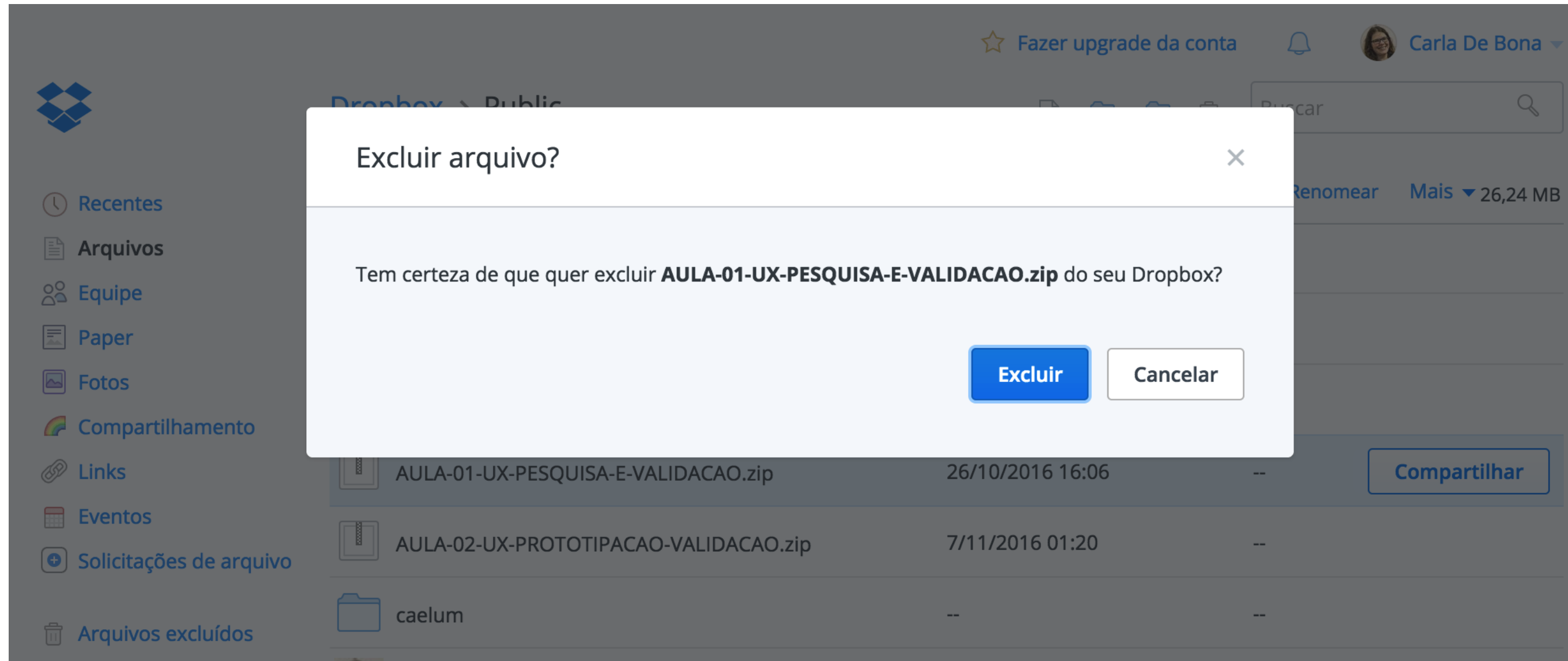
É importante manter a consistência e padrão visual (texto, cor, desenho do elemento, etc).

Consistência e padrões

Exemplo Pokémon Go



Prevenção de erros (design defensivo)

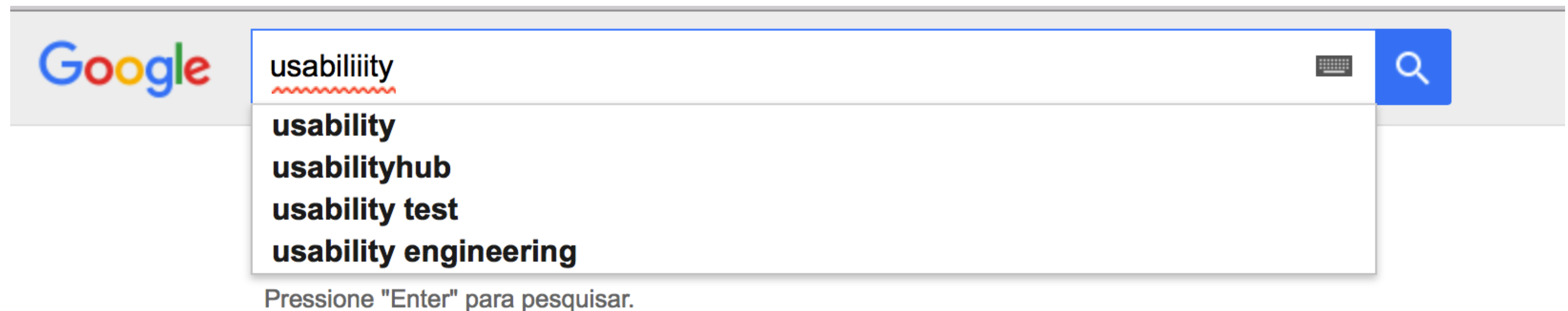


Prevenção de erros

Não é uma boa ideia deixar seu usuário errar sem explicar previamente o motivo do erro. Melhor do que isso, tente criar um interface que permite o usuário não errar.

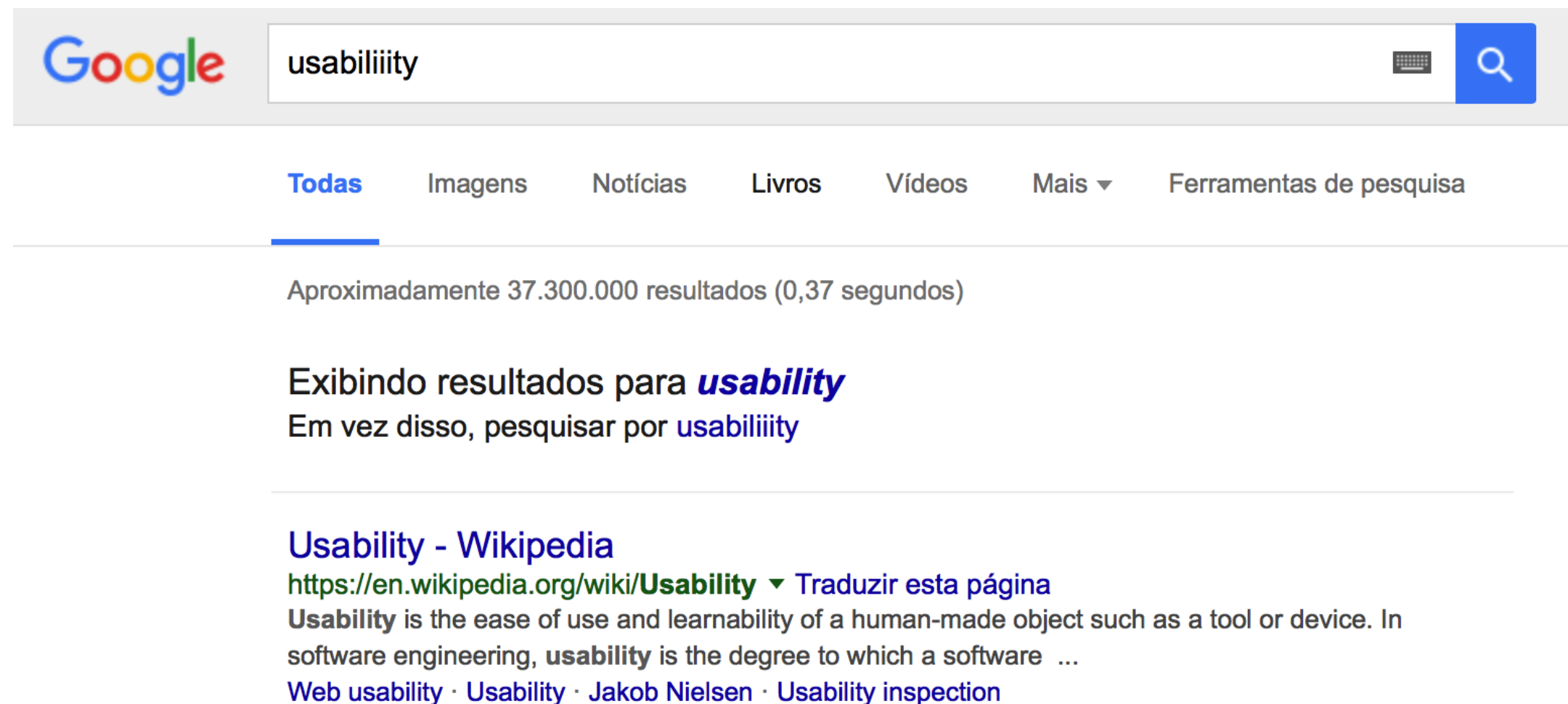
Prevenção de erros (design defensivo)

Google tenta evitar ao máximo que você erre



Prevenção de erros (design defensivo)

Google tenta evitar ao máximo que você erre



carladebona.com

@carladebona

mentorama.

mentorama.