

06

Resumo

Transcrição

Vamos resumir o que vimos na aula: vimos algumas heurísticas de Nielsen.

Falamos sobre **visibilidade/Feedback**, em que o usuário precisa estar a par do que está acontecendo em cada ação. O sistema precisa dar retornos como "foi com sucesso", "deu erro", mensagens que informem ao usuário o que está acontecendo.

Outra heurística que vimos foi a **Linguagem do usuário**. Seja fazendo analogias com o mundo real que facilitem a assimilação de quem utiliza o aplicativo, ou adotando a linguagem apropriada para o público que queremos atingir. Podemos por exemplo, usar uma linguagem mais formal ou informal, ou evitar jargões caso vá causar estranheza.

Vimos a ideia de **Liberdade do Usuário**. Demos o poder do "Control + Z" para o usuário, que precisa ter a opção de fazer o quiser, quando quiser. Inclusive, poder voltar a um ponto anterior a última ação.

Discutimos sobre a heurística relacionada a **Padrões**, tanto visuais como de texto. Aproveitar também padrões utilizados pelo mercado, como por exemplo, usar ícones já facilmente identificáveis pelos usuários: salvar (disquete) ou editar (lápis).

Outro ponto abordado foi a **Prevenção de erros**. Ao conhecer o usuário, podemos tentar prever quais erros seriam mais comuns e tentar evitar que aconteçam. No entanto, é impossível prevenir todos eles. Por isso, precisamos pensar em **Boas mensagens de erro** que vão além da mensagem "404". Elas precisam ser mais específicas e preferencialmente, apresentar soluções.

A seguir, veremos mais heurísticas de Nielsen.