



UX/UI

USER EXPERIENCE/USER INTERFACE

AULA 04



UNG

Profº Ritielle Souza



USABILIDADE



“Os artefatos não existem fora do envolvimento humano. Eles são construídos, compreendidos e reconhecidos quando usados pelas pessoas, que têm objetivos próprios.”

Klaus krippendorff

CONSISTÊNCIA




Refere-se a projetar interfaces de modo que tenham operações semelhantes e que utilizem elementos semelhantes para a realização de tarefas similares.

AFFORDANCE



No caso de interfaces gráficas, refere-se ao atributo/qualidade percebida de um objeto, sendo fundamentalmente uma convenção aprendida, que permite às pessoas saberem como utilizá-lo.

HEURÍSTICA




Conjunto de regras e métodos que refletem o conhecimento humano e, geralmente, permitem obter uma resolução satisfatória de problemas.

Heurísticas estão baseadas boas práticas de design. Estabelecem um conjunto de diretrizes e orientações para se evitar os problemas de usabilidade.

HEURÍSTICA



- 
1. Visibilidade do status do sistema
 2. Compatibilidade do sistema com o mundo real
 3. Liberdade de controle do usuário
 4. Consistência
 5. Prevenção de erros
 6. Reconhecimento ao invés de memorização
 7. Flexibilidade e eficiência de uso
 8. Estética e design minimalista
 9. Suporte para o usuário reconhecer, diagnosticar e recuperar erros
 10. Ajuda e documentação

VISIBILIDADE DO STATUS DO SISTEMA

O sistema deve manter os usuários sempre informados sobre o que está acontecendo, fornecendo um feedback adequado, dentro de um tempo razoável.



VISIBILIDADE DO STATUS DO SISTEMA

O sistema deve manter os usuários sempre informados sobre o que está acontecendo, fornecendo um feedback adequado, dentro de um tempo razoável.



COMPATIBILIDADE DO SISTEMA COM O MUNDO REAL



Toda comunicação do sistema precisa ser contextualizada ao usuário, e ser coerente com o chamado modelo mental do usuário. Tom de voz.

LIBERDADE E CONTROLE DO USUÁRIO



Facilite as saídas de emergência para o usuário, permitindo desfazer ou refazer a ação no sistema e retornar ao ponto anterior, quando estiver perdido ou em situações inesperadas.

Consistência



Fale a mesma língua o tempo todo, e nunca identifique uma mesma ação com ícones ou palavras diferentes. Trate coisas similares, da mesma maneira, facilitando a identificação do usuário.

Prevenção de erros



Na tradução livre das palavras do próprio Nielsen, “Ainda melhor que uma boa mensagem de erro é um design cuidadoso que possa prevenir esses erros”.



Reconhecer ao invés de relembrar



Evite acionar a memória do usuário.

Permita que a interface ofereça a ajuda contextual e informações capazes de orientar as ações do usuário.

Flexibilidade e eficiência de uso




O sistema precisa ser fácil para usuários leigos, Mas flexível o bastante para se tornar ágil à usuários avançados. Essa flexibilidade pode ser conseguida com abreviações, teclas de funções, atalhos e etc.


Estética e design minimalista



Evite que os textos e o design fale mais do que o usuário necessita saber. Os diálogos do sistema precisam ser simples, diretos e naturais.



Suporte para o usuário reconhecer, diagnosticar e recuperar erros



As mensagens de erro do sistema devem possuir uma redação simples e clara que ao invés de intimidar o usuário com o erro, indique uma saída construtiva ou possível solução

AJUDA E DOCUMENTAÇÃO



Um bom design deveria evitar ao máximo a necessidade de ajuda na utilização do sistema.

Ainda assim, um bom conjunto de documentação e ajuda deve ser utilizado para orientar o usuário em caso de dúvida.

O QUE TORNA UM PROBLEMA GRAVE



3 FATORES AFETAM A GRAVIDADE DE UM PROBLEMA PARA OS USUÁRIOS:

FREQUÊNCIA

IMPACTO

PERSISTÊNCIA

FREQUÊNCIA



Quantos usuários encontrarão o problema?

Se um número relativamente pequeno de usuários for prejudicado por ele, ele será considerado um problema de gravidade mais baixa.

IMPACTO



Quantas dificuldades o problema causa aos usuários que o encontram? Isso pode variar de irritação imperceptível a perdas de horas de trabalho ou mesmo a decisão de abandonar o site ou sistema.

PERSISTÊNCIA



O problema é um impedimento de uma única vez para os usuários ou ele causa dificuldades contínuas? Muitos problemas de usabilidade têm baixa persistência, pois, depois que as pessoas identificaram esse problema, elas podem superá-lo no futuro. Outras interfaces são tão confusas que as pessoas ficam desorientadas.



Obrigado.
Prof^o Ritielle Souza.

Nos vemos na próxima Aula.