Recomendações de usabilidade de Schneidermann

Tradução livre de Recomendações de usabilidade apresentadas por Schneidermann (2005)

SHNEIDERMAN, B. Designing the User Interface; Strategies for Effective Human- Computer Interaction. 4. ed. Addison Wesley. 2005.

Apresentação: Uso das oito “golden rules” (regras de ouro) da interface do design. Esta seção foca a atenção nos oito princípios chamados “golden rules” (regras de ouro), que são aplicáveis na maior parte dos sistemas interativos. Estes princípios, obtidos por experiência e refinados por mais de duas décadas, precisa de validação e ajustes para projetos específicos. Nenhuma lista como esta pode ser completa, mas ser for bem aceita pode ser um guia útil para estudantes e designers.

1. Esforço por coerência

Esta é a regra mais freqüentemente violada, mas seguí-la pode ser difícil, pois existem muitas formas de coerência. As seqüências de coerência de ação devem ser requeridas em situações similares, terminologias idênticas devem ser usadas em prompts, menus, e janelas de ajuda; e coerência de cores, layout, capitalização, fontes, etc devem ser empregadas por todas as partes. Exceções como confirmações solicitadas do comando de delete ou não repetição de senha devem ser compreensivas e limitadas em número.

2. Atendimento da usabilidade universal

Reconhecer as necessidades de diversos usuários e projetar com flexibilidade, facilitando transformação do conteúdo. Diferenças de principiantes a experientes, faixas etárias, incapacidades e diversidade tecnológica enriquecem a gama de requerimentos que guiam o projeto. Adicionando características para principiantes, como explicações, e características para experientes, como atalhos e faster pacing podem enriquecer a interface e melhorar a qualidade do sistema.

3. Oferecer feedback

Para qualquer ação do usuário, deve existir um sistema de feedback. Para ações freqüentes e menores, a resposta pode ser simples, enquanto que para ações menos freqüentes e maiores, a reposta deve ser mais completa. Apresentações visuais de objetos de interesse proporcionam um ambiente conveniente para mudanças explícitas.

4. Diálogos que indiquem o término da ação

Seqüências de ações devem ser organizadas em grupos com começo meio e fim. Informações de feedback ao término de um grupo de ações dão aos usuários satisfação de realização, sensação de alívio, o sinal para preparar para o próximo grupo de ações. Por exemplo, sites de comercio eletrônico deslocam seus usuários da seleção de produtos para a verificação ao final com a confirmação clara da página que a operação foi completada.

5. Prevenção de erros

Tanto quanto possível projete o sistema da forma com que o usuário não cometa sérios erros, por exemplo, desabilite (em cinza/não visível) itens de um menu que não estejam apropriados e não permita a entrada de dados alfanuméricos em campos numéricos. Se o usuário comete um erro, a interface deve detectar o erro e oferecer, de forma simples, maneiras construtivas e específicas para recuperar a ação. Por exemplo, o usuário não deve digitar novamente todos os dados de um formulário se caso for inserido algum dado incorretamente, e sim deve ser guiado para corrigir

somente o dado incorreto. Ações incorretas devem deixar o sistema inalterado ou então a interface deve oferecer instruções sobre como restaurar o status.

6. Fácil permissão para reverter ações

Tanto quanto possível, as ações devem ser reversíveis. Esta característica alivia o usuário de ansiedade desde que os usuários saibam que os erros podem ser desfeitos, isto encoraja a exploração de opções que não lhe são familiares. As unidades de reversão podem ser uma ação única, uma entrada de dado, ou um grupo completo de ações, tanto como a entrada de nome e endereço.

7. Suporte interno de controle

Usuários muito experientes querem ter a sensação de que estão no controle da interface e que a interface responda as suas ações. Ações inesperadas da interface, seqüências tediosas entrada de dados, falta de habilidade ou dificuldade para obter informações necessárias e a falta de habilidade para alcançar as ações desejadas, todas contribuem para ansiedade e insatisfação do usuário. Gaines (1981) obteve parte deste princípio com a regra “avoid acausality” e com seu empenho em tornar os usuários os elementos que iniciam a ação, mais do que elementos que respondam às ações.

8. Reduzir a carga de curta memória

A limitação do ser humano em processar memórias de curta duração (a regra de “thumb” é que os humanos podem lembrar, em média, sete pedaços de informação) exige que a apresentação seja simples, páginas múltiplas sejam estáveis, a freqüência do movimento de janelas seja reduzida, e o tempo de treinamento suficiente seja designado códigos, ou seja, mnemônicos (associação de idéias) e seqüências de ações. Onde apropriado, acesso online para formulários command-syntax, abreviações, códigos e outras informações devem ser fornecidos.

Observações: Os princípios descritos devem ser interpretados, refinados, e estendidos para cada ambiente. Eles têm suas limitações, mas fornecem um bom ponto de partida para celulares, desktop e webdesigners. Os princípios apresentados visam o aumento de produtividade dos usuários por fornecer procedimentos simples de entradas de dados, displays fáceis de compreender, retorno rápido das respostas, aumento do sentimento de capacidade, domínio e controle sobre o sistema.

URL de origem (recuperadas em *28/03/2024 - 20:44*): https://www.corais.org/node/494