

Princípios, Regras, Diretrizes e Critérios para o *Design* e a Avaliação de Ambientes de interface e interação

conhecimento e experiência do projetista (*designer*)
forma como ele aplica esta bagagem -> bom *design* e decisões sensatas
princípios, regras, critérios

Uma regra não é, a priori, boa ou ruim. Isto é dependente de **contexto (perfis de usuário X conjunto de tarefas)** e leva às **decisões de projeto**.

Princípios: são derivados da experiência de pesquisadores e projetistas (heurísticas) ao longo do tempo, e devem ser verificados para que uma interface seja minimamente adequada.

Regras gerais: são princípios de caráter amplo, que devem ser interpretadas e adaptadas ao contexto em questão.

Regras específicas (práticas): são instruções que podem ser obedecidas sem necessidade de interpretação e aplicação ao contexto pelo *designer*. Exemplo de uma regra prática é: “No Brasil, a data deve ser oferecida na forma dd/mm/aa”.

Checklists: (ou listas de verificação) são conjuntos de itens cuja presença ou ausência atestam o grau de qualidade da interface.

Shneiderman (1998): Princípios

Reconheça a diversidade

Siga as 8 regras de ouro:

1. Busque a consistência com afinco
2. Permita atalhos para usuários experientes
3. Ofereça informação de *feedback*
4. Projete os diálogos tratando como um todo ações relacionadas
5. Proporcione tratamento de erros
6. Permita fácil reversão de ações
7. Proporcione ao usuário a sensação de que ele está no controle
8. Reduza substancialmente a necessidade de memória

Faça prevenção contra erros

Bastien e Scapin (1993): Critérios de qualidade que pautam a lista de verificação do Labutil

1 Presteza: Verifique se o sistema informa e conduz o usuário durante a interação

2 Agrupamento espacial por significado: Verifique se a distribuição espacial dos itens traduz as relações de significado entre as informações e funções

3 Agrupamento visual por significado: Verifique se as características visuais dos itens são exploradas como meio de transmitir associações e diferenças

4 Feedback: Avalie a qualidade do *feedback* (retorno) imediato às ações do usuário

5 Legibilidade: Verifique a legibilidade das informações apresentadas nas telas do sistema

6 Concisão: Verifique o tamanho dos códigos e termos apresentados, exigidos e introduzidos no sistema

7 Ações mínimas: Verifique a granularidade das ações e a extensão dos diálogos estabelecidos para a realização dos objetivos do usuário

8 Densidade informacional: Avalie a densidade informacional das telas apresentadas pelo sistema

9 Ações explícitas e 10 Controle do sistema pelo usuário: Verifique se é o usuário quem comanda as ações do sistema. Avalie as possibilidades de o usuário controlar o encadeamento e a realização de ações

11 Flexibilidade: Verifique se o sistema permite personalizar as apresentações e os diálogos

12 Experiência do usuário: Avalie se os usuários com diferentes níveis de experiência têm iguais possibilidades de obter sucesso em seus objetivos

13 Proteção contra erros: Verifique se o sistema oferece as oportunidades para o usuário prevenir eventuais erros

14 Mensagens de erro: Avalie a qualidade das mensagens de erro enviadas aos usuários em dificuldades

15 Correção de erros: Verifique as facilidades oferecidas para que o usuário possa corrigir os erros cometidos

16 Consistência: Avalie se é mantida uma coerência no projeto de códigos, telas e diálogos com o usuário

17 Códigos naturais: Avalie se os códigos e as denominações são naturais e significativos para o usuário do sistema

18 Compatibilidade: Verifique a compatibilidade do sistema com as expectativas e necessidades do usuário na execução de sua tarefa