

Feedback

Transcrição

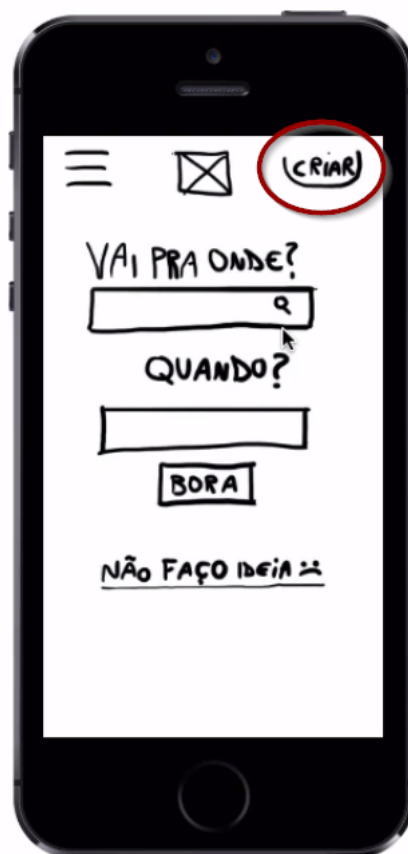
Agora, vamos focar um pouco mais em **Usabilidade**. O termo é bastante abrangente e mas possui algumas regras para que pudéssemos definir melhor o seu uso. **Jakob Nielsen** é considerado o "pai" da usabilidade, por ter começado na década de 1990 a se especializar em levantar dados de seus clientes e, com isso, propor melhorias para os produtos.

Ele criou boas-práticas sobre recomendações de usabilidade, que ficaram conhecidas como as "10 heurísticas de Nielsen".

Você encontrará um ótimo artigo sobre as [10 heurísticas de Nielsen](http://blog.caelum.com.br/10-heurísticas-de-nielsen-uma-formula-para-evitar-erros-basicos-de-usabilidade/) (<http://blog.caelum.com.br/10-heurísticas-de-nielsen-uma-formula-para-evitar-erros-basicos-de-usabilidade/>) no blog da Caelum, escrito por Marco Bruno. E para mais informações sobre Jakob Nielsen, clique [aqui](https://en.wikipedia.org/wiki/Jakob_Nielsen_%28usability_consultant%29) (https://en.wikipedia.org/wiki/Jakob_Nielsen_%28usability_consultant%29).

No curso, veremos as 10 heurísticas já em prática no prototipo do Bora.

Para criarmos um grupo, clicaremos no botão "Criar".



Depois, especificarei para onde eu vou:



E a data... Depois pressionaremos "Criar Grupo".



Seguiremos para a tela de compartilhar.



Mas senti falta que o app enviasse uma mensagem de "Foi" ou "Grupo criado com sucesso". Porque no caso, eu não sei "se não foi", o sistema precisa me informar sobre status. Temos que nos preocupar com a visualidade do sistema.

Essa é uma das heurísticas de Nielsen:

VISIBILIDADE / FEEDBACK

Temos um artigo publicado pela "Nielsen Norman Group",

https://www.nngroup.com/articles/ten-usability-heuristics/ 10 usability nn g

NN/g Nielsen Norman Group
Evidence-Based User Experience Research, Training, and Consulting

HOME TRAINING CONSULTING REPORTS **ARTICLES** ABOUT NN/G

Topics
[E-commerce](#)
[Intranets](#)
[Mobile & Tablet](#)
[User Testing](#)
[Web Usability](#)
[See all topics...](#)

Author
[Jakob Nielsen](#)
[Don Norman](#)
[Bruce "Tog" Tognazzini](#)
[See all authors...](#)

Recent Articles
[Optimize for Return Visits, not Bounce Rate](#)
[The Distribution of Users' Computer Skills: Worse Than You Think](#)
[Cards: UI-Component Definition](#)

10 Usability Heuristics for User Interface Design

by **JAKOB NIELSEN** on January 1, 1995
Topics: [Heuristic Evaluation](#) [Human Computer Interaction](#) [Web Usability](#)

Summary: Jakob Nielsen's 10 general principles for interaction design. They are called "heuristics" because they are broad rules of thumb and not specific usability guidelines.

Visibility of system status
The system should always keep users informed about what is going on, through appropriate feedback within reasonable time.

Match between system and the real world
The system should speak the users' language, with words, phrases and concepts familiar to the user, rather than system-oriented terms. Follow real-world conventions, making information appear in a natural and logical order.

User control and freedom

Como resolver a questão do feedback na nossa tela.

Agora, ao clicar no botão de "Criar Grupo", adicionaremos uma tela de transição em que o usuário receberá a mensagem "Criando Grupo".

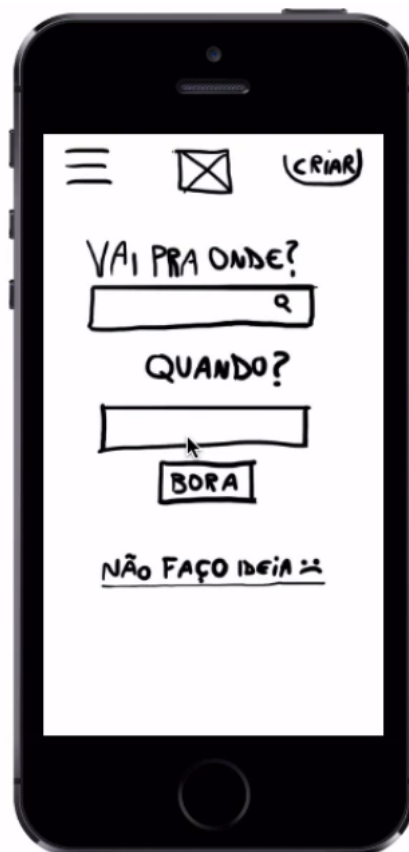


E depois, verá "Grupo Criado".



A ideia do feedback é muito importante quando pensamos em usabilidade.

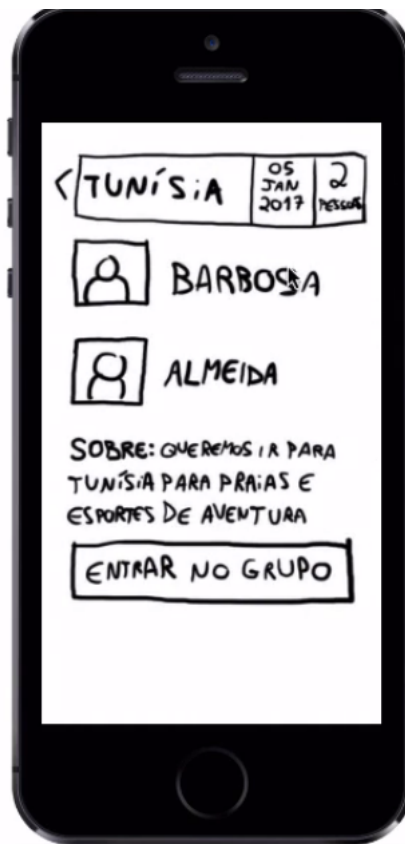
Digamos que a pessoa não saiba para onde ela quer ir e qual grupo de viagem ela deva entrar em contato.



O usuário pode receber algumas opções de locais.



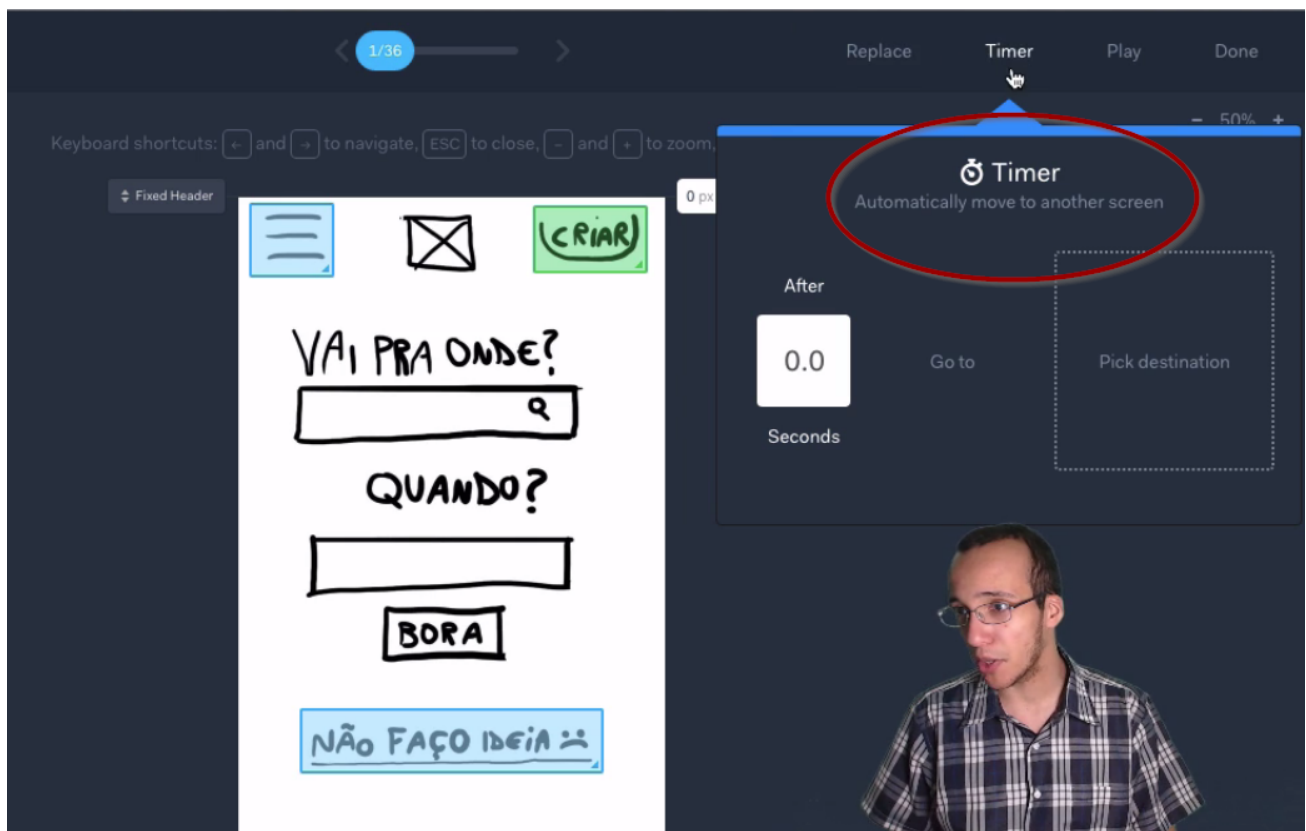
Selecionaremos a Tunísia. Poderemos entrar na página do grupo.



Depois, os botões vão mudar:



Nós que entendemos de tecnologia, sabemos que a pessoa entrou no grupo. Mas será que um usuário mais leigo compreenderia também? Para acabar com a dúvida, podemos adicionar uma notificação informando que o usuário entrou no grupo. O Marvel nos oferece a opção de que uma tela seja trocada sem que o usuário precise clicar em algum ponto do protótipo. Com o "Timer", é possível determinar por quanto tempo queremos que uma tela seja visualizada e qual será a próxima.



Trabalhamos com a ideia de dar um feedback para o usuário para que ele não fique perdido durante a navegação.

