

Resumo

Transcrição

Vamos fazer um resumo da aula: vimos as quatro heurísticas que faltavam se explicadas.

Primeiramente, falamos sobre a **Memória limitada** do usuário e que devemos levar isto sempre em conta quando pensarmos nas telas do nosso aplicativo. Lembre-se de não sobrecarregá-lo, adicione um *breadcrumb*, encontre uma forma de avisar visualmente em que passo o seu usuário está.

Discutimos a heurística relacionada sobre **Ajuda**. Se o seu aplicativo não é suficientemente intuitivo para o usuário, disponibilize algum material de apoio ou uma documentação que o ajude na navegação. Uma opção é a adoção de um FAC, uma *help screen* ou um tutorial guiado.

Outro ponto trabalhado foi a ideia de estética e design minimalista, que eu gosto de chamar de **Menos é mais**. Quanto menos informações irrelevantes estiverem acessíveis para o usuário, mais foco este terá no que é relevante.

Comentamos também sobre a **Flexibilidade/atalhos**. Busque oferecer formas alternativas de usar as funcionalidades que funcionem como um bônus para os usuários antigos do seu aplicativo. O Youtube oferece isso e ajuda a quem interage bastante com a página.