

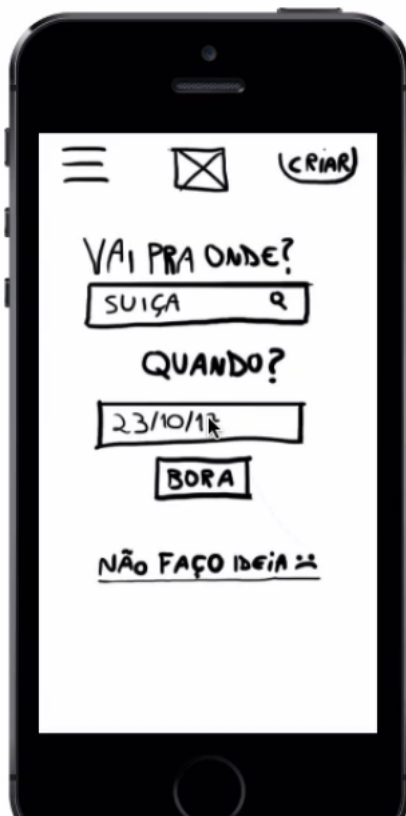
01

## Lei de Fitts

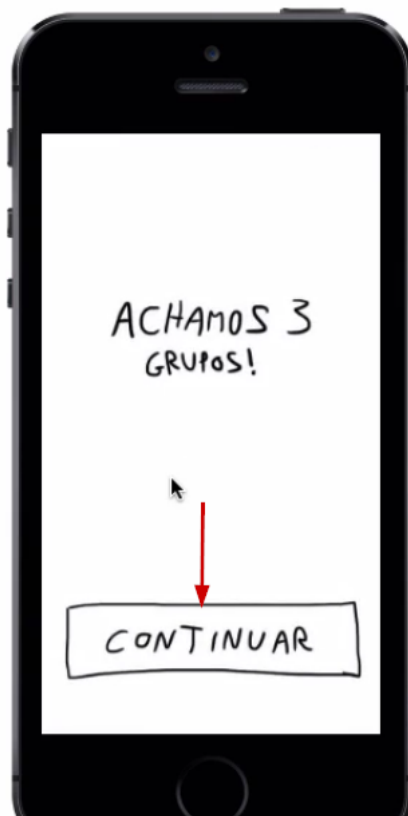
### Transcrição

Vamos continuar vendo coisas bacanas sobre usabilidade?

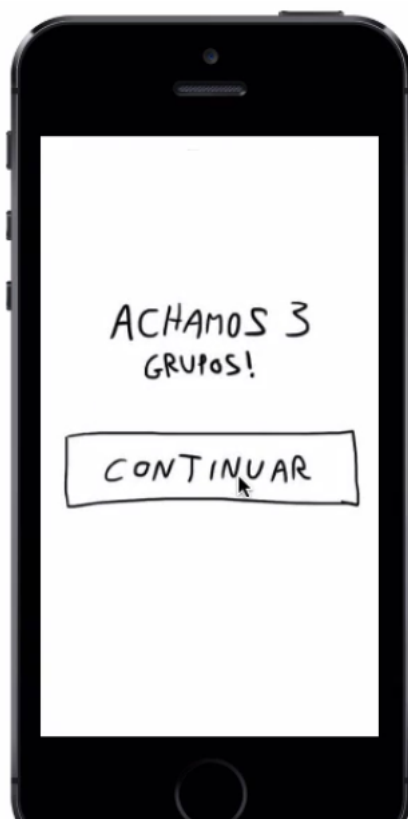
Imagine que eu quero ir para Suíça, no dia 23 de outubro de 2017 e adicionei estes dados na tela do "vai pra onde?".



O próximo passo será clicar no botão de "Bora". Depois, seremos levado para a tela que informa quantos grupos foram encontrados.



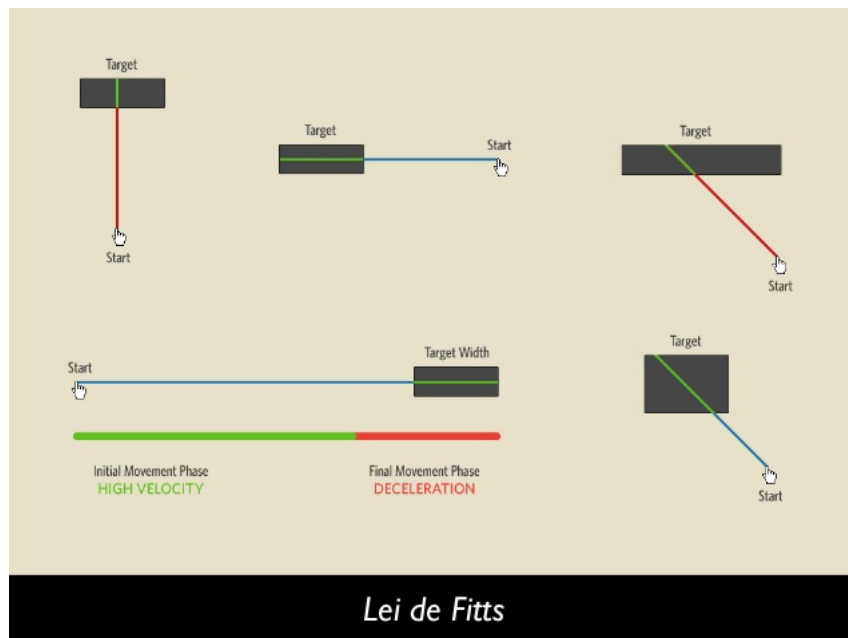
Neste caso a seta do mouse indicará onde eu clique com meu dedo na tela anterior, com o próximo passo eu terei que deslocar meu dedo até o "continuar". Pensando me facilitar a vida do usuário, seria mais interessante se o botão de continuar estivesse próximo do local onde clicamos na tela anterior, ou seja, mais acima.



Existe uma fórmula matemática que pensa no tempo e no movimento gasto pelo usuário. Vamos ver um artigo da [Wikipedia \(https://pt.wikipedia.org/wiki/Lei\\_de\\_Fitts\)](https://pt.wikipedia.org/wiki/Lei_de_Fitts):

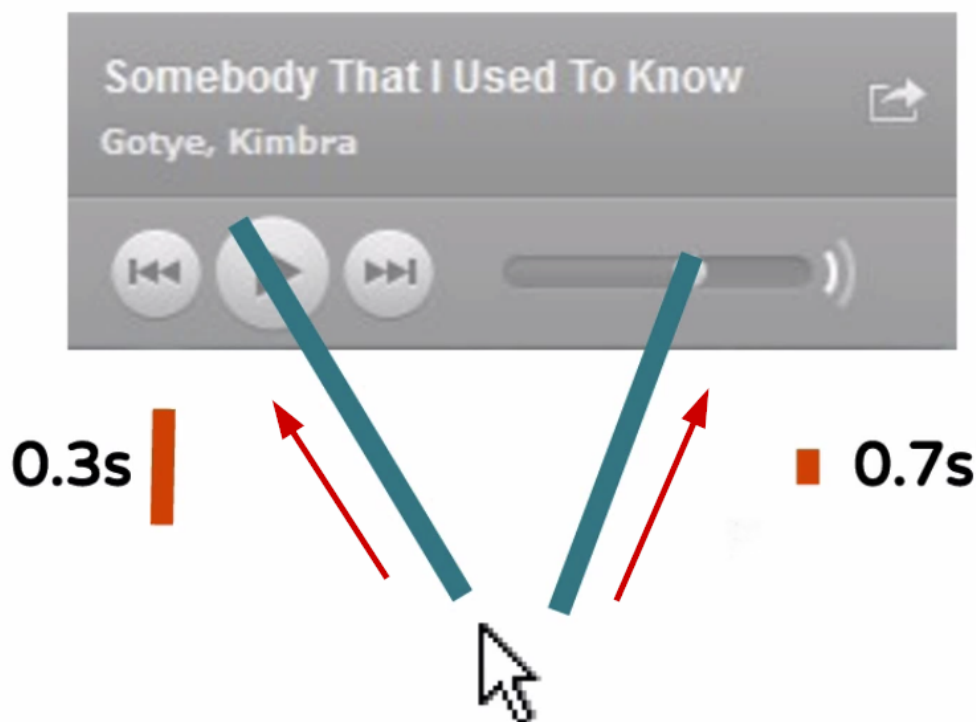


A lei de Fitts tenta prever o tempo que levaremos para chegar de um ponto até o alvo que queremos acertar. Mas será que sempre que vamos fazer uma interface, usamos estes cálculos? Não. Mas ele foi utilizado para mostrar como funciona o clique do usuário.

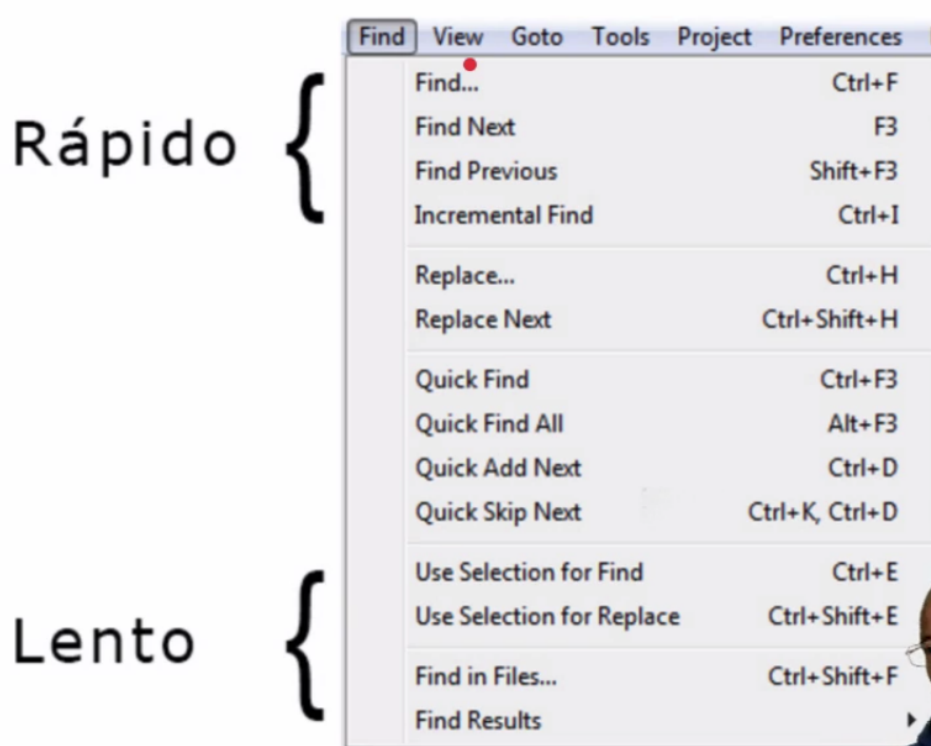


Vemos que em alguns casos, o usuário terá uma área de clique mais "confortável" e que exigirá menos esforços. Na imagem abaixo veremos com mais clareza a distância entre o botão "Bora" e "Continuar".

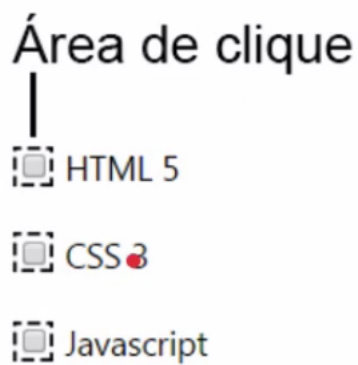
Fiz uma pequena estimativa de quanto tempo podemos gastar para usar um player de música. Como a área de clique do botão de play é maior do que o ajuste do volume, o usuário gastará mais tempo com o segundo.



Outro exemplo é quando abrimos um menu e as opções mais utilizadas se encontram na parte superior da lista.



Podemos perceber isto claramente em ferramentas como o Photoshop que as opções mais usadas ficam na parte de cima, porque é mais fácil e rápido para acertá-las. Continuando com a ideia de que alvos pequenos são mais difíceis de acertar, é interessante aumentar a área clicável.



Vemos um *checkbox*. Minha recomendação é que a área de clique não seja apenas o input, mas tornar toda a label clicável.



como dissemos anteriormente, se a área de clique é maior, fica mais fácil para o usuário acertar o alvo. Leve isto em consideração sempre que estiver projetando suas interfaces.