

ATRIBUTOS DE USABILIDADE

Gestão de Tecnologia da Informação
Disciplina: Design da Experiência
Professora: Janaína Branco



C . E . S . A . R



ATRIBUTOS DA USABILIDADE

Nielsen, 1993

1. Facilidade de aprendizagem
2. Eficiência
3. Facilidade de memorização
4. Segurança
5. Satisfação



ATRIBUTOS DA USABILIDADE

Nielsen, 1993

O sistema deve ser fácil de assimilar pelo usuário, para que este possa começar a trabalhar rapidamente;

Acontece quando o usuário inexperiente é capaz de aprender rapidamente. Está relacionada à **previsibilidade, familiaridade e generalização**



1. Facilidade de aprendizagem
2. Eficiência
3. Facilidade de memorização
4. Segurança
5. Satisfação

ATRIBUTOS DA USABILIDADE

Nielsen, 1993

O sistema deve ser eficiente para que o usuário, depois de o saber usar, possa atingir uma boa produtividade;

Acontece quando o usuário atinge altos níveis de produtividade durante as atividades do aplicativo/sistema. Está relacionada também a condição do sistema dar **respostas rápidas às atividades executadas**



1. Facilidade de aprendizagem
2. Eficiência
3. Facilidade de memorização
4. Segurança
5. Satisfação

ATRIBUTOS DA USABILIDADE

Nielsen, 1993

O sistema deve ser facilmente memorizado, para que depois de algum tempo sem o utilizar, o usuário se recorde como usá-lo

Acontece quando um usuário que não utiliza frequentemente o sistema consegue reutilizá-lo sem ter que ficar reaprendendo toda vez que for interagir com ele



1. Facilidade de aprendizagem
2. Eficiência
3. Facilidade de memorização
4. Segurança
5. Satisfação

ATRIBUTOS DA USABILIDADE

Nielsen, 1993

O sistema deve prever erros, evitar que os usuários os cometam e, se o cometerem, permitir fácil recuperação ao estado anterior

Acontece quando os **erros não inviabilizam a continuidade do uso.**

Tipos de erro: barreira, obstáculo e ruído.



1. Facilidade de aprendizagem
2. Eficiência
3. Facilidade de memorização
4. Segurança
5. Satisfação

ATRIBUTOS DA USABILIDADE

Nielsen, 1993

O sistema deve ser usado de uma forma agradável, para que os usuários fiquem satisfeitos com a sua utilização

Acontece quando o usuário considera **agradável** o uso e fica satisfeito



1. Facilidade de aprendizagem
2. Eficiência
3. Facilidade de memorização
4. Segurança
5. Satisfação