

# ATRIBUTOS DE USABILIDADE

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



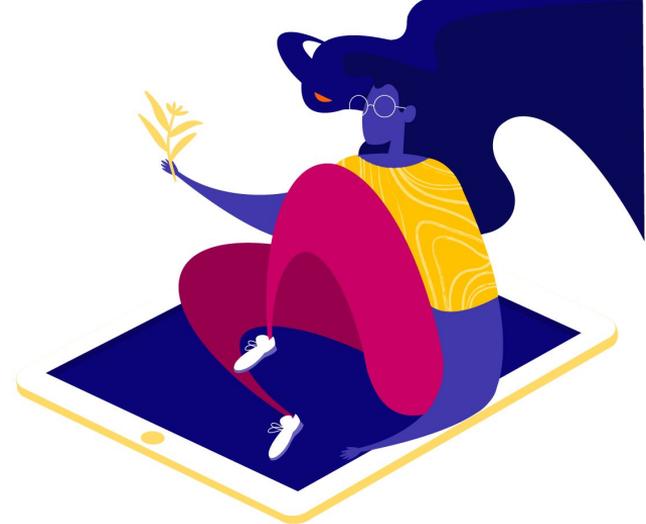
C . E . S . A . R



# ATRIBUTOS DA USABILIDADE

Nielsen, 1993

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

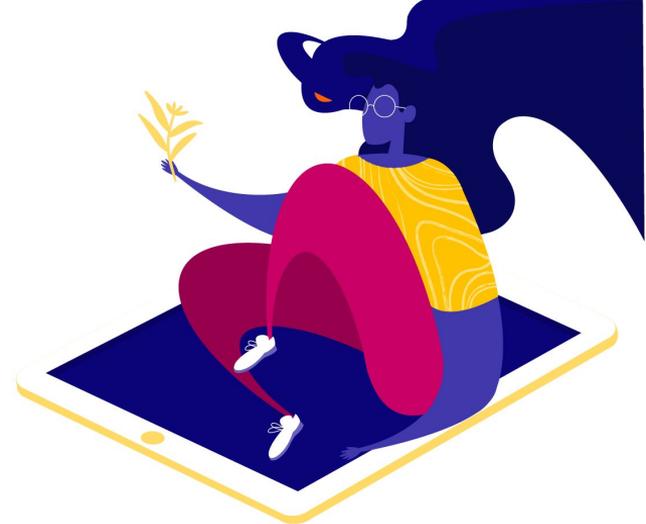


# ATRIBUTOS DA USABILIDADE

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**



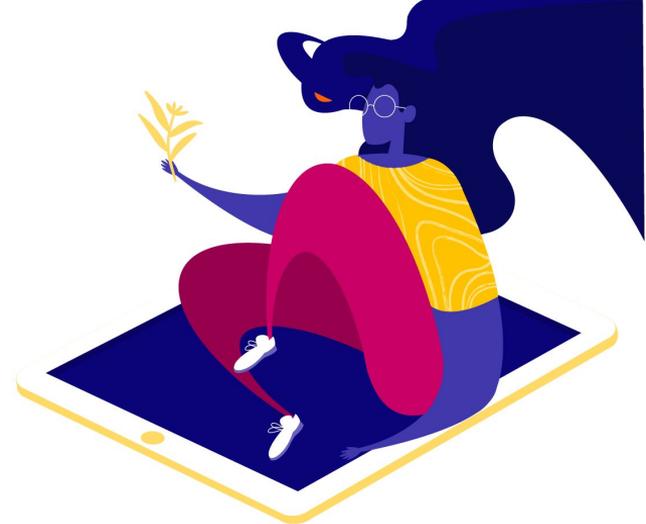
1. Facilidade de aprendizagem
2. Eficiência
3. Facilidade de memorização
4. Segurança
5. Satisfação

# 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**



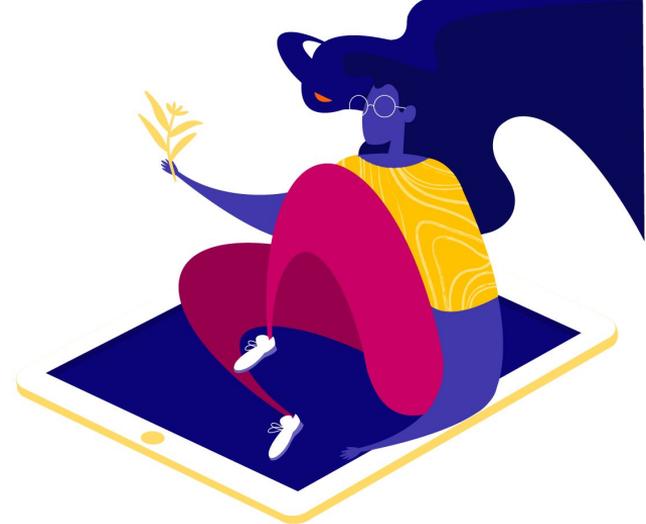
1. Facilidade de aprendizagem
2. Eficiência
3. Facilidade de memorização
4. Segurança
5. Satisfação

# 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

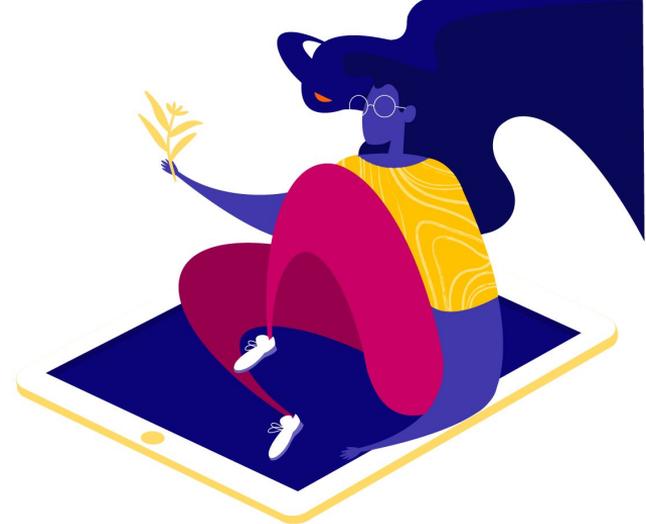
# ATRIBUTOS DA USABILIDADE

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.



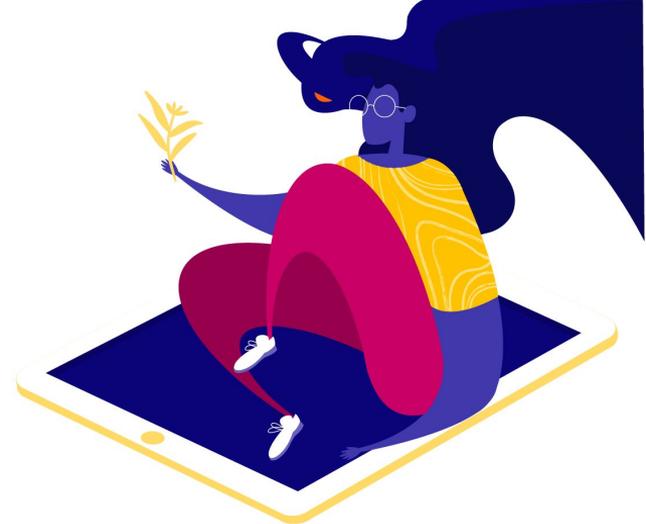
1. Facilidade de aprendizagem
2. Eficiência
3. Facilidade de memorização
4. Segurança
5. Satisfação

# 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