



UX

6 min de leitura por Aelaschool.com

## 10 Lições Incríveis de Usabilidade Do Livro “Não Me Faça Pensar”, de Steve Krug

Mesmo para quem já é experiente e leu de cabo a rabo a primeira edição desse livro, ler esta 3ª edição, totalmente atualizada, é uma ótima oportunidade de lembrar e reciclar alguns conceitos sobre usabilidade. A ideia do livro, quando lançado, era de que pudesse ser lido em menos de duas horas, cobrindo os conceitos mais importantes de usabilidade. Separamos alguns pontos principais do livro, tanto para refrescar as ideias quanto para trazer alguns insights novos para quem já está bem imerso no universo de UX e UI. 1) Usabilidade é... O conceito de usabilidade simplesmente pontua que qualquer pessoa...

## A jornada ao sucesso começa com um passo

Gostaria de expressar minha sincera gratidão por ter baixado esse ebook da Aela School. É uma honra ter você como parte da nossa comunidade de aprendizes dedicados e apaixonados por design.

Na Aela, acreditamos que o design é mais do que apenas criar coisas bonitas. É uma forma de resolver problemas, de criar soluções inovadoras e de fazer a diferença no mundo. E é isso que buscamos ensinar - a arte de transformar ideias em realidade, a habilidade de comunicar ideias de maneira efetiva e a confiança para colocar suas habilidades em prática.

O ebook que você baixou é apenas o começo de uma jornada incrível em direção ao seu sucesso como designer. Nossa escola está determinada em fornecer todos os recursos que você precisa para alcançar seus objetivos.

A Aela é mais que uma escola, é uma comunidade. Uma comunidade de pessoas que compartilham o mesmo sonho de se tornarem designers fenomenais e de mudarem o mundo para melhor. Nós acreditamos que, juntos, podemos fazer a diferença.

Estou animado para acompanhar seu progresso e trabalhar com você para atingir seus objetivos. Tenha uma ótima leitura!

Grande abraço,



**Felipe Guimarães**  
fundador da Aela





## 10 Lições Incríveis de Usabilidade Do Livro “Não Me Faça Pensar”, de Steve Krug

Por Felipe Melo Guimarães 4 Dec, 2017 6 min de leitura

### Índice do Conteúdo

- 1) Usabilidade é...
- 2) As coisas devem ser autoexplicativas
- 3) Não me faça pensar!
- 4) Ninguém quer perder tempo!
- 5) Deixe o usuário voltar
- 6) Somos criaturas de hábitos
- 7) Sem rodeios, vá direto ao ponto!
- 8) A busca é muito importante
- 9) O mapa do site deve ser cuidado com carinho
- 10) Sempre mostre como voltar para a home

## 11. Resumindo

Mesmo para quem já é experiente e leu de cabo a rabo a primeira edição desse livro, [ler esta 3ª edição, totalmente atualizada](#), é uma ótima oportunidade de lembrar e reciclar alguns conceitos sobre usabilidade.

A ideia do livro, quando lançado, era de que pudesse ser lido em menos de duas horas, cobrindo os conceitos mais importantes de **usabilidade**.

Separamos alguns pontos principais do livro, tanto para refrescar as ideias quanto para trazer alguns insights novos para quem já está bem imerso no universo de UX e UI.

## 1) Usabilidade é...



O conceito de usabilidade simplesmente pontua que **qualquer pessoa seja capaz de utilizar produtos sem achar o processo frustrante e complicado**.

Nesse sentido, usabilidade é certificar-se de que as coisas funcionam bem e são fáceis de usar dentro do propósito esperado. Quer um exemplo de um produto com altíssima usabilidade? Colheres. Atendem perfeitamente seu propósito!

[\*Dica de Leitura: Teste de Usabilidade - 10 Dicas Para Preparar e Conduzir Com Eficiência\*](#)

## 2) As coisas devem ser autoexplicativas

Quando você acessa um site, um aplicativo ou outro produto digital, ele deve ser **óbvio e**

### autoexplicativo.

O usuário precisa, logo ao acessar a interface, entender como ela funciona e para quê serve, em um piscar de olhos.

Nesse sentido, tornar os processos e objetivos óbvios também é um importante fator de confiança em sites, aplicativos e empresas; e faz com que a usabilidade e experiência do usuário sejam satisfatórias.

## 3) Não me faça pensar!

Em linhas gerais, as pessoas não gostam de ter que adivinhar como fazer determinado processo ou atividade.

Dessa forma, se a sua interface propõe que o usuário tenha que pensar muito, ele ficará frustrado.

**Os usuários não querem ter que lidar com seu site ou aplicativo como se fosse um quebra-cabeças complicado.** Eles querem saber o que precisa ser feito imediatamente, e fazê-lo rapidamente.

Portanto, quanto mais as pessoas precisam pensar para agir, mais alta a probabilidade de abandonarem a sua interface e procurar seu concorrente.

## 4) Ninguém quer perder tempo!



As pessoas vão para internet para economizar tempo, e não para perdê-lo. Se você desperdiçar

o tempo do usuário, ele vai embora.

Nesse sentido, lembre-se de que o tempo de carregamento de um site é um fator bem importante para seu posicionamento nas pesquisas do Google. Em linhas gerais, **não gostamos que uma página ou aplicativo nos deixem esperando**. Isso afeta a usabilidade e experiência pela interface.

Os usuários são como tubarões, precisam continuar nadando, ou morrem.

*[Dica de Leitura: Como Criar Personas para Projetos de UX Design?](#)*

## 5) Deixe o usuário voltar

O botão de voltar é a ferramenta mais utilizada nos navegadores, atualmente.

Para o usuário, errar durante a navegação em um aplicativo ou site não é problema. Mas **é importante que ele consiga voltar para o começo**, caso se perca pelo caminho.

Portanto, tenha certeza de que o usuário pode — e vai — clicar algumas vezes no botão para voltar e reencontrar seus passos durante sua jornada.

## 6) Somos criaturas de hábitos

Quando encontramos algo que funciona e que atende às nossas necessidades, temos a tendência de ficar presos a esse processo, mesmo que ele não seja 100% eficiente.

Nesse sentido, se o usuário encontra uma forma interessante de solucionar seu problema, dificilmente ele vai sair em busca de outra solução de melhor usabilidade, mesmo que haja.

**O hábito faz com que fiquemos presos a um processo já conhecido** e que, de certa forma, nos ajuda.

## 7) Sem rodeios, vá direto ao ponto!



Da mesma forma com que o usuário não gosta de perder tempo esperando uma página ser carregada totalmente, ele também não simpatiza com processos e etapas desnecessárias.

Portanto, **elimine todos os rodeios desnecessários da conversa**, antes de entrar ao usuário aquilo que ele precisa.

Ninguém está na internet para ver firulas, todo mundo quer ir direto ao ponto. Portanto, tenha a certeza de que seus sites e aplicativos façam isso.

## 8) A busca é muito importante

Muitos usuários se tornaram dependentes das buscas dentro de sites e aplicativos.

Nesse sentido, **é fundamental que haja uma função de busca dentro da sua interface**. Muitos usuários procuram essa função logo ao entrarem numa página ou aplicativo.

Caso não encontrem uma maneira de buscar e procurar o que desejam, os usuários vão para outro site ou interface.

*[Dica de Leitura: Leis de UX - Os Princípios Básicos de UX Design](#)*

## 9) O mapa do site deve ser cuidado com carinho

As pessoas costumam se lembrar da experiência que tiveram com sites e aplicativos, criando mapas mentais e lembrando mentalmente dos passos.



Dessa forma, elas aprendem onde encontrar o que querem, e como fazer as coisas que precisam fazer.

**Quando você mexe de forma radical com o mapa de um site, você abala a capacidade das pessoas de se lembrar dos passos**, e isso pode tornar as coisas difíceis para usuários recorrentes, afetando sua usabilidade e experiência.

## 10) Sempre mostre como voltar para a home



O botão *home* é como se fosse uma **saída de emergência** para quando os usuários se sentirem perdidos em sua interface.

Caso o usuário fique tão perdido a ponto do botão de voltar não ser suficiente, um simples e pronto, ele estará de volta para a *home* e poderá começar novamente.

Nesse sentido, certifique-se de que esse botão esteja bem visível e óbvio, pois ele é de muita ajuda para o usuário.

## Resumindo

[“Não me faça pensar”](#) é um livro sobre ideias simples e maneiras simples de colocá-las em prática. É claro que existem outros conceitos de usabilidade além dos cobertos por Krug, mas os mais importantes estão lá.

A usabilidade é apenas um dos quatro pilares principais de UX, que inclui utilidade, acessibilidade e funcionalidade, mas é a crucial para se criar aplicativos e sites incríveis.

## **Parabéns por concluir a leitura desse ebook! Temos agora duas recomendações para você aprender ainda mais.**

No nosso site, você encontrará diversos outros ebooks sobre Design Digital e Experiência do Usuário. Recomendamos que você acesse <https://aelaschool.com> e encontre sua próxima leitura!

Caso você goste de vídeos, recomendamos a inscrição no nosso canal do Youtube, onde tem diversos conteúdos e entrevistas sobre Design Digital e UX. Acesse:

<https://youtube.com/@aelabrasil>