

O largo uso dos computadores, nas mais variadas tarefas, fez com que o conjunto de usuários aumentasse muito, deixando de ser uma exclusividade de usuários altamente especializados, para ser utilizado também por pessoas totalmente inexperientes. Tendo em vista esta realidade, acentuou-se a importância da interface em um software. A interface também se torna um ponto fundamental quando um usuário inexperiente procura o computador para resolver um problema, pois ele não deseja dispende muito tempo com aprendizado; por outro lado a interface não pode deixar de beneficiar os usuários experientes. Por todas estas razões foi que se observou a necessidade de elaborar algumas heurísticas a serem seguidas, facilitando aos usuários pelos motivos já apresentados, e auxiliando aos programadores que não desejam dispende muito tempo com a implementação de interface. Estas heurísticas são bastante específicas, pois consideram o conhecimento do grupo de usuários do sistema, auxiliando com isso, o programador em relação a hardware e principalmente, para que a interface possua características importantes. Como por exemplo: diversidade, complacência, eficiência, flexibilidade e consistência. Para resultar em regras úteis, e que realmente solucionem vários problemas encontrados, serão desenvolvidos protótipos, seguindo todas as heurísticas, e estes serão testados para, além do embasamento teórico, obter um embasamento prático. (FAPERGS).