

Design e Avaliação de Interfaces de Usuário

Avaliação Analítica

Vania Paula de Almeida Neris vania@dc.ufscar.br





Objetivos desta aula

- Apresentar um framework para o planejamento de avaliações de usabilidade
- Apresentar uma classificação para métodos de avaliação de usabilidade
 - Apresentar e discutir o método de Avaliação Heurística
- Debater questões de acessibilidade, em particular em sistemas web
 - Apresentar o método de Avaliação Simplificada de Acessibilidade

DECIDE

Framework para aplicação de avaliações de usabilidade (Preece et al.)

- 1. <u>Determinar os objetivos gerais que a avaliação deve tratar;</u>
- 2. <u>Explorar perguntas específicas que devem ser respondidas;</u>
- Escolher (<u>Choose</u>) o paradigma e as técnicas de avaliação que poderão responder às perguntas elaboradas no item anterior;
- 4. <u>Identificar questões práticas que precisam ser tratadas;</u>
- <u>D</u>ecidir como lidar com questões éticas;
- 6. Avaliar (*Evaluate*), interpretar e apresentar os dados.

Métodos de Avaliação de Usabilidade

 Avaliação Heurística
 Métodos analíticos ou
 Percurso Cognitivo de inspeção

Métodos empíricos ou testes com usuários

Teste de Usabilidade

Percurso Pluralístico

Outras formas

Modelo GOMSQuestionários

Métodos analíticos

Método	Descrição	Pontos positivos	Pontos negativos
Avaliação Heurística	Pequeno grupo de avaliadores examina a interface e a julga de acordo com princípios reconhecidos de usabilidade.	 Utiliza princípios reconhecidos da usabilidade; Pode ser usada logo no início do ciclo de desenvolvimento; Rápido e barato. 	 Separação dos usuários finais; Inabilidade de identificar necessidades não conhecidas dos usuários; Identificação de falsos problemas no domínio específico.
Percurso Cognitivo	Simula passo-a-passo o comportamento de um usuário em uma tarefa; Para cada passo avaliadores respondem a 4 perguntas.	 ■ Identificação efetiva de problemas decorrentes da interação com o sistema; ■ Habilidade de ajudar na definição dos objetivos e ações do usuário. 	 Separação dos usuários finais; Possibilidade de tédio e o perigo da seleção de tarefas impróprias.

Métodos empíricos

Método	Descrição	Pontos positivos	Pontos negativos
Teste de Usabilidade	Observação da interação do usuário com o sistema; Uso de técnicas para que o usuário deixe claro suas decisões e desejos.	■ Presença de usuários confirma suposições■ Nada é melhor do que ver o usuário em ação	 Exige prática na interação com o usuário Caro – exige preparação do ambiente e recrutamento de usuários
Percurso Pluralístico	Registra-se a interação em painéis; Usuários, desenvolvedores e especialistas em IHC participam.	 Feedback imediato Presença de usuários confirma suposições Normalmente as soluções dos problemas surgem 	 Tempo determinado pelo usuário mais lento Necessidade de um bom moderador Não avalia tempo de resposta do sistema

Outras formas

Método	Descrição	Pontos positivos	Pontos negativos
Modelo GOMS	Listagem de todos os operadores necessários para atingir um objetivo do usuário; Cálculo dos tempos de execução e análise dos pontos críticos.	■ Alto grau de refinamento na análise; ■ Excelente para mediação de tempo.	■ Separação dos usuários finais; ■ Repetitivo e extenso.
Questionários	Conjunto de questões apresentadas aos usuários normalmente com opções de múltipla escolha.	 Identifica facilmente as preferências, satisfações e ansiedades dos usuários; Podem ser utilizados para análise estatística. 	 Métodos indiretos podem ter discrepâncias entre o que está subjetivo e as reais ações dos usuários; Deve ser feito em quantidade significativa; Identifica menos problemas do que outros métodos.

Avaliação Heurística

"Heuristic evaluation has spread like wildfire." Nielsen

Método da moda...

Pesquisa no Google:

- □ 1998: 600 páginas
- 2002: 9.500 páginas
- 2003: 14.500 páginas
- 2004: 42.200 páginas
- 2005: 58.000 páginas
- **2006**: 226.000 páginas
- 2013: 6.440.000 páginas

 Grupo Nielsen e Norman cobram US\$35.000 por uma avaliação heurística de um website

Introdução à Avaliação Heurística

- Método de inspeção que visa identificar problemas de usabilidade conforme um conjunto de heurísticas.
- Proposto por Jacob Nielsen e Rolf Molich (1990).
- □ 3 ~ 5 avaliadores.
- Pode ser aplicada em especificações em papel, protótipos executáveis ou no sistema final.

Fases da Avaliação Heurística

	Uniformização da terminologia.	
Sessão de Pré-	Introdução ao domínio da aplicação.	
Avaliação	Apresentação do cenário, protótipo ou aplicação.	
	Avaliação individual e independente.	
Avaliação	Navegar pelo sistema no mínimo duas vezes.	
	Relatar quais heurísticas foram violadas.	
	Características principais da interface.	
Discussão de todos os avaliadores	Problemas de usabilidade identificados.	
	Severidade dos problemas encontrados.	
	Elaboração de um relatório contendo: problemas e severidade.	

As dez heurísticas de Nielsen

- Visibilidade do estado do sistema;
- Correspondência entre o sistema e o mundo real;
- Controle e liberdade do usuário;
- Consistência e padronização;
- 5. Prevenção de erros;
- Ajuda aos usuários para reconhecer, diagnosticar e se recuperar de erros;
- 7. Reconhecimento ao invés de memorização;
- 8. Flexibilidade e eficiência de uso;
- Design estético e minimalista;
- 10. Ajuda e documentação.

1. Visibilidade do status do sistema

Os usuários são informados sobre o progresso do sistema com a resposta apropriada dentro de um tempo aceitável?

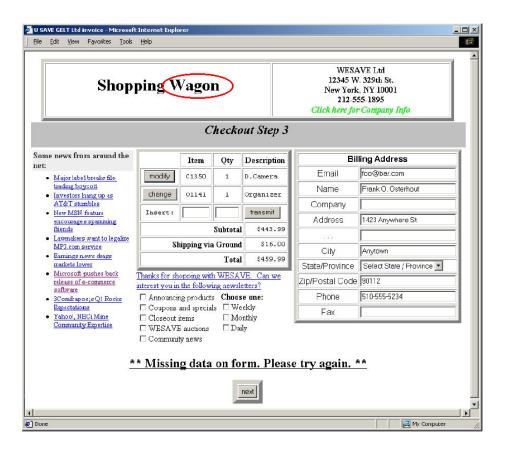
O sistema deve deixar os usuários informados sobre o que está acontecendo através de mensagens ou elementos de interface como barra de progressão.



2. Correspondência entre o sistema e o mundo real

O sistema usa conceitos e linguagem familiares aos usuários ao invés de termos técnicos? O sistema usa convenções do mundo real e mostra as informações de maneira natural e numa ordem lógica?

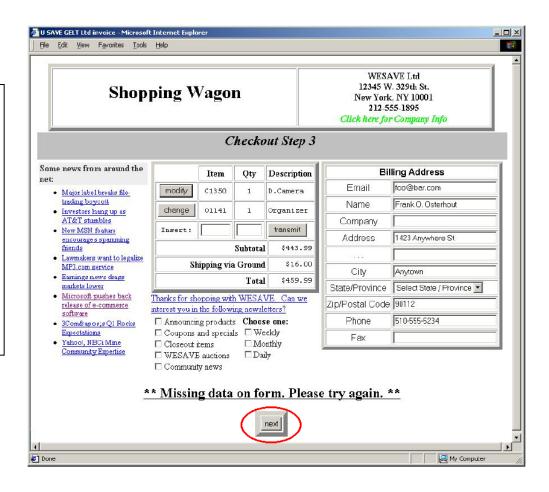
O sistema deve falar a linguagem do usuário, com palavras, frases e conceitos familiares ao usuário, ao invés de termos orientados ao sistema.



3. Controle e liberdade do usuário

Os usuários podem fazer o que querem quando desejam?

Usuários frequentemente escolhem funções do sistema por tentativa-erro, então a interface deve deixar as saídas claramente marcadas ou dar suporte à desfazer ou refazer.



4. Consistência e padronização

Os elementos de design como os objetos e ações tem o mesmo significado ou efeito em situações diferentes?

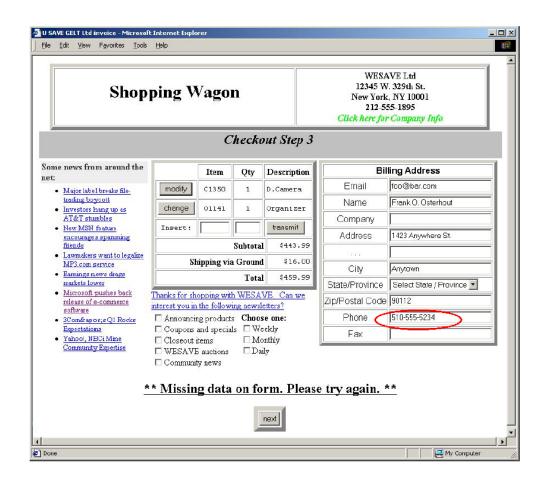
A interface não deve ter palavras, situações ou ações diferentes significando a mesma coisa.



5. Prevenção de erros

Usuários cometeriam erros que não cometeriam em interfaces melhores?

Preocupação com o projeto do sistema para que erros de interação não ocorram. Exemplo: Indicação clara do formato do dado esperado.

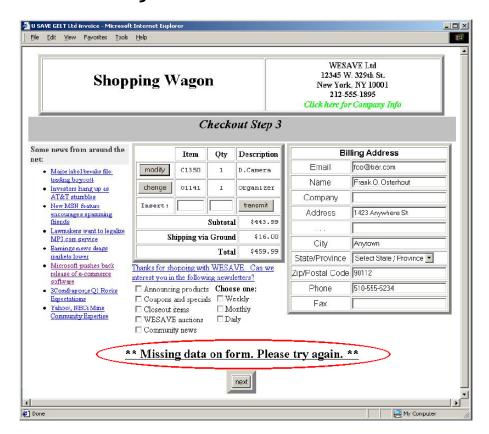


6. Ajuda aos usuários para reconhecer, diagnosticar e se recuperar de erros

As mensagens de erros são expressas em linguagem "plena" (sem códigos), elas descrevem o problema exatamente e sugerem uma solução?

Mensagens de erros devem ser expressas descrevendo o problema, sugerindo soluções e sem linguagem técnica.

Exemplo: "Erro 404"



7. Reconhecimento ao invés de memorização

Os elementos do projeto como objetos, ações e opções estão visíveis? O usuário é forçado a lembrar informações de uma parte para outra do sistema?

A interface deve ter os seus elementos de interface visíveis. O usuário não deve ter que se lembrar de informações de uma parte para outra das interfaces do software.



8. Flexibilidade e eficiência de uso

Os métodos das tarefas são eficientes e os usuários podem customizar ações freqüentes ou atalhos?

Aceleradores ou atalhos devem estar presentes na interface para aumentar a velocidade de execução da tarefa para um usuário experiente.



9. Design estético e minimalista

Os diálogos contém informações irrelevantes ou raramente utilizadas?

Informações extras irrelevantes diminui a visibilidade das informações importantes.



As dez heurísticas: 10. Ajuda e documentação

Uma ajuda apropriada é fornecida, e essa informação é fácil de ser encontrada e focada na tarefa do usuário?

A informação da ajuda deve ser fácil de encontrar e **útil.**



Tabela: "Heurísticas x Perguntas"

Heurística	Pergunta	
1. Visibilidade do estado do sistema	Os usuários são informados sobre o progresso do sistema com a resposta apropriada dentro de um tempo aceitável?	
2. Correspondência entre o sistema e o mundo real	O sistema usa conceitos e linguagem familiares aos usuários ao invés de termos técnicos? O sistema usa convenções do mundo real e mostra as informações de maneira natural e numa ordem lógica?	
3. Controle e liberdade do usuário	Os usuários podem fazer o que querem quando desejam?	
4. Consistência e padronização	Os elementos de design como os objetos e ações têm o mesmo significado ou efeito em situações diferentes?	
5. Prevenção de erros	Usuários cometeriam erros que não cometeriam em interfaces melhores?	
6. Ajuda aos usuários para reconhecer, diagnosticar e se recuperar de erros.	As mensagens de erros são expressas em linguagem plena (sem códigos), elas descrevem o problema exatamente e sugerem uma solução?	
7. Reconhecimento ao invés de memorização	Os elementos do projeto como objetos, ações e opções estão visíveis? O usuário é forçado a lembrar informações de uma parte para outra do sistema?	
8. Flexibilidade e eficiência de uso	Os métodos das tarefas são eficientes e os usuários podem customizar ações freqüentes ou atalhos?	
9. Design estético e minimalista	Os diálogos contêm informações irrelevantes ou raramente utilizadas?	
10. Ajuda e documentação	Uma ajuda apropriada é fornecida, e essa informação é fácil de ser encontrada e focada na tarefa do usuário?	

Escala de severidade

- Utilizada para alocação de recursos para correção dos problemas
- Pode ser definida em termos de:
 - Freqüência comum ou raro?
 - Impacto fácil ou difícil para o usuário se recuperar?
 - Persistência ocorre apenas uma vez e os usuários sabem como lidar com ele?
 - Impacto no mercado
- Cada conjunto de avaliadores pode definir sua escala.
 - Pelo menos 3 avaliadores participam da definição

Escala de severidade recomendada por Nielsen

- 1 Problema cosmético/superficial precisa ser corrigido somente se houver tempo disponível.
- 2 Problema de usabilidade pequeno esse problema possui uma baixa severidade para ser solucionado.
- 3 Problema de usabilidade grande Importante solucionar o problema, alta prioridade.
- 4 Catástrofe de usabilidade Imperativo solucionar esse problema antes que o produto seja liberado para comercialização.

Relatório de problemas:

- Heurística violada
- Problema
- Local do problema
- Severidade do problema

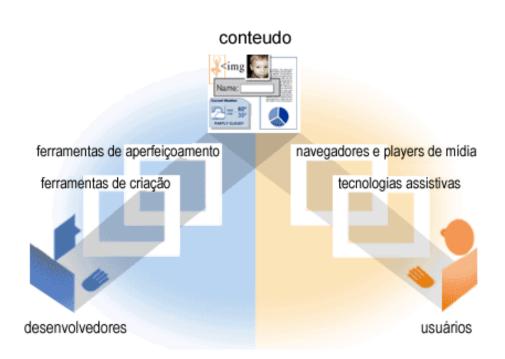
Problema	Local	Heurística violada	Severidade

Avaliação Simplificada de Acessibilidade

"Acessibilidade na Web significa que pessoas com diferentes tipos de deficiência também deveriam entender, navegar, interagir e contribuir com websites" WAI - Web Accessibility Initiative

Acessibilidade na web

Acessibilidade na Web significa que pessoas com diferentes tipos de deficiência também deveriam entender, navegar, interagir e contribuir com websites (<u>WAI - Web Accessibility Initiative</u>).



W₃C

Vídeo



Vídeo sobre acessibilidade na Web - Parte 1 (Acesso Digital)

https://www.youtube.com/watch?v=hFI4CuxQjSA

Avaliação Simplificada de Acessibilidade (ASA)

Método de Inspeção

 Consiste de um conjunto básico de heurísticas que devem ser testadas nas páginas do website.

É dividida em duas seções.

ASA – Etapa 1

- Na primeira seção, a avaliação é realizada de forma manual, utilizando o Formulário de Avaliação Simplificada de Acessibilidade
- O avaliador deve validar cada heurística com base na observação e interação com o website.
- A avaliação manual deve ser realizada utilizando navegadores gráficos (e.g., *Internet Explorer*, Mozilla *Firefox*) e navegadores textuais (e.g., *Lynx*).

- PARTE 1. Ao utilizar um navegador gráfico (e.g., Internet Explorer, Firefox)
 - Desabilitar imagens Verificar se são disponibilizados textos alternativos apropriados
 - Desabilitar som Verificar se o conteúdo sonoro continua disponível por meio de equivalentes textuais

3. Variar o tamanho da fonte (usando controles do navegador) - Verificar se o tamanho da fonte varia na tela de forma adequada e se a página continua usável com grandes tamanhos de fonte

4. Variar resoluções de tela

 Redimensionar a janela da aplicação para tamanhos menores que o máximo - Verificar se a rolagem horizontal não é exigida

 Imprimir a página em escala de cinza (ou em preto e branco) - Verificar se o contraste é adequado

7. Acessar links e formulários da página por meio da tecla TAB, sem auxílio do mouse -Verificar se todos os links são acessíveis e estão bem descritos, bem como se os controles dos formulários são acessíveis

 PARTE 2. Ao utilizar um navegador textual (e.g., Lynx)

- Verificar se as informações disponibilizadas são equivalentes àquelas oferecidas pelo navegador gráfico
- 2. Verificar se a informação apresentada faz sentido se apresentada de forma linear

Níveis de severidade

Sugeridos pelo WARAU

- 0 não concordo que seja um problema de usabilidade
- 1 problema cosmético corrigir se houver tempo extra
- 2 problema pequeno baixa prioridade na correção
- 3 problema grave alta prioridade na correção
- 4 problema catastrófico correção obrigatória para entrega do produto

ASA – Etapa 2

 Já na segunda seção, é utilizada uma ferramenta semi-automática de avaliação, que deverá retornar todas as possíveis falhas de acessibilidade do website.

- Exemplos de avaliadores semi-automáticos:
 - DaSilva http://www.dasilva.org.br
 - Validador HTML do W3C http://validator.w3.org
 - Magenta http://giove.isti.cnr.it:8080/Magenta/

Leituras obrigatórias

- Nielsen, J. Heuristic Evaluation in Nielsen, J.; Mack, R. Usability Inspection Methods. John Wiley & Sons, Inc. 1994
 Disponível no Moodle.
- Prates, R. O.; Barbosa, S. D. J. Avaliação de Interfaces de Usuário
 Conceitos e Métodos. XXII Jornada de Atualização em Informática em Anais do XXIII Congresso da Sociedade Brasileira de Computação. Capítulo 06, páginas 245 293. Campinas, 2003.

Disponível em:

http://www2.serg.inf.puc-rio.br/index.php/published-work/207-avaliacao-de-interfaces-de-usuario-conceitos-e-metodos

Leituras extras

Veja exemplos de aplicação em:
 http://lifes2.dc.ufscar.br/competicaoihc2012