

# Teste de Usabilidade

**[Seminário: Avaliação]**

Ana Cristina Calegari Corrêa

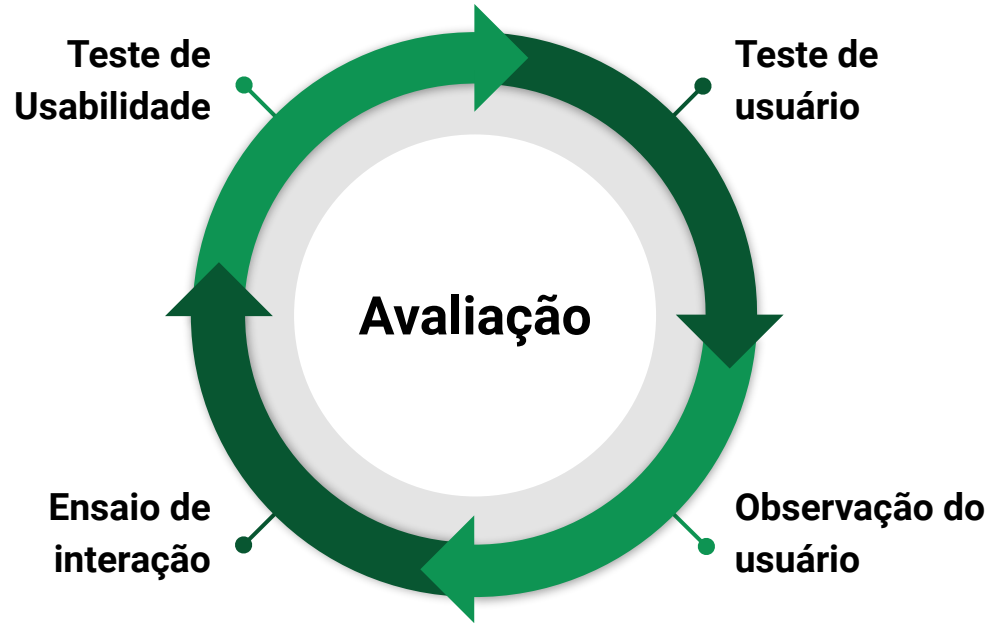
Disciplina IHC – Interação Humano-Computador

Professora Isabela Gasparini

2020 A

# Agenda

---



# Teste de Usabilidade

“*Visa avaliar a usabilidade de um sistema interativo a partir da **experiência de uso** dos seus usuários-alvo.*

*(Rubin, 1994; Rubin e Chisnell, 2008).*

**Objetivos da avaliação** determinam os critérios;

Os **critérios** são explorados geralmente por perguntas associadas a um dado mensurável.

Por exemplo: **Avaliar a facilidade de uso de um sistema:**

Quanto erros os usuários cometem nas primeiras sessões?

Quanto usuários completaram com sucesso a tarefa “X”?

Quantas vezes consultaram a ajuda ou manual?

# Atividades do Teste de Usabilidade

[Barbosa e Silva, 2010]

## Preparação



- Definir tarefas para os participantes executarem;
- Definir os participantes e recrutá-los;
- Preparar o material para observar e registrar o uso;
- Executar um teste piloto;

## Coleta de Dados



- Observar e registrar a performance e a opinião dos participantes durante sessões de uso controladas

## Interpretação/ Consolidação



- Reunir, contabilizar e sumarizar os dados coletados dos participantes

## Relato dos resultados



- Relatar a performance e a opinião dos participantes

# Estudo de Caso

## Teste de Usabilidade

[Barbosa e Silva, 2010]

**Contextualização:** avaliar o desempenho dos usuários na inclusão de um arquivo associado a um tópico de aula em dois sistemas: Moodle (A) e em um outro sistema WEB (B).

**Perfil dos participantes:**

12 professores | 6 M e 6 F  
Ciências da computação  
Sem conhecimento nos sistemas

**Ordem:**

6 participantes Grupo AB  
6 participantes Grupo BA

**Dados coletados:**

- Tempo para a conclusão da tarefa?
- Nº de erros cometidos?
- Nº de acessos ao sistema de ajuda?
- Nº de usuário que não conseguiram completar a tarefa?
- Nº de vezes que os usuários se desviaram do caminho mais eficiente?

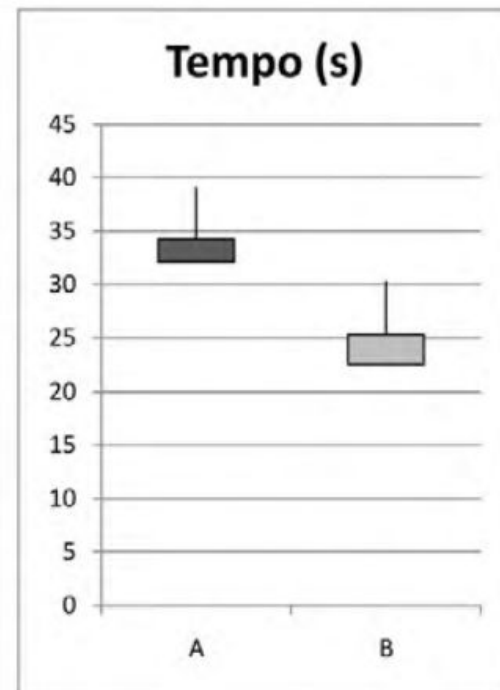
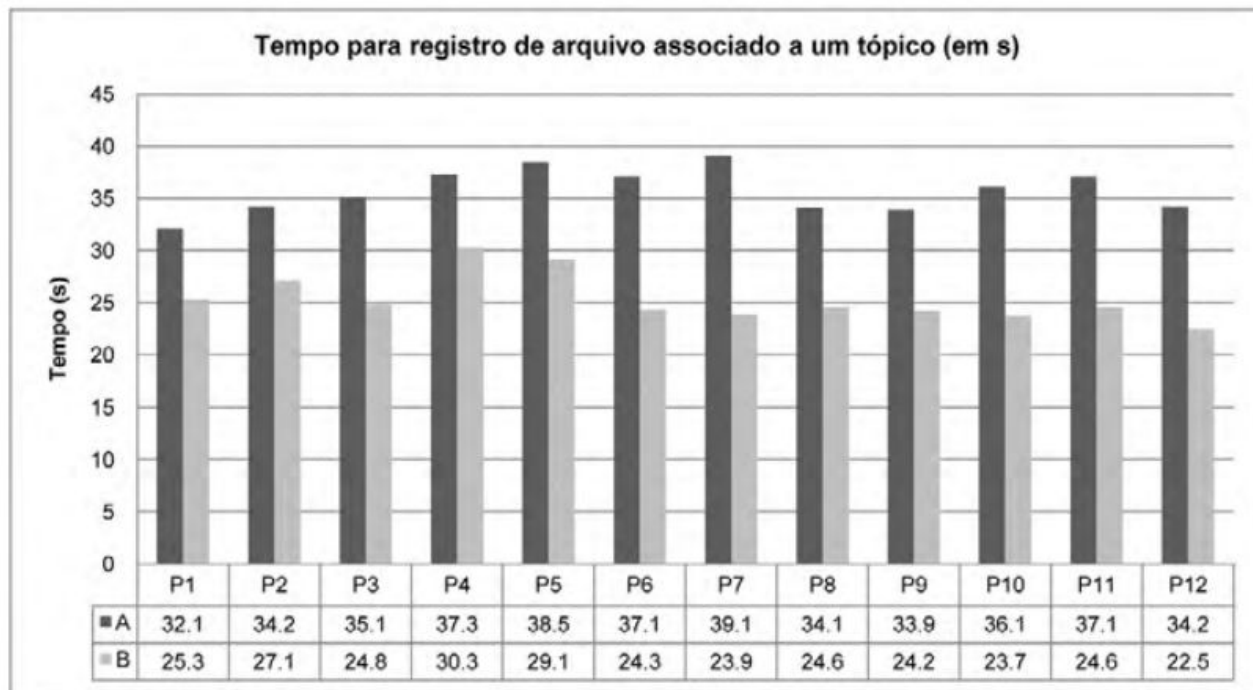
**Ambiente:** associar o mesmo arquivo, localizado no mesmo diretório, sob condições semelhantes de conexão com o servidor. A memória cache do navegador era esvaziada entre cada sessão de teste;

**Resultado:** Foi concluído que a eficiência dos usuários iniciantes foi maior no sistema B

# Estudo de Caso

## Teste de Usabilidade

Fonte: [Barbosa e Silva, 2010]



# Observando os usuários

---

[Barbosa e Silva, 2010] [Preece, 2005]

Esse método permite que o **avaliador** (observador) **colete dados** dos usuários ao realizarem suas atividades.



# Como observar?

## Ambiente Controlado

- Ambiente laboratório;
- Ênfase no que os indivíduos fazem.
- coletar dados vídeo, áudio e/ou em anotações.
- Protocolo: *Think aloud*

## Ambiente Natural

- Ambiente em campo;
- O contexto é importante;
- Foco em como as pessoas interagem entre si, com a tecnologia e com o seu ambiente;
- Os eventos em campo são mais complexos;
- Uso de Framework.

## Forma Direta / Indireta

- Objetivo rastrear as atividades dos usuários;
- Logs de interação;
- Registro em Diário.



# Trabalhos relacionados

**Fernando W. Simor (2016)**

Método de Avaliação da Usabilidade para “Serious Games” como Interação Gestual para Idosos

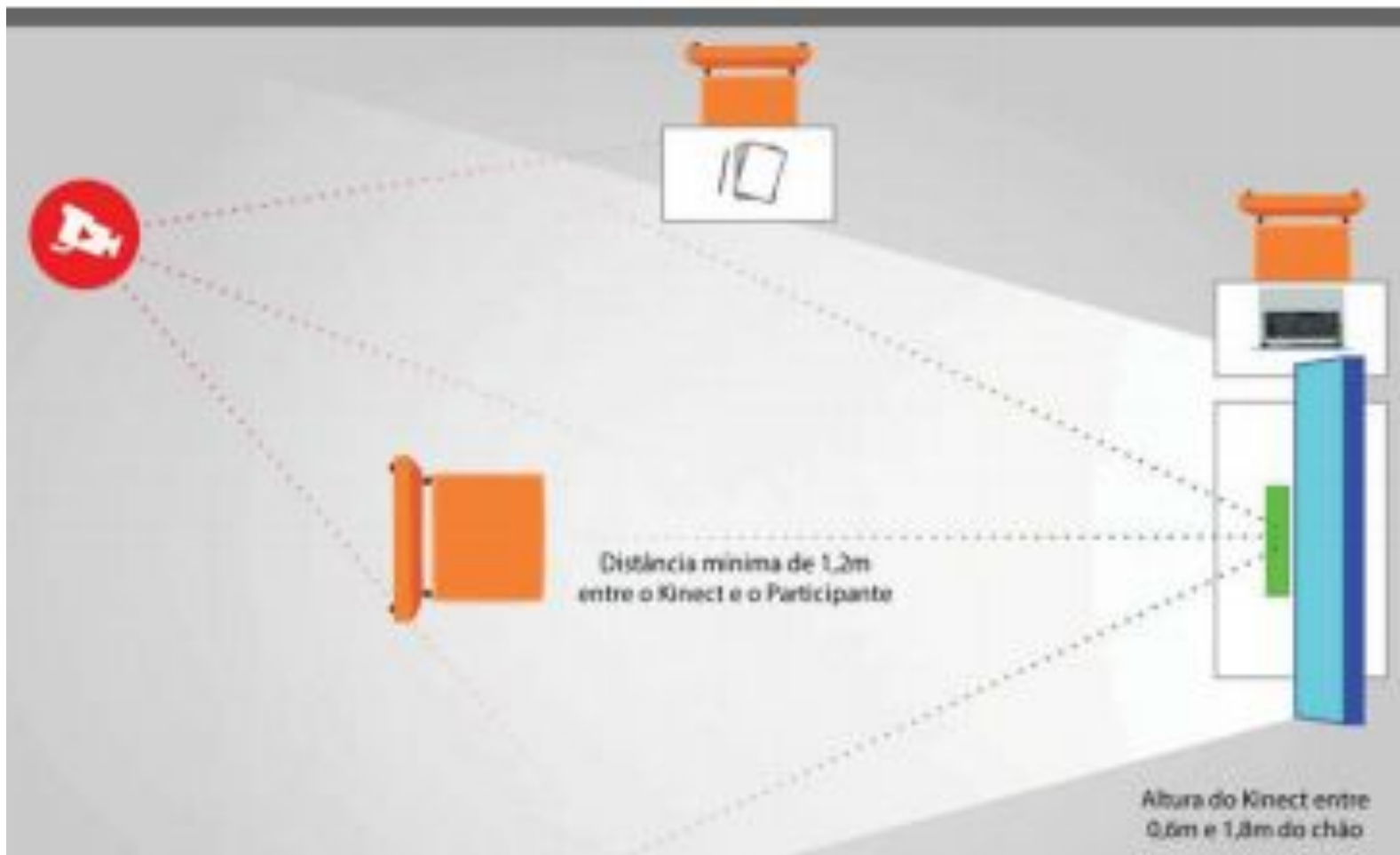
Fluxograma de aplicação da Metodologia



[Simor, 2016]

Croqui da sala de aplicação de testes de usabilidade.

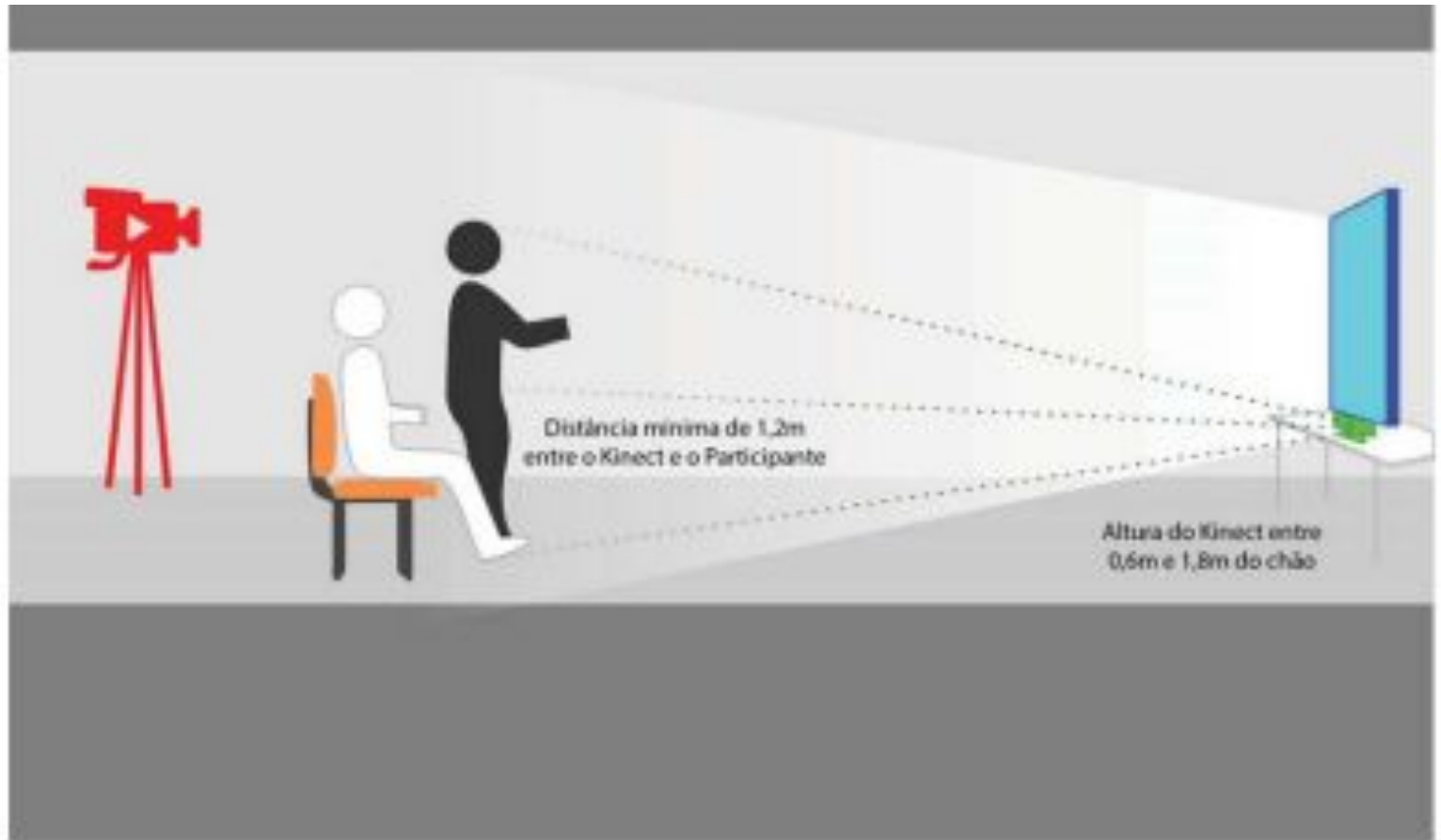
**Vista de cima**



[Simor, 2016]

Croqui da  
sala de  
aplicação de  
testes de  
usabilidade.

**Vista  
lateral**



[Simor, 2016]

Sala real de  
aplicação  
dos testes

**Vista  
lateral**



# Considerações Finais

---

Podemos contar com várias técnicas, podendo adotar a mais aderente ao tamanho e orçamento de projeto.

Observar o momento de parar de testar (Preece, 2005): 1) quando começa-se a perceber padrões de comportamentos sendo repetidos; 2) Quando já participaram e foram entendidos todos os grupos de clientes.

A questão ética sobre a observação indireta (log de interação), sendo executada sem o entendimento/consentimento do usuário (Preece, 2005).

# Referências

---

## Livros:

**Barbosa**, Simone, and Bruno Silva. Interação humano-computador. Elsevier Brasil, 2010.

**Preece**, Jenny, Yvonne Rogers, and Helen Sharp. Design de interação. bookman, 2005.

## Artigos:

**Simor**, F. W. Método de avaliação da usabilidade para "serious games" com interação gestual para idosos. Dissertação Mestrado de Computação Aplicada - Universidade de Passo Fundo - UPF, 2016.  
([Link](#))

## Sites:

**Vieria**, jon. 2019. Teste de usabilidade: tudo o que você precisa saber! Medium. Disponível em:  
<https://medium.com/aela/teste-de-usabilidade-o-que-voc%C3%AA-precisa-saber-39a36343d9a6>.  
Acesso em: 11/07/2020.

# Obrigada ;)

À disposição,  
Ana Cristina Calegari Corrêa  
[anacristina.calegari@gmail.com](mailto:anacristina.calegari@gmail.com)