

Avaliação de Usabilidade

Apreciação Final da Usabilidade do Portal da Copa

Autores
(Grupo que projetou a interface avaliada):

Belo Horizonte
Maio de 2013

Apreciação da Usabilidade

Sumário

Apreciação da Usabilidade	2
1 Apreciação da Usabilidade do Portal da Copa.....	3
2 Conclusão sobre a Usabilidade sob a perspectiva do usuário	5

1 Apreciação da Usabilidade do Portal da Copa

A partir dos resultados obtidos no teste de usabilidade, foi realizada uma análise crítica para detectar os problemas de usabilidade e propor as respectivas alterações.

Análise 1: O problema de “inserir” tarefas

A tarefa foi a que teve o maior desvio padrão tanto na medida de tempo quanto na medida de número de erros.

A tarefa que consiste em excluir e inserir outra notícia ou comentário em seu lugar, é a que possui o maior nível de complexidade apresentando a maior taxa de erros.

Para detectar o problema observou-se que o usuário ficava procurando onde clicar para efetuar o registro de tarefa fora do tempo de sua execução.

Tal botão está rotulado com a palavra *Inserir*, termo que causou confusão aos usuários.

Proposta de solução: Trocar o rótulo do botão de *Inserir* para *Registrar off-line* ou

Análise 2: Ausência de Ajuda e *Feedback*

Por ser tratar de um sistema exclusivo para a copa e parecer um pouco limitado em recursos, não foi implementado sistema de ajuda e o *feedback* não é explícito.

Porém houve grande reclamação do usuário a respeito da ausência de tal ajuda.

Proposta de solução: adicionar ajuda mínima, com explicações diretas e resumidas.

Adicionar mensagem de *feedback* tanto para o sucesso com insucesso das operações.

Análise 3: Dificuldade em inserir comentários

Observando as medidas de tempo da tarefa, observamos que o usuário gastou muito tempo.

Observou-se que grande parte do tempo de execução dessa tarefa estava sendo investido para entrar com comentários.

Proposta de solução: predeterminar comentários padrões de forma que usuário escolha um comentário ao invés de ter que digitá-lo.

Nome do projeto

Análise 4 : Erros do sistema

Dois problemas detectados pelos usuário são realmente falhas do sistema que não deveriam ocorrer. O primeiro é na caixa de seleção de projetos da tela *Iniciar Tarefa*, que

obriga ao usuário selecionar uma escolha mesmo que o valor selecionado por default pelo sistema seja o que o usuário deseja. Isso ocorre porque as informações dessa tela são apresentadas em função do evento de seleção daquela caixa. Dessa forma, as informações são apresentadas somente após a seleção de uma opção.

Proposta de solução: retirar a obrigatoriedade de selecionar a caixa de seleção de projeto caso o projeto desejado seja o default

Outro problema é a desabilitação do botão *Iniciar* quando uma inserção de tarefa é realizada. Isso ocorre porque a função que inicia tarefa é utilizada pela função que insere tarefa e a primeira função desabilita o botão *Iniciar* para evitar iniciar duas tarefas concomitantemente.

Proposta de solução: impedir que o botão *Iniciar* seja desabilitado quando da inserção de uma tarefa.

2 *Conclusão sobre a Usabilidade sob a perspectiva do usuário*

Conclui que com todo tipo de teste, o teste de usabilidade deve verificar duas questões principais: confiabilidade e validade. A confiabilidade diz respeito à capacidade de se obter o mesmo resultado ao se repetir o teste, enquanto a validade é verificada se o resultado do teste reflete exatamente as questões de usabilidade que se deseja medir.

Confiabilidade

O problema da confiabilidade em testes de usabilidade está na grande diferença individual entre os usuários.

Validade

Validade determina se o teste de usabilidade de fato mede algo de relevante em termos de usabilidade de produtos reais no mundo real, que estão fora do laboratório. Enquanto a confiabilidade está relacionada com testes estatísticos, um alto nível de validade requer entendimento do método de teste que se está utilizando bem como algum senso comum.

Concluimos que o Teste de Usabilidade do sistema copa de 2014, mostrou sua utilidade na identificação dos problemas de usabilidade analisados. Com as técnicas de Engenharia de Usabilidade é possível não apenas identificar um problema mas também o seu grau de importância, impacto que pode causar frente aos usuários e o custo/benefício de sua manutenção.