

Ergonomia e Usabilidade

Em produtos digitais



O que é uma ferramenta de Ergonomia e Usabilidade?

Ela se baseia nos estudos realizados em 1993 por Dominique Scapin e Christian Bastien onde são apresentados critérios nos quais devem ser seguidos para organizar a ergonomia de uma interface homem-computador

Quais são os estudos propostos?

Seguimos os passos dados, sendo eles:

- Briefing
- 5W1H
- Personas
- Suposição - Hipótese - Validação
- Benchmarking



Briefing



“Bruno Henrique, graduando em Tecnologia da Informação, começou a desenvolver um site para a oficina mecânica de seu pai.

Durante o desenvolvimento, ele aplicou as boas práticas em seu código fazendo a documentação, criando classes e seus objetos, indentando o código, deixando o Backend dentro dos padrões.

Ao começar o desenvolvimento da identidade visual do site, encontrou dificuldade por não saber quais padrões deveria seguir. Assim, ele começou a procurar documentações ou alguma ferramenta que poderia auxiliá-lo.

Após muitas pesquisas e conversas com seus professores, Bruno encontrou um livro sobre Ergonomia e Usabilidade em Produtos Digitais, esclarecendo quais passos ele deveria seguir, para manter a identidade visual de seu site padronizada.

Finalmente ele terminou o site para seu pai, mas ainda restavam algumas dúvidas: será que seu site estava realmente dentro dos padrões que ele estudou? Como ele poderia testar ou comprovar isso?

Foi então que surgiu uma ideia: criar uma ferramenta para auxiliar desenvolvedores no desenvolvimento de um produto, dentro dos padrões da Ergonomia e Usabilidade em Produtos

5W1H - Checklist dos Problemas



Rafael Lemos

Persona



"Nada é perfeito, logo tudo tem espaço para melhoria."

Idade: 25

Profissão: Profissional de IHC e UX

Formação: Ciência da computação

Estado Civil: Solteiro

Personalidade: O cara do T.I.

- Sempre leva horas para descobrir o jeito mais eficiente de fazer algo.
- Repara no design de todos os sites e julga as escolhas do devs em relação ao design.
- Compra diversos cursos de design mesmo não terminando a maioria.

Frustrações e necessidades

- Não possui uma ferramenta para trabalhar da maneira eficiente que ele busca.
- Tem dificuldades em fazer rapidamente suas tarefas.
- Não consegue utilizar e fica frustrado facilmente com metodologias e processos antigos.
- Precisa aumentar seu conhecimento sobre plataformas e ferramentas para seu trabalho.
- Tem dificuldade em mudar sua forma de trabalho para chegar em um resultado que o satisfaça de maneira mais rápida.

Objetivos e soluções

- Buscar melhores ferramentas para analisar os produtos de maneira mais eficiente.
- Através de métodos e estudos, chegar a um processo mais objetivo e satisfatório.
- Estudar e se adaptar melhor ao tipos de tecnologia.
- Aprender novas maneira de trabalhar ao longo de sua carreira.
- Estudar conceitos de identidade visual e usabilidade de produtos para se tornar mais criterioso e objetivo para com o seu trabalho.

Suposições

Hipóteses

Eu acho que à falta de uma ferramenta para efetuar testes de ergonomia e usabilidade de produtos desenvolvidos ou em desenvolvimento

Acredito que a falta de uma ferramenta no mercado que auxilie nos tais testes ,está causando o desenvolvimento de produtos sem padrões de ergonomia e usabilidade . Saberei se estou certo se for desenvolvido uma ferramenta que identifique esses padrões.

Eu acho que exista uma dificuldade na implementação, da ergonomia e usabilidade

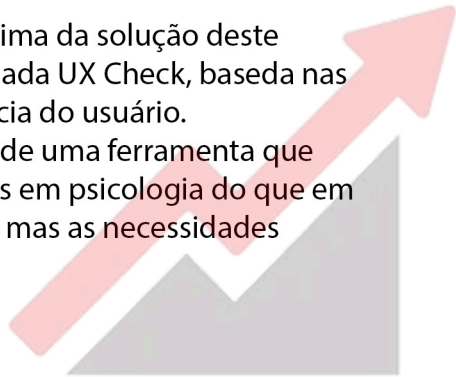
Acredito que haja uma dificuldade na implmentação da ergonima e usabilidade. Saberei se estou certo se fizermos uma pesquisa com proficionais de UX e IHC e entender a quantidade de problemas nos testes de ergonomia e usabilidade



Ao realizar uma pesquisa de mercado foi indentificado a falta de uma ferramenta para solucionar o problema de ergonomia e usuabilidade em produtos digitais, ou seja, não há uma empresa que implementou uma solução para este problema.

Atualmente, existe uma ferramenta que se aproxima da solução deste problema, sendo uma extensão do navegador chamada UX Check, baseada nas heurísticas de Nielsen, que visa melhorar a experiência do usuário.

A solução do problema, será o desenvolvimento de uma ferramenta que usará os critérios de Bstien e Scapi, que são baseados em psicologia do que em aspectos tecnologicos, pois as tecnologias evoluem, mas as necessidades humanas permanecem as mesmas.



Autores



Guilherme de Almeida M. Ferreira



Gabriel Henrique O. Lopes



Mateus Alves de Freitas



Guilherme Texeira Ais



Adriel Barbosa borges