Material 5 (continuação do material anterior...)

Avaliação heurística

Deve-se também apresentar a listagem de todos os problemas encontrados por todos os avaliadores.

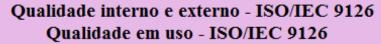
Cada problema deve ser descrito de maneira clara e com razoável profundidade, inclusive com imagens ilustrativas das ocorrências.

Avaliação heurística

Importante notar que cada avaliador deve fornecer graus individuais de gravidade para todos os problemas mesmo os que foram encontrados por outros avaliadores.

A partir da atribuição dos níveis de gravidade aos problemas observados é possível montar um quadro que determinará quais ações deverão ser tomadas para a correção dos erros que afetam a usabilidade da interface.





Usabilidade refere-se à capacidade de uma aplicação ser compreendida, aprendida, utilizada e atrativa para o usuário, em condições específicas de utilização.



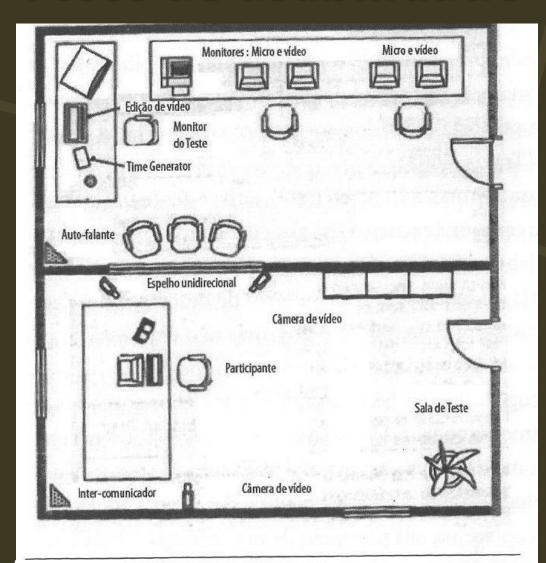
Usabilidade - ISO 9241

é a medida pela qual um produto pode ser usado por usuários específicos para alcançar objetivos específicos com eficácia, eficiência e satisfação em um contexto de uso específico

O teste de usabilidade é um método empregado na ergonomia e na interação humano-computador, para testar e avaliar a usabilidade de produtos e sistemas, a partir da observação dos usuários durante a interação. (SANTA ROSA e MORAES 2008).

Baseia-se em uma combinação de técnicas que incluem observação, questionários, entrevistas e testes com usuários (PREECE, ROGERS e SHARP, 2005).

Um produto interativo como um website, geralmente é melhor avaliado em laboratório, uma vez que tal ambiente permite aos avaliadores controlar aquilo que desejam investigar (PREECE, ROGERS e SHARP, 2005).



Laboratório de usabilidade: Esquema clássico

Nos testes de usabilidade podem ocorrer amplas variações sobre como é conduzido, mas, em geral, todos os testes compartilham cinco características (SANTA ROSA e MORAES 2008):

Objetivo principal.

Os participantes representam usuários reais.

Os participantes executam tarefas reais.

Observa-se e registra-se o que os participantes fazem e dizem.

Analisam-se os dados, diagnosticam-se os problemas reais e, então, recomendam-se alterações para consertar tais problemas.

O processo de condução do teste segue as seguintes etapas (BADRE, 2002):

Planejamento do teste (determinar o objetivo do teste e as tarefas).

Organização dos materiais (site, script do teste, formulários de consentimento, e outros materiais).

Preparação do local (equipamento, sala e local).

Teste piloto (com um ou dois colaboradores).

O processo de condução do teste segue as seguintes etapas (BADRE,2002):

Recrutamento dos usuários (selecionar e agendar as horas de teste).

Condução do teste

Análise dos resultados (Revisar os problemas encontrados, priorizar os problemas baseados na frequência, severidade e identificar as soluções possíveis).

Correção do site (fazer as alterações modificadas e testar mais uma vez).

De acordo com Badre (2002), a usabilidade tem como medidas os seguintes fatores:

Tempo de aprendizagem

Tempo de execução

Número e tipos de erros

Facilidade de relembrar

Satisfação, preferências, opiniões e atitudes (medidas subjetivas).

Segundo Dumas e Redish (1999) a análise dos dados em qualquer teste de usabilidade sempre inicia com a descrição das características dos dados, como:

Frequência dos resultados, tais como o número de erros que ocorrem na tarefa.

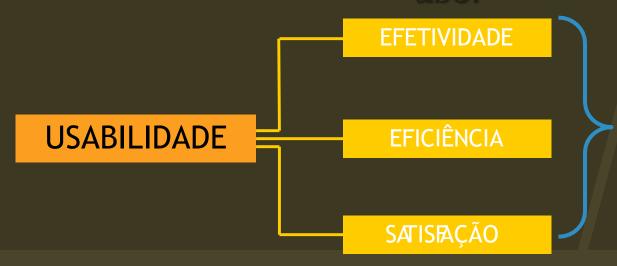
Resultados específicos, como a média ou mediana do tempo de uma tarefa.

Grau de variabilidade dos resultados, tais como a faixa de tempo para a realização da tarefa.



Usabilidade

De acordo com a ISO 9241-11, a usabilidade é uma medida na qual um produto pode ser usado por usuários específicos para alcançar objetivos específicos com eficácia, eficiência e satisfação em um contexto específico de uso.



Usuários específicos
Tarefas específicas
Ambientes específicos

Normalmente, deve-se fornecer pelo menos uma medida para eficácia, eficiência e satisfação

1.Eficácia - Medida que envolve **acurácia** e **completude** com os quais usuários alcançam objetivos específicos.

- **2.Eficiência -** Medida que relaciona nível de **eficácia** alcançada no dispêndio de **recursos**.
- 3. Satisfação Resposta do usuário quando interage com algum sistema.

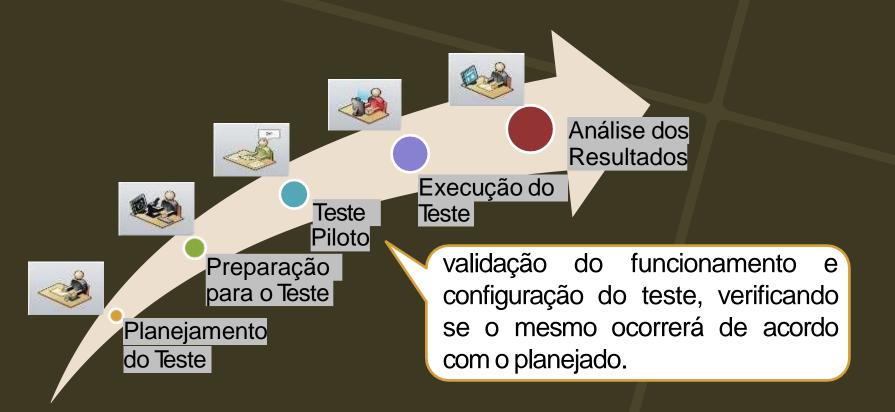
Objetivos de usabilidade	Medidas de eficácia	Medidas de eficiência	Medidas de satisfação
Usabilidade Global	Porcentagem de objetivos alcançados	Tempo para completar uma tarefa	Escala de satisfação
	Porcentagem de usuários completando a tarefa com sucesso	Tarefas completadas por unidade de tempo	Frequência de uso
	Média da acurácia de tarefas completadas	Custo monetário de realização da tarefa	Frequência de reclamações

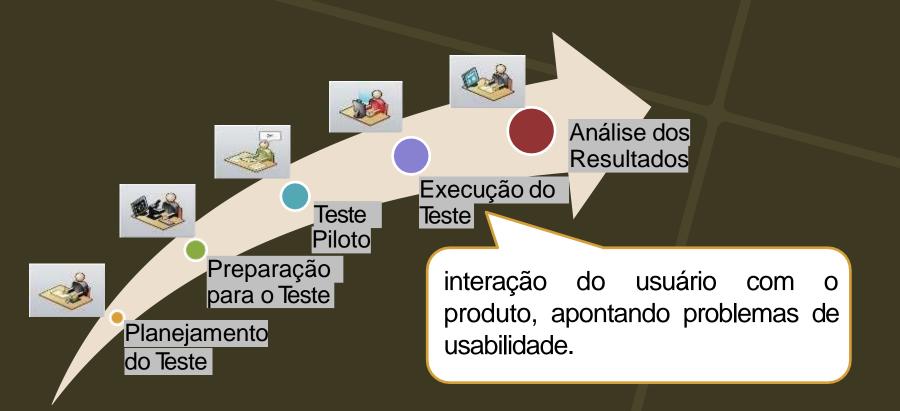
Em linhas gerais tem-se...





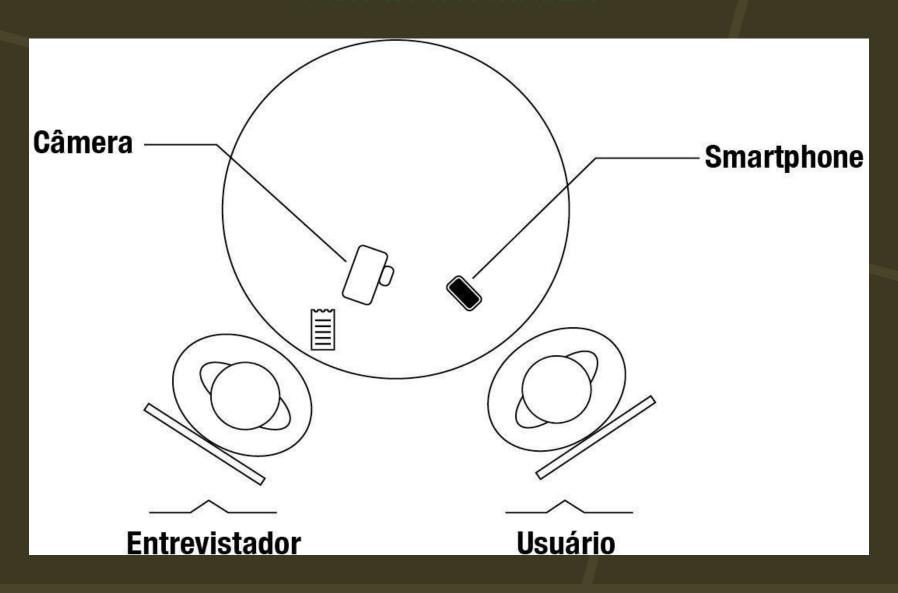








Dispositivo móveis



Dispositivo móveis



Dispositivo móveis



Dispositivo móveis



Dispositivo móveis



Eye Tracking

