

Interface e Usabilidade

Testes de usabilidade de interfaces

Você sabia que seu material didático é interativo e multimídia? Isso significa que você pode interagir com o conteúdo de diversas formas, a qualquer hora e lugar. Na versão impressa, porém, alguns conteúdos interativos ficam desabilitados. Por essa razão, fique atento: sempre que possível, opte pela versão digital. Bons estudos!

Nesta webaula, vamos revisar os principais pontos sobre testes de usabilidade de interfaces.

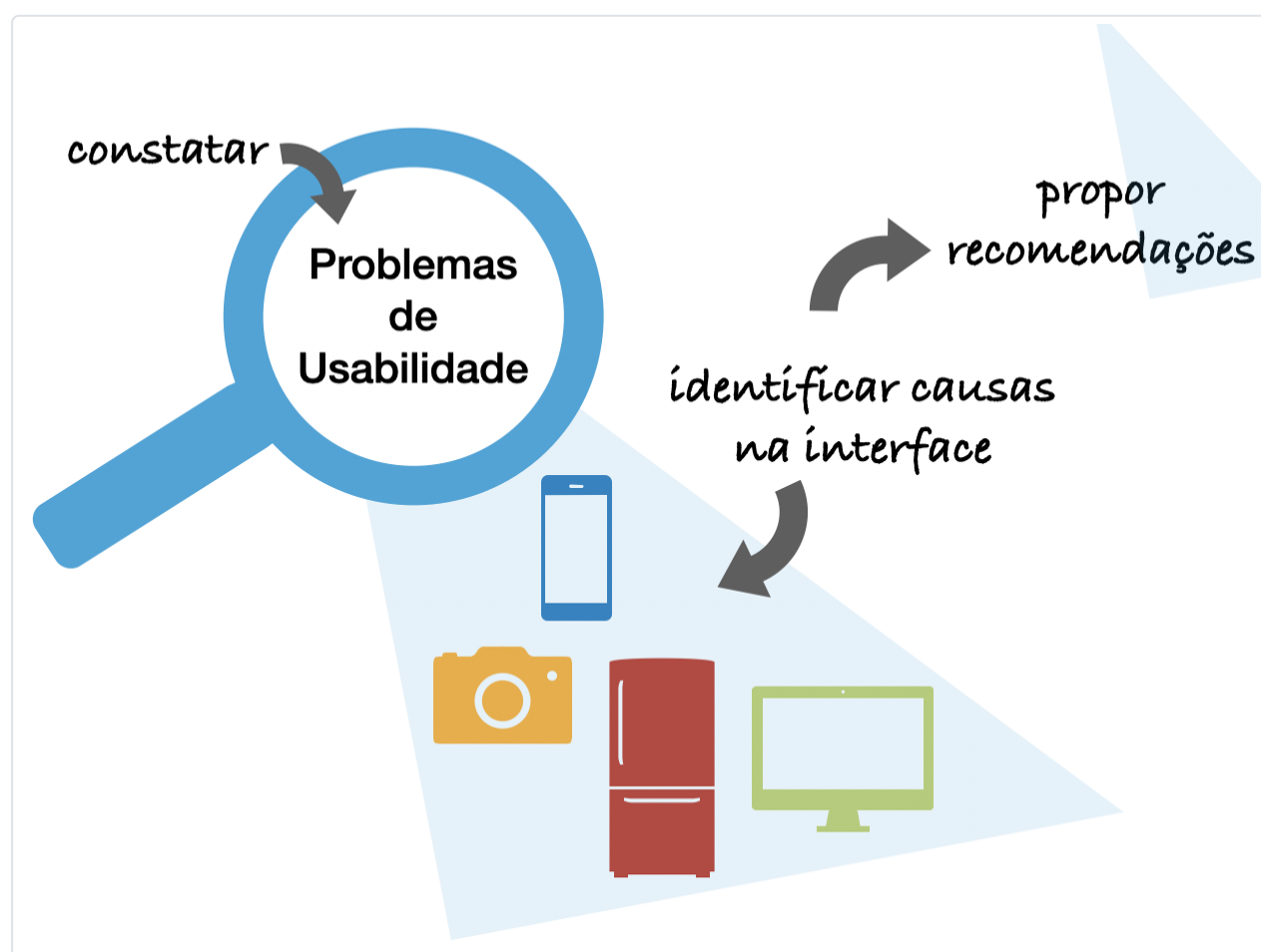
Testes de usabilidade de interfaces

Revisando conceitos

Lembramos que testar a usabilidade é avaliar a eficácia, a eficiência e a satisfação do usuário ao utilizar o sistema interativo para atingir objetivos específicos dentro de um determinado contexto de uso (ISO 9241:11, 2018).

Um dos principais objetivos dos testes de usabilidade é identificar potenciais problemas de usabilidade nas interfaces para, assim, propor recomendações que possam solucioná-los.

Objetivos dos testes de usabilidade.

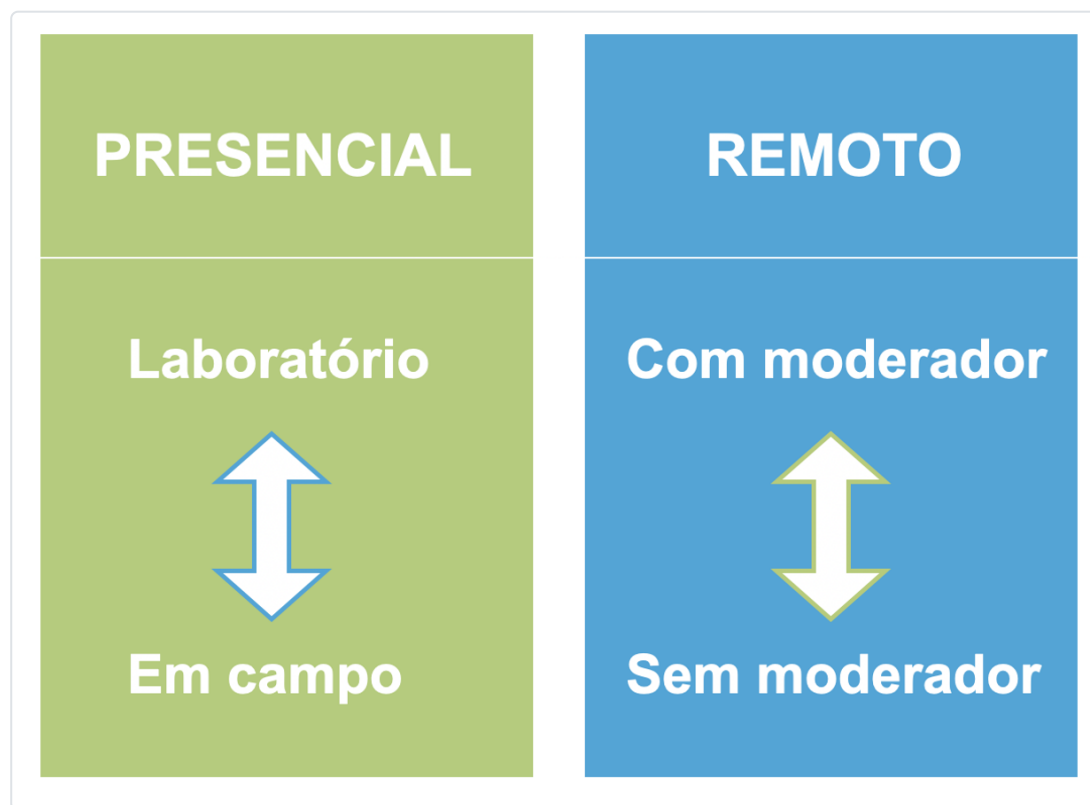


Elaborado pela autora.

Em relação ao local e à forma de fazer os testes, podemos dividir em dois grupos:

- **Testes presenciais:** o moderador e o participante estão fisicamente no mesmo local, que pode ser o laboratório ou em campo, no contexto real de uso do produto.
- **Testes remotos:** o moderador e o participante não estão fisicamente no mesmo local.

Local e forma de fazer testes de usabilidade.



Elaborado pela autora.

[Pesquise mais](#)

Lembramos ainda que Nielsen (2000), afirma que o número ideal de participantes em um teste de usabilidade é 5, se você estiver testando um único grupo de perfil de usuários.

Se você for testar dois grupos de usuários, recrute 3 a 4 participantes para cada grupo. Se forem três ou mais grupos de usuários, teste com 3 participantes de cada grupo.

Saiba mais

Durante a sessão de testes, o avaliador deve passar as instruções sobre as tarefas, mas não deve, em momento algum, instruir os participantes sobre como executá-las. Os participantes devem realizar as tarefas sozinhos, sem ajuda ou treinamento, como se estivessem em um contexto real de uso do produto.











Ao finalizar todas as sessões do teste de usabilidade, deve ser feita a análise e a interpretação dos dados coletados.

Os resultados serão compilados e incluídos em um relatório final que deverá ser apresentado à equipe de projeto.

Esse relatório deverá conter uma descrição do contexto de uso, dos objetivos da avaliação e do contexto no qual o teste foi executado.

Descreva os resultados da avaliação, anexando as respostas dos questionários e das entrevistas.

Elementos presentes em um relatório de um teste de usabilidade

 <h2>TESTE DE USABILIDADE</h2> <p>RELATÓRIO FINAL</p>	 <h3>CONTEXTO DE USO</h3> <p>Produto</p> <p>Usuários</p> <p>Ambiente</p>	 <h3>OBJETIVOS DA AVALIAÇÃO</h3>	 <h3>CONTEXTO DE AVALIAÇÃO</h3> <p>Participantes</p> <p>Local de avaliação</p> <p>Equipamentos de registro</p> <p>Materiais do teste: protocolo, tarefas, métricas, questionários</p>	 <h3>RESULTADOS</h3>
 <h3>PROBLEMAS DE USABILIDADE e RECOMENDAÇÕES</h3>	 <h3>PONTOS POSITIVOS</h3>	 <h3>OBSERVAÇÕES</h3>	 <h3>COMENTÁRIOS DOS PARTICIPANTES</h3>	 <h3>CLIPS DE VÍDEOS e ÁUDIOS</h3>

Elaborado pela autora.

Nesta unidade aprendemos que a observação do usuário utilizando o sistema digital é uma das melhores técnicas para identificar problemas de usabilidade na interface e compreender o porquê do comportamento do usuário.

Procure realizar avaliações constantes de suas soluções de projeto junto a seus usuários.

Essa prática resultará em interfaces melhores, mais simples e fáceis de usar e que oferecerão uma melhor experiência a seus usuários.

E por aqui encerramos nossa webaula! Assista ao vídeo de encerramento é até a próxima!

Para visualizar o vídeo, acesse seu material digital.