



Faculdade de Ciências Sociais Aplicadas

Faculdade de Ciências Médicas de Campina Grande

ESAC - Escola Superior de Aviação Civil

Av. Senador Argemiro de Figueiredo, 1901 - Itararé - CEP: 58104-590 - Campina Grande, PB - Fone: 83 2101 8800

www.cesed.br - facisa@cesed.br - fcm@cesed.br - esac@cesed.br

CNPJ: 02.108.023/0001-40

CURSO DE SISTEMAS DE INFORMAÇÃO

DISCIPLINA: USABILIDADE

PROFESSOR: BRUNO JULIAN DIAS DE OLIVEIRA

DATA: 03 / 06 / 2017

ALUNO

José Victor Medeiros Leitão

Projeto de Usabilidade

JUNHO 2017

Sistema de Ensino-Aprendizagem

Versão 1.0

Introdução

Para obter a uma eficácia, satisfação e um sistema robusto, é preciso ter acesso a informação de qualidade, que é essencial para os profissionais da educação. Um dos fatores para o crescimento constante no uso das tecnologias, é o uso dessa importância que se dá as informações coletadas. Aqui no Brasil, onde o uso da aplicativos na educação estar crescendo rapidamente.

A usabilidade vem como ponto chave para ser levada em consideração todas as interações do sistema que tratam das informações, sobretudo em sistemas onde clientes e organizações tem um pouco de interação. A Falta de um software de um Sistema de Informação bem elaborado na visão de suas interfaces com os usuários, causam perdas de diversos níveis.

Uma interface ruim, mal projetada, difícil de se usar, pode causar diversos danos e dificuldades para desenvolver trabalhos para uma determinada organização, contudo, pouquíssimas organizações dão a importância devida a esse fator quando estão planejando as aplicações.

O presente trabalho tem como objetivo avaliar a usabilidade do sistema de forma cautelosa, procurando identificar possíveis irregularidades no seu desenvolvimento.

Iremos analisar o APP (Sistema de Ensino-Aprendizagem).

Teste de Avaliação

Provavelmente o mais comum, simples e direto dos testes, podendo ser conduzido no início ou no meio do ciclo de desenvolvimento do produto, geralmente depois que o desenho fundamental ou organização do produto foi estabelecido. Seu propósito é expandir o que foi conseguido no teste de exploração avaliando a usabilidade em um nível baixo de operações e aspectos do produto.

Baseando-se no modelo conceitual do produto, este teste busca examinar e avaliar como o conceito foi implementado efetivamente, verificando como um usuário consegue desenvolver tarefas reais, identificando deficiências específicas de usabilidade.

O usuário executa tarefas bastante simples caminhando entre as telas onde é dada mais ênfase ao comportamento. Medidas quantitativas são coletadas. Durante o trabalho serão apresentados testes de Composição técnicas e abordagens através da observação do usuário, focando a relação interativa entre o usuário e o sistema selecionado.

Metodologia:

A metodologia varia de acordo com o produto, nesse caso será utilizada a metodologia de ensino, a partir de cenários do mesmo, especificação passo a passo do que é feito para obtenção de sucesso ou falha do produto analisado, de conhecimento e seu contexto de uso.

- Registrar se algum problema incomum ocorrer;

- Realizar o teste piloto;
- Manter a simplicidade do teste e
- Tornar o teste o mais realista possível.

Funcionalidades:

Serão avaliadas algumas funcionalidades como:

- layout;
- desempenho;
- navegação;
- mensagens;
- ícones e interatividade

Classificação de problemas encontrados por grau de severidade

Para classificação deve-se primeiro categorizar os problemas por severidade e depois por frequência em que ocorrem. Para medir a severidade, é utilizada uma escala de três pontos, apresentada na tabela abaixo:

GRAU DE SEVERIDADE	DESCRIÇÃO
3	ALTO
2	MEDIO
1	BAIXO

PROBLEMA ENCONTRADO	GRAU DE SEVERIDADE
As cores, principalmente as dos ícones, deveriam apresentar um tom mais atrativo, para facilitação na associação da função referente.	1
Tela de Acompanhamento: O acompanhamento deve ser feito após a avaliação, identificando os erros e acertos do usuário.	2
Ausência de telas: O sistema deveria fazer uma breve simulação das questões, e a aplicação da funcionalidade.	3

Avaliação Heurística

Aplicativo	Avaliação	
Aplicativo: Sistema de Aprendizagem Cliente: José Victor M. Leitão Desenvolvedor: Breno Gomez Categoria: App de ensino	Sim	Não
1. Para cada ação do usuário o aplicativo oferece <i>feedback</i> imediato e adequado?	X	
2. As mensagens sobre o status do aplicativo possuem uma linguagem clara e concisa?	X	
3. O App fornece um <i>update</i> do status para operações mais lentas?	X	
4. É o usuário quem inicia e encerra tarefas no aplicativo?	X	
5. É possível identificar o número de passos necessários para a realização de uma tarefa?	X	
6. O aplicativo deixa claro qual o próximo passo para realizar a tarefa?		X
7. Os botões se distinguem do restante do layout, deixando evidente que são clicáveis?	X	
8. A forma de navegação é consistente entre as telas no aplicativo?		X
9. Os títulos das telas descrevem adequadamente seu conteúdo?		X
10. A navegação do aplicativo é intuitiva?	X	
11. O aplicativo funciona corretamente, sem apresentar problemas durante a interação?	X	
12. O aplicativo utiliza objetos (ícones) ao invés de		X

botões?		
13.Todas as telas mantêm acessíveis menus e funções comuns do aplicativo?		X
14.As imagens possuem cor e detalhamento favoráveis à leitura em uma tela pequena?		X
15.A área clicável dos botões ocupa toda a dimensão dos mesmos?		X

Resultados obtidos:

O usuário em foco são os estudantes do ensino médio.

Com base na análise das funcionalidades do protótipo, como cores, conteúdo, imagens, instruções, navegabilidade e usabilidade em geral, ficou claro que o sistema atende as necessidades especificadas, porém falha na coesão como a identificação das tarefas seguintes (Questionário, Acompanhamento, Avaliação).

Conclusão:

Uma boa interface deve satisfazer as necessidades do usuário. Para isso, o seu processo de desenvolvimento deve ser centrado no usuário, ou seja, a sua interface deve ser projetada com o objetivo de satisfazer as necessidades dele. O protótipo apresentado cumpre com o que foi proposto, porém, a ausência de telas como Questionários, Acompanhamento e Avaliação dificultaram o entendimento geral da aplicação.