



Interação Humano Computador

Interação 4

Prof. Dr. Felipe Aragão Campos Sales

Capítulo 4: Usabilidade

Objetivos:

- entender as principais questões e conceitos de acesso;
- entender os princípios fundamentais da usabilidade;
- entender as principais questões de aceitabilidade;
- entender os princípios gerais do bom design de sistemas interativos.

Acessibilidade

Acessibilidade é um item importante, especialmente quando estamos tratando de pessoas com deficiências.

Lei do Reino Unido – Disability Discrimination Act

Lei Americana – Section 508

Vídeo 1: Section 508

<https://www.youtube.com/watch?v=OPfmyo8-a1c>



Boxe 4.1 Princípios do design universal*

Uso equitativo: o design não prejudica ou estigmatiza nenhum grupo de usuários.

Flexibilidade no uso: o design acomoda uma ampla variedade de preferências e habilidades individuais.

Uso simples e intuitivo: o uso do design é fácil de entender, independentemente da experiência, do conhecimento, das habilidades linguísticas ou do nível de concentração do usuário no momento.

Informação perceptível: o design comunica a informação necessária efetivamente ao usuário, independentemente das condições do ambiente ou das habilidades sensoriais do usuário.

Tolerância ao erro: o design minimiza perigos e consequências adversas de ações acidentais ou não intencionais.

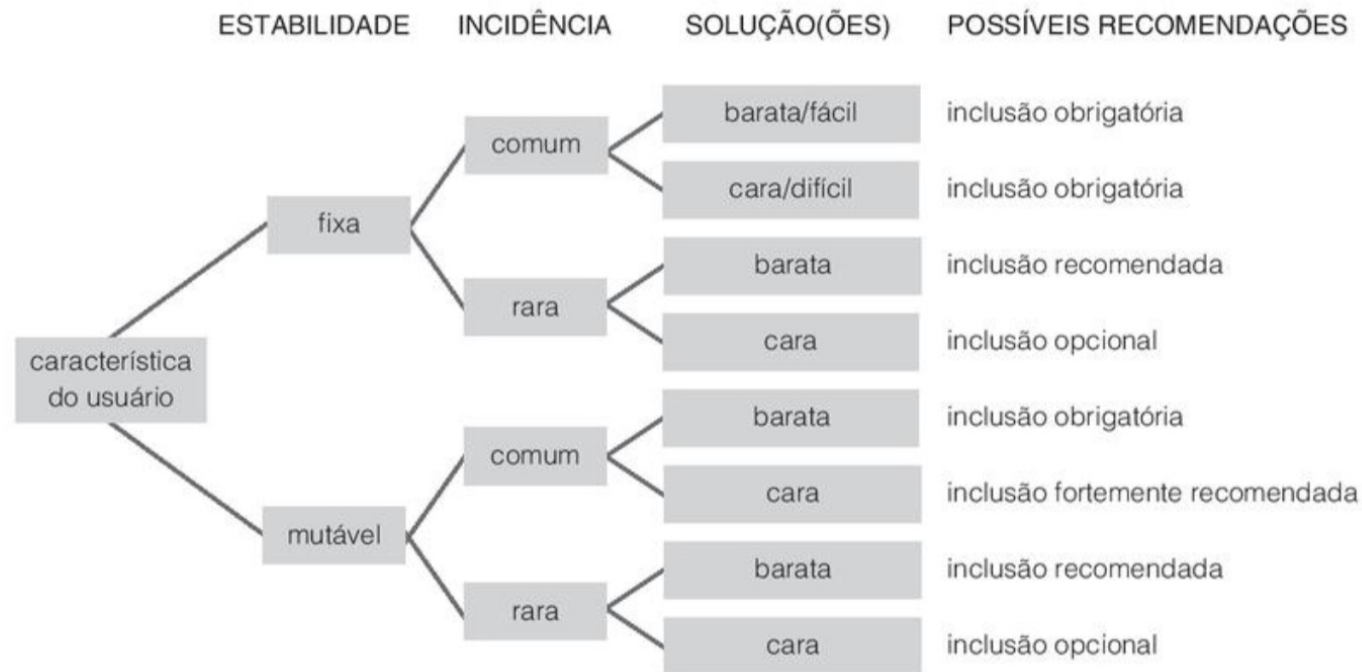
Baixo esforço físico: o design pode ser usado eficiente e confortavelmente, e com um mínimo de fadiga.

Tamanho e espaço para aproximação e uso: tamanho apropriado e espaço são oferecidos para aproximação, alcance, manipulação e uso, independentemente do tamanho do corpo, postura ou mobilidade do usuário.

* Compilado pelos defensores do design universal, listados em ordem alfabética: Abir Mullick, Bettye Rose Connell, Ed Steinfeld, Elaine Ostroff, Gregg Vanderheiden, Jim Mueller, Jon Sanford, Mike Jones, Molly Story, Ron Mace.

© Centre for Universal Design, College of Design, North Carolina State University.

Figura 4.1 Árvore de decisão para análise de inclusividade



Fonte: adaptado de Benyon et al., 2001, Figura 2.3, p. 38.

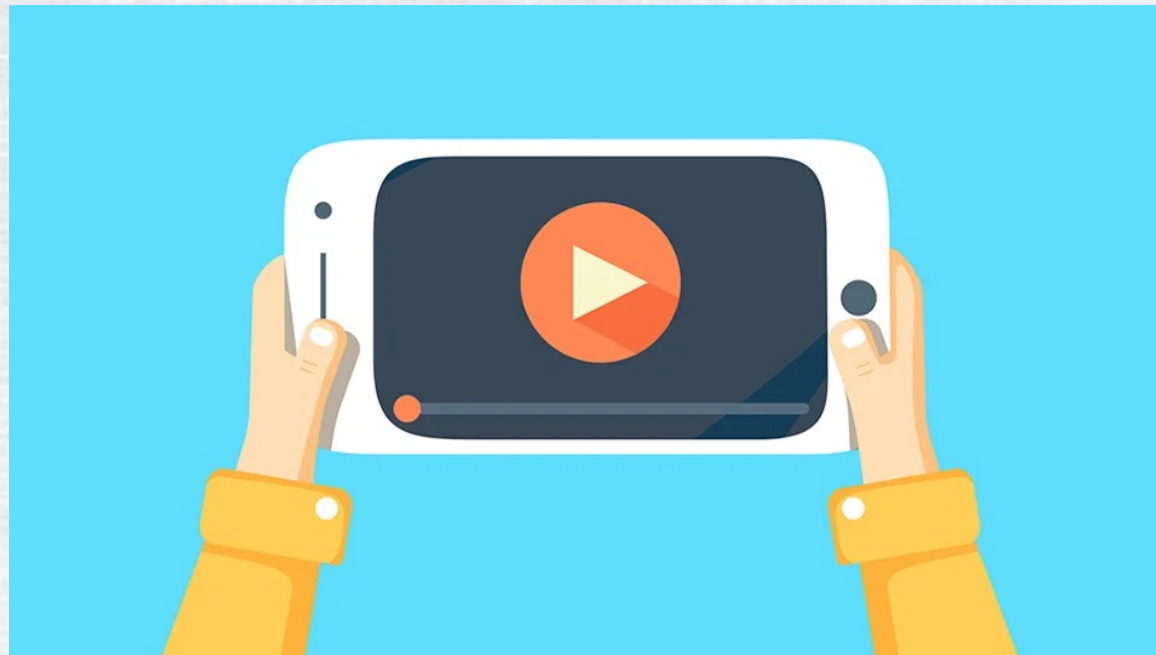
Usabilidade

Um sistema com alto grau de usabilidade terá as seguintes características:

- será eficiente no sentido de que as pessoas poderão fazer coisas mediante uma quantidade adequada de esforço;
- será eficaz no sentido de que conterá as funções e o conteúdo de informações adequadas e organizadas de forma apropriada;
- será fácil aprender como fazer as coisas e será fácil lembrar como fazê-las após algum tempo;
- será seguro de operar na variedade de contextos em que será usado;
- terá um alto grau de utilidade no sentido de que fará as coisas que as pessoas querem que sejam feitas.

Vídeo 2: Introducing a Participant to a Usability Test: A Demonstration

<https://www.youtube.com/watch?v=bcfqmx2hnUQ>



Vídeo 3: Usabilidade e as 10 Heurísticas de Nielsen por Mariana Rondino

https://www.youtube.com/watch?v=rfQK9_lkqmo

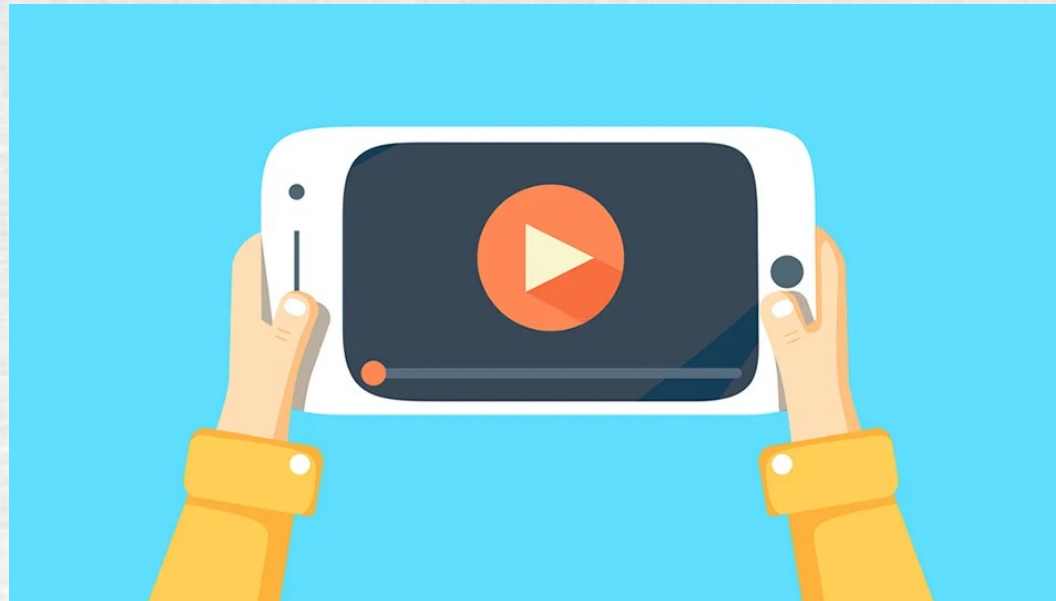
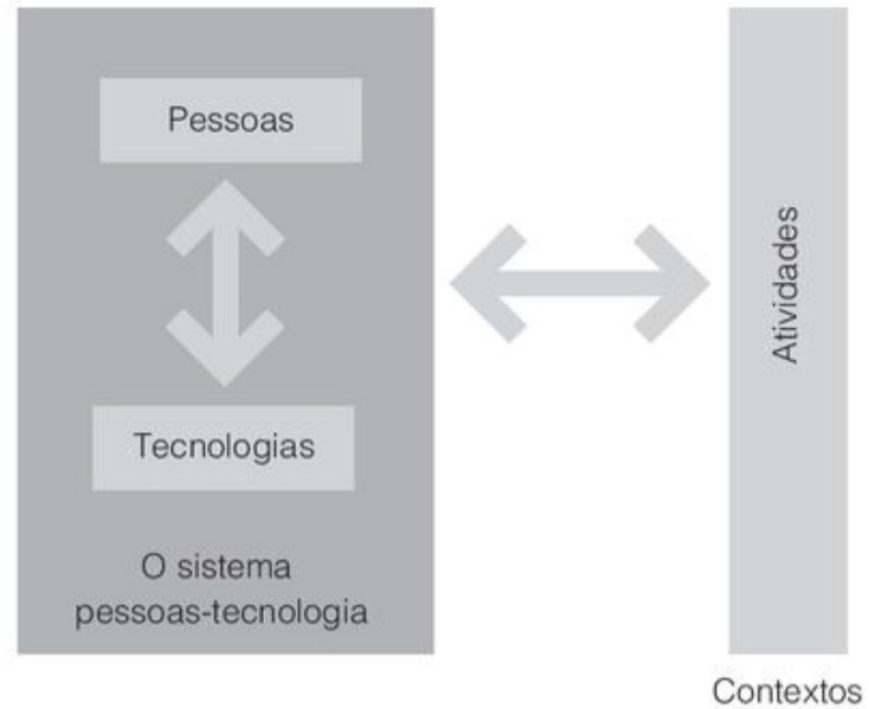


Figura 4.4 O objetivo da usabilidade é atingir o equilíbrio entre os elementos PACT



Aceitabilidade

A aceitabilidade trata de encaixar as tecnologias na vida das pessoas. Por exemplo, alguns trens têm vagões 'silenciosos', nos quais não se aceita o uso de celulares, e os cinemas lembram às pessoas que devem desligar os telefones antes que o filme comece. O iMac, da Apple®, foi o primeiro computador feito para ficar bonito em uma sala de estar. Um computador tocando música alta seria, no geral, considerado inaceitável em um ambiente de escritório.

Vídeo 4: Apple Special Event 2007 - Aluminum iMac Introduction

<https://www.youtube.com/watch?v=fek- cISQus>



Boxe 4.2 Modelo de aceitação de tecnologia

O Modelo de Aceitação de Tecnologia (TAM, do inglês *Technology Acceptance Model*) é uma maneira de avaliar as tecnologias e se elas serão aceitas pelas comunidades. Ele teve sua origem em estudos empresariais e não em computação ou psicologia. O TAM avalia a aceitação de tecnologias a partir de duas perspectivas: facilidade de uso e eficácia. Ambas são, posteriormente, decompostas em

características mais específicas da tecnologia. Há muitas variantes do TAM à medida que ele se adapta às características peculiares a uma determinada tecnologia. Parte do nosso próprio trabalho incluiu avaliar a aceitação de biometria (a avaliação será discutida no Capítulo 10). Achamos que um terceiro aspecto seria importante para a aceitação da tecnologia biométrica, a saber, confiança.

Vídeo 5: Aplicação do Modelo de Aceitação de Tecnologia ao MSMH Brasil

<https://www.youtube.com/watch?v=pcCBBl-omMQ>



Referências:

BEYON, D. Interação Humano-Computador. São Paulo: Pearson, 2011.
Disponível em: <https://plataforma.bvirtual.com.br>. Acesso em: 28 fev. 2024.



Obrigado!