

Script Apresentação TD:

Slide 1

- **Surgimento do Sistema Brasileiro de Televisão Digital;**

Em 2007 surge em São Paulo a televisão digital trazendo com ela a evolução de áudio e vídeo e imagens em alta definição. Após o surgimento da televisão digital, surgiu ferramentas que permitam a participação do telespectador com a TV conhecido como Televisão digital Interativa(TVDI) que trouxe uma interação da tv com telespectador que até então não existia na televisão analógica.

- **Crescimento de Aplicações Interativas no TDVILAB;**

Com o surgimento TVDI, muitas aplicações interativas foram sendo desenvolvidas no Laboratório de TV Digital.

- **Necessidade de facilitar a interação dos telespectadores nas aplicações;**

Surgiu a necessidade de melhorar e aprimorar a interação dos telespectadores nestas aplicações que já foram desenvolvidas. Para que eles fiquem cada vez mais engajados com as aplicações;

- **Aprimoramento de recursos nas aplicações;**

Slide 2

O objetivo deste trabalho é realizar *Teste de Usabilidade* na aplicação “*Em Casos de Urgência*” para levantar aspectos que prejudicam a usabilidade do telespectador na aplicação e posteriormente realizar o *Redesenho* da aplicação com os principais pontos apontados pelos testes.

Slide 3

Segundo Iacob Nielsen **Usabilidade** está relacionada com alguns atributos:

- deve ser *fácil de aprender* (“*Learnability*”);
- ser *eficiente na utilização* (“*Efficiency*”);
- *fácil de ser recordado* (“*Memorability*”).
- A interface deve ter poucos ou nenhum erro (“*Few Errors*”) e ser subjetivamente agradável (“*Satisfaction*”).

Slide 4

Testes de usabilidade: são técnicas utilizadas para avaliar uma aplicação, seu objetivo é identificar problemas, coletar dados sobre desempenho e determinar a satisfação do usuário em relação ao produto.

Vantagens:

-Descubra como os participantes utilizam o produto.

-Identificar as mudanças necessárias para melhorar o desempenho e a satisfação do usuário

-E analise o desempenho para ver se ele atende aos seus objetivos de usabilidade.

Slide 12

Redesenhar é reprojeter algo que estava pronto a fim de corrigir problemas e reposicionar o produto conceitualmente

- Mudanças de interface;
- Acréscimo de funcionalidades;
- Refatoração de código;