**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 (“Learnabilty”);*
* *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 reprojetar algo que estava pronto a fim de corrigir problemas e reposicionar o produto conceitualmente**

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