

**PALAVRAS CHAVES:** Interface. Software. Vestuário. Usabilidade.

**KEYWORDS:** Interface. Software. Clothing. Usability.

## 1. INTRODUÇÃO

A modelagem do vestuário é uma etapa do desenvolvimento do produto, responsável pela elaboração da sua forma tridimensional, viabilizando a confecção. Envolve técnicas e métodos para o traçado do diagrama básico do corpo humano e da interpretação do modelo do vestuário. Este trabalho pode ser feito manualmente ou com o uso de um *software* que utiliza as funções do sistema CAD (*Computer Aided design* – Projeto Assistido por Computador). A modelagem do vestuário em um processo manual é demorada e minuciosa, porque requer cálculos apurados, traçados firmes e várias etapas para a sua complementação (criar moldes, adicionar costura, graduar, realizar o encaixe, entre outros). O uso do sistema computadorizado reduz o tempo de trabalho, favorece a qualidade e a precisão da modelagem. Portanto, o sistema CAD permite a execução da modelagem e demais complementos diretamente no computador, não sendo preciso traçar qualquer procedimento no papel.

No entanto, o potencial que o sistema oferece pode não ser utilizado totalmente. Isto pode ocorrer quando a interação do usuário com o sistema, na perspectiva do usuário é difícil de compreender e utilizar. Para o programador é um desafio desenvolver sistemas que possam ser fáceis de aprender, eficazes no uso, que proporcionem ao usuário uma experiência agradável. Para que isto ocorra, à troca de informações entre o usuário e o sistema através de solicitações do programa, das ações e atitudes do usuário, precisam ocorrer normalmente. É na interface do sistema CAD, que podem ocorrer os principais problemas de usabilidade, levando muitas vezes, ao abandono de algumas funções importantes, por demora, erros e perda de eficiência e eficácia. O design de interação utiliza padrões ergonômicos, assim essa facilidade em compreender a interface é obtida com a usabilidade, definida por Cybis; Betiol; Faust [1,

p.23] como “a qualidade que caracteriza o uso de um sistema interativo”. Segundo este autor, a usabilidade para o design destas interfaces está relacionada com a facilidade de aprendizado, a eficiência para uso, a memória, a redução dos erros, satisfação subjetiva, entre outros.

No ambiente educacional dos cursos de graduação em moda é ministrada uma disciplina de modelagem computadorizada com a utilização de um *software* específico para o setor de modelagem do vestuário. A disciplina orienta os alunos de forma objetiva, otimizada e sistematizada no desenvolvimento de todas as etapas da modelagem com o uso do *software*. Dessa forma, busca-se aprimorar a utilização de todas as funções do sistema CAD/Vestuário no processo educacional.

No entanto, se as interfaces não forem interativas ao aluno/usuário e os comandos de fácil acesso, não são capazes de atender os objetivos da disciplina de modelagem computadorizada, ou seja, a execução de todas as etapas da modelagem com as funções do sistema. Dado o exposto, objetiva-se investigar a usabilidade da interface do sistema CAD, desenvolvido para executar a modelagem do vestuário. Foi utilizada a pesquisa quantitativa e exploratória nos limites de estudo de caso, com o uso do *software* implantado no laboratório de informática da instituição de ensino e a pesquisa quantitativa e descritiva do embasamento teórico. A amostra da pesquisa conta com 25 alunos da 7ª fase do curso de moda, cursando a disciplina de modelagem computadorizada. Os procedimentos metodológicos contemplam: 1) definição e organização das fontes de pesquisa, das bases teóricas e metodológicas; 2) fundamentação teórica – leituras exploratórias e interpretativas; 3) estudo de caso – Aplicação do questionário com questões dos padrões de usabilidade no que se refere às percepções do usuário e as formas dos dispositivos de acesso e de comunicação com o sistema; 5) tabulação dos dados; 6) Análise e Apresentação dos resultados. Na fundamentação teórica contextualizam-se os conhecimentos sobre: design de interação e interface, padrões ergonômicos e princípios de usabilidade. Inicia-se a fundamentação teórica