**Inspeção de Usabilidade**

Conjunto de métodos baseados em avaliadores inspecionando ou examinando aspectos de uma interface de usuário relacionados a usabilidade:

• Facilidade de Aprendizagem;

• Eficiência;

• Facilidade de relembrar;

• Erros;

• Satisfação subjetiva.

*Discount Usability Engineering* (Nielsen,1989)

• Fácil - pode ser ensinado em 4hs

• Rápido - 1 dia

• Barato

**Como Conduzir**

Parte do processo de design interativo. Pequeno conjunto de avaliadores (3 a 5) examinando a interface e analisando o atendimento as Heurísticas de Usabilidade.

**Heurísticas de Usabilidade**

Visibilidade do status do sistema - O sistema precisa manter os usuários informados sobre o que está acontecendo, fornecendo um feedback adequado dentro de um tempo razoável.

Compatibilidade do sistema com o mundo real - O sistema precisa falar a linguagem do usuário, com palavras, frases e conceitos familiares ao usuário, ao invés de termos orientados ao sistema. Seguir convenções do mundo real, fazendo com que a informação apareça numa ordem natural e lógica.

Controle do usuário e liberdade - Os usuários frequentemente escolhem por engano funções do sistema e precisam ter claras saídas de emergência para sair do estado indesejado sem ter que percorrer um extenso diálogo. Prover funções *undo* e *redo.*

Consistência e padrões - Os usuários não precisam adivinhar que diferentes palavras, situações ou ações significam a mesma coisa. Seguir convenções de plataforma computacional.

Prevenção de erros - Melhor que uma boa mensagem de erro é um design cuidadoso o qual previne o erro antes dele acontecer.

Reconhecimento ao invés de relembrança - Tornar objetos, ações e opções visíveis. O usuário não deve ter que lembrar informação de uma para outra parte do diálogo. Instruções para uso do sistema devem estar visíveis e facilmente recuperáveis quando necessário.

Flexibilidade e eficiência de uso - Os usuários novatos se tornam peritos com o uso. Prover aceleradores de forma a aumentar a velocidade da interação. Permitir a usuários experientes “cortar caminho” em ações frequentes.

Estética e design minimalista - Diálogos não devem conter informação irrelevante ou raramente necessária. Qualquer unidade de informação extra no diálogo irá competir com unidades relevantes de informação e diminuir sua visibilidade relativa.

Ajudar os usuários a reconhecer, diagnosticar e corrigir erros - Mensagens de erro devem ser expressas em linguagem clara (sem códigos) indicando precisamente o problema e construtivamente sugerindo uma solução.

Help e documentação - Embora seja melhor um sistema que possa ser usado sem documentação, é necessário prover *help* e documentação. Essas informações devem ser fáceis de encontrar, focalizadas na tarefa do usuário e não muito extensas.

**Como Aplicar**

• Usar um observador.

• Duração de uma sessão de avaliação - ~ 2horas.

• Durante a sessão de avaliação, o avaliador percorre a interface diversas vezes inspecionando os diferentes componentes do diálogo e comparando-os com a lista de princípios de usabilidade: o avaliador decide como conduzir a avaliação e percorre a interface pelo menos duas vezes.

**Resultado da Avaliação**

• Lista de problemas de usabilidade da interface com referência aos princípios de usabilidade que foram violados.

• Avaliação heurística não objetiva prover meios de corrigir os problemas em um *redesign e* não levantar os aspectos positivos do design:

– *debriefing session*.

**Graus de Severidade**

• Combinação de 3 fatores

• Frequência - Comum ou raro?

• Impacto - Fácil ou difícil para o usuário superá-lo?

• Persistência - Problema de uma única vez que o usuário pode superar desde que saiba que ele existe ou os usuários serão repetidamente incomodados por ele?

“Eu não concordo que isso é um problema de usabilidade” (1)

“É um problema cosmético somente” (2) - precisa ser corrigido somente se sobrar algum tempo no projeto.

“Problema de usabilidade menor” (3) - corrigi-lo deve ter prioridade baixa.

“Problema de usabilidade grave” (4) - importante corrigi-lo, deve ser dada alta prioridade.

“Catástrofe de usabilidade” (5) - a sua correção é imperativa antes do produto ser liberado.

**Conclusões**

• Avaliadores devem percorrer a interface pelo menos duas vezes:

– Na primeira focalizar no fluxo e na segunda nas componentes individuais do diálogo;

– Inspecionar a interface com base na lista de princípios de usabilidade - justificar e detalhar ao máximo todos os problemas detectados;

– Combinar os problemas encontrados por 3 a 5 avaliadores e fazer com que trabalhem individualmente (sem que um influencie o outro).

• *Debriefing session*

• Coletar graus de severidade.