

# Análise de Usabilidade - Blender

## Parte 2

Cristiano Medeiros Dalbem  
Instituto de Informática - UFRGS  
Interação Humano Computador - INF01043  
`cmdalbem@inf.ufrgs.br`

28 de março de 2011

## 1 Apresentação

Neste texto estarei descrevendo alguns aspectos que julgo serem defeitos de usabilidade do Blender. Estarei me baseando nos tópicos já abordados no texto anterior, onde analisamos de uma maneira mais informal e global a usabilidade do software em questão.

## 2 Análise

A análise dos tópicos será baseada nos **Critérios Ergonômicos de Bastien e Scapin**.

### 2.1 Telas pouco informativas

Já que esse é um tópico bem aberto e genérico, podemos enquadrá-lo em vários critérios. Em *Condução* em geral, especialmente em *Presteza/Convite*, é evidenciada a necessidade de rótulos e nomes representativos para barras de ferramentas, caixa de diálogo, etc., coisas das quais sentimos falta na interface do Blender. Em *Adaptabilidade: consideração da experiência do usuário*, critério altamente auto-explicativo, temos apontada a importância de tal atenção que não se mostra aparente.

## 2.2 GUI negativamente peculiar

Eu enquadraria essa propriedade em *Condução: Legibilidade e Feedback*, já que a "estranheza" da interface contribui para uma dificuldade de compreender rapidamente o funcionamento de certas telas, janelas e barras. Como já comentado, a interface não segue padrões Windows/Linux/MAC, provavelmente porque foi desenvolvido unicamente para o software e de maneira portátil nas diferentes plataformas, mas isso gera uma estranheza estética e organizacional de opções, botões e indicações (cores, por exemplo).

## 2.3 Quantidade e ininteligibilidade de botões e barras de ferramentas

*Carga de trabalho: Concisão e Densidade Informacional* tratam deste problema que é a grande quantidade de botões em uma mesma tela, sem uma organicidade que eu chamaria de "baseada em oclusões" - atingindo aí o critério de *Agrupamento e distinção de itens*. Soma-se a este problema o de *Legibilidade*, já que muitas vezes os botões têm símbolos pequeninos (pouco visíveis) e de significados pouco claros.

## 2.4 Ausência do menu de contexto do "botão direito"

Tanto Adaptabilidade: flexibilidade quanto *Carga de trabalho: Ações Mínimas* justificariam a necessidade de uma funcionalidade como a do "botão direito", aquela da qual nos utilizamos quando queremos menus de opções específicas para um certo objeto sobre o qual repousa o mouse.

## 2.5 Navegador de pastas com local inicial default

*Carga de trabalho: Ações Mínimas* é a classificação certa para esse defeito, já que ele nos força a tomar muito mais ações do que seria o necessário se o navegador de pastas se comportasse como a maioria dos de outros softwares se comportam.

## 2.6 Workflow baseado em atalhos

*Adaptabilidade: consideração da experiência do usuário* justifica o porquê de ser um problema a ênfase da interface, assim como das documentações sobre

o software, em ativar comandos e janelas por atalhos do teclado, o que por um lado melhora o quesito de *Ações Mínimas* mas por outro dificulta a vida de usuários inexperientes.