

FERRAMENTAS QUE PODEM SER USADAS PARA AVALIAÇÃO DA USABILIDADE DE UMA INTERFACE DE UM SOFTWARE

Dennis van den Berg

A usabilidade é um dos grandes fatores responsáveis pela aceitação de um software desenvolvido. Para que um software tenha uma boa usabilidade ele deve ser fácil de aprender, fácil de usar, ser tolerante a erros e agradável de usar (ROCHA e PADOVANI, 2012). Atualmente existem no mercado várias ferramentas que podem nos auxiliar na avaliação da usabilidade de interface de um software. O próprio Google Analytics já permite avaliar o fluxo de navegação e o volume de visitantes ao seu site, porém existem ferramentas bem mais específicas para a área de desenvolvimento, como a Marvel App, Maze Design, User Testing e Hotjar (ROSSETTI, 2021).

Na Marvel App por exemplo, você pode criar um teste, onde você propõem um objetivo específico (como criar um cadastro ou realizar uma compra) e envia aos colaboradores que irão realizar o teste de usabilidade. É possível adicionar um texto explicativo no início do teste e uma mensagem de agradecimento ao final dele. Os testes podem ser compartilhados por link ou por e-mail. Ao completarem ou abortarem o teste (o usuário pode abortar o teste a qualquer momento) é gerado um relatório, com tempo necessário para realizar o teste, porcentagem cliques errados, se completaram o teste ou não, além de manterem a gravação da tela e também vídeo e áudio do usuário durante a realização do teste. Os relatórios mostram quais foram os usuários com maior dificuldade e com as filmagens pode-se identificar em quais momentos da navegação eles tiveram maior dificuldade de atingir o objetivo. Outros aplicativos ainda se utilizam de relatórios por avaliação empírica, onde os colaboradores marcam as partes que gostaram, não gostaram ou encontraram algum tipo de bug, além de poderem deixar comentários.

Todas essas ferramentas permitem que os testes de usabilidade sejam realizados em um grupo muito maior de pessoas e eliminam a necessidade de ter um profissional acompanhando cada pessoa, pois podem ser realizados vários testes e utilizar as métricas para tomar decisões. Também é possível selecionar os usuários que tiveram maior dificuldade ou insatisfação com a interface para um estudo mais a fundo, reduzindo em muito o tempo e custo da avaliação e ainda aumentando a sua relevância, por ter sido realizada com um grupo maior.

REFERÊNCIAS

AN INTRODUCTION TO USER TESTING. 1 video (7 min). Publicado pelo site marvelapp.com. Disponível em: <https://help.marvelapp.com/hc/en-us/articles/360002558237-An-introduction-to-User-Testing/>. Acessado em 14 mar. 2022.

ROCHA, Eron , PADOVANI, Stephania, Usabilidade e Acessibilidade em Smartphones: identificação de características do envelhecimento e suas implicações para o design de interface de smartphones. **Ergodesign& HCI**, Rio de Janeiro, v. 4, n. especial, p. 58-66. 2016.

ROSSETTI, Caroline. Dicas de ferramentas para um teste de usabilidade mais assertivo. **Dyve**. 2021. Disponível em: <https://dyve.com.br/conteudo-e-design/dicas-de-ferramentas-para-teste-de-usabilidade-mais-assertivo/>. Acessado em: 14 mar. 2022.