

Interação Humano-Computador

Teste de Usabilidade



PUC Minas

Instituto de Ciências Exatas
e Informática

Prof. Lesandro Ponciano

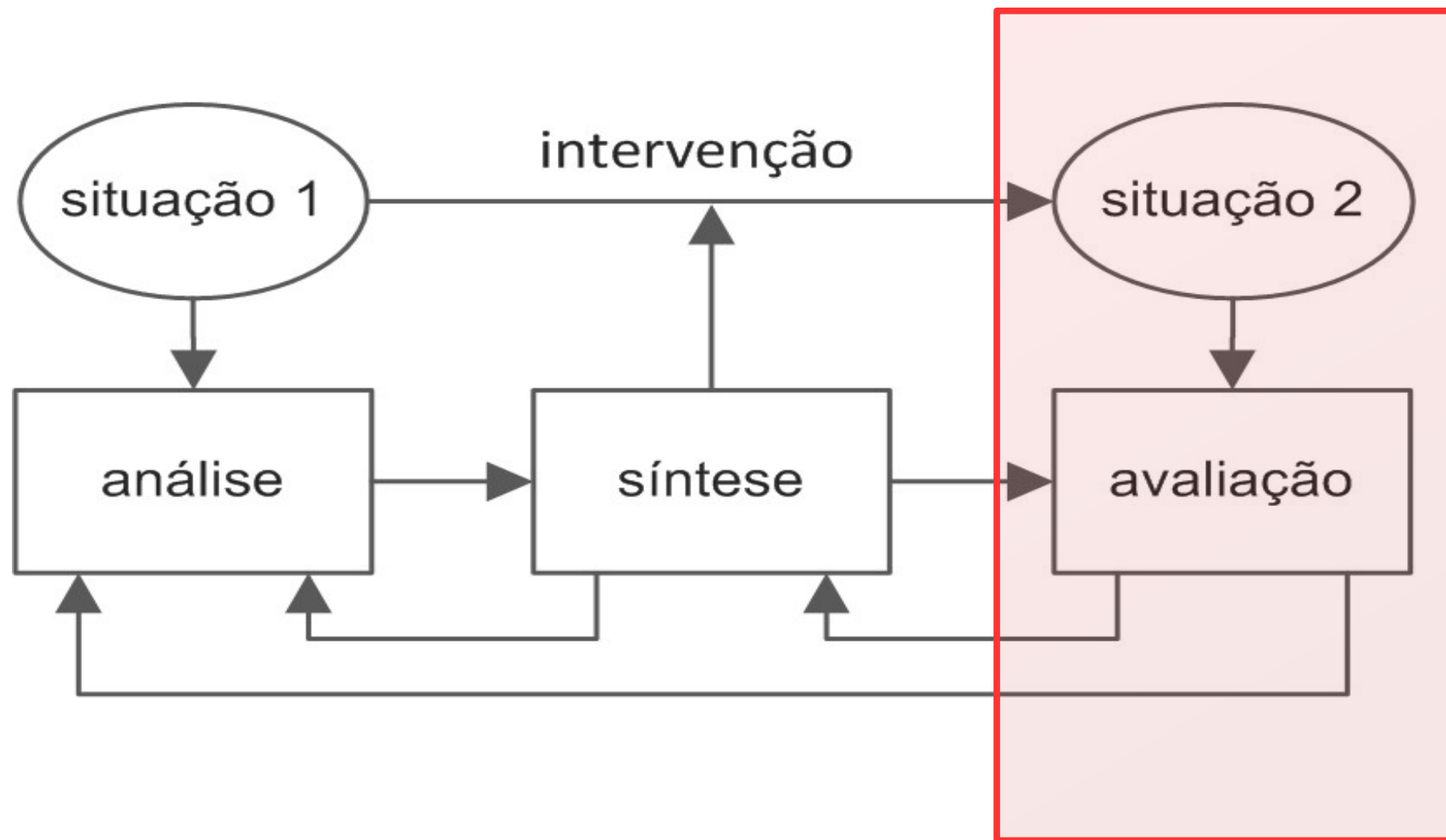
Departamento de Engenharia de Software
e Sistemas de Informação (DES)

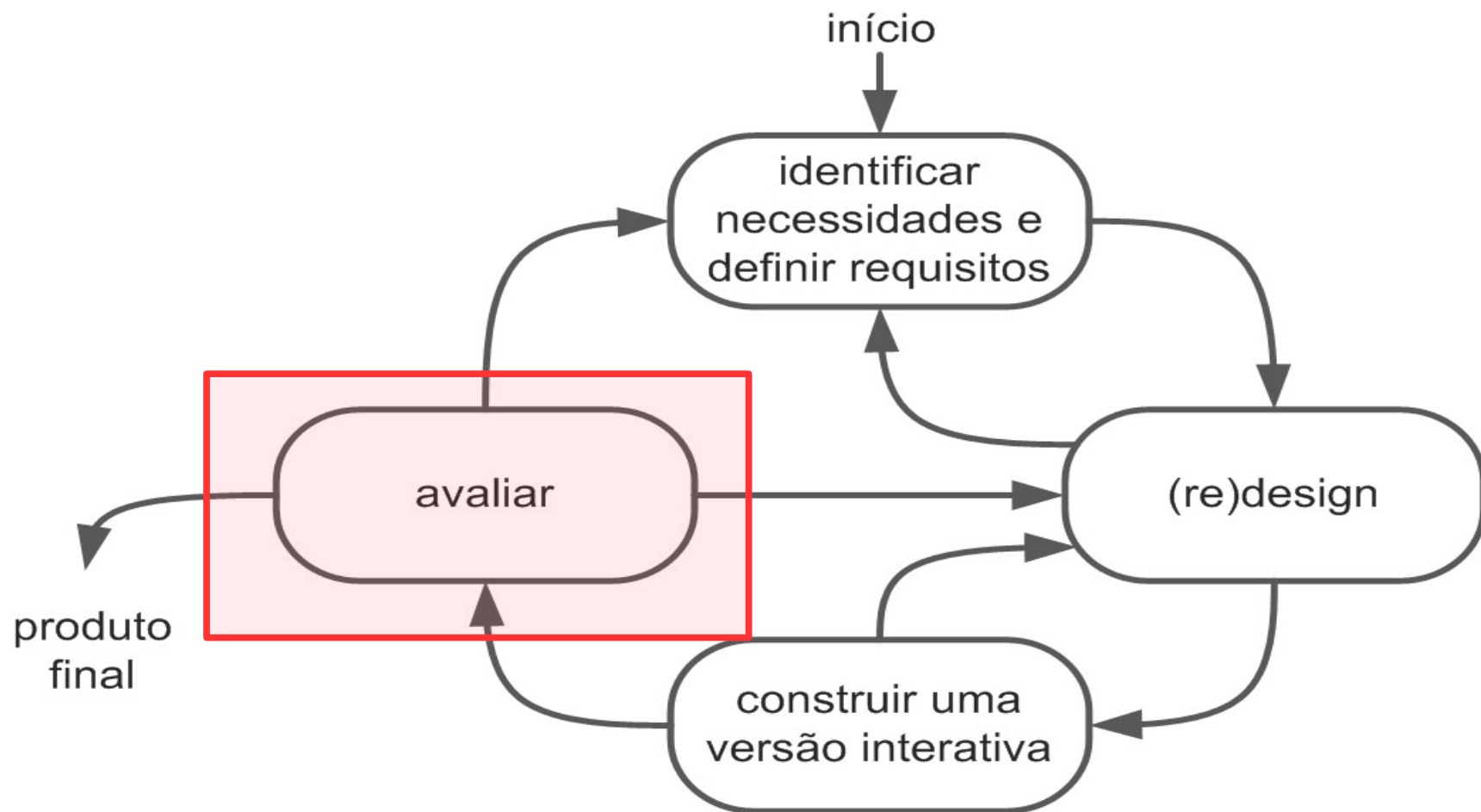
Interação Humano-Computador

Teste de Usabilidade

Prof. Lesandro Ponciano

Departamento de Engenharia de Software
e Sistemas de Informação (DES)





Avaliação por Observação

- Visa identificar problemas reais que os usuários podem enfrentar durante sua experiência de uso do sistema
 - Usuários participam
 - Pode existir um sistema pronto e instalado ou apenas uma representação abstrata dele
 - O uso pode se dá em contexto ou em laboratório
- Exemplo de avaliação através de observação
 - **Teste de usabilidade**
 - Método de avaliação de comunicabilidade (MAC)

Teste de Usabilidade

- Avalia-se a usabilidade do sistema a partir de observações de experiências de uso
- Os objetivos de avaliação determinam quais critérios de usabilidade devem ser medidos
- Pode-se avaliar a facilidade de aprendizado medindo:
 - Quantos erros os usuários cometem nas primeiras sessões de uso
 - Quantos usuários conseguiram completar com sucesso determinadas tarefas
 - Quantas vezes os usuários consultaram a ajuda on-line ou o manual de usuário

Medição e Avaliação

- Para cada tarefa realizada por cada participante, é possível medir:
 - o grau de sucesso da execução
 - o total de erros cometidos
 - quantos erros de cada tipo ocorreram
 - quanto tempo foi necessário para concluí-la
 - o grau de satisfação do usuário, etc.
- Tem ênfase na avaliação
 - do desempenho dos participantes na realização das tarefas
 - das percepções decorrentes de suas experiências de uso

Teste de Usabilidade com Protótipo de Papel

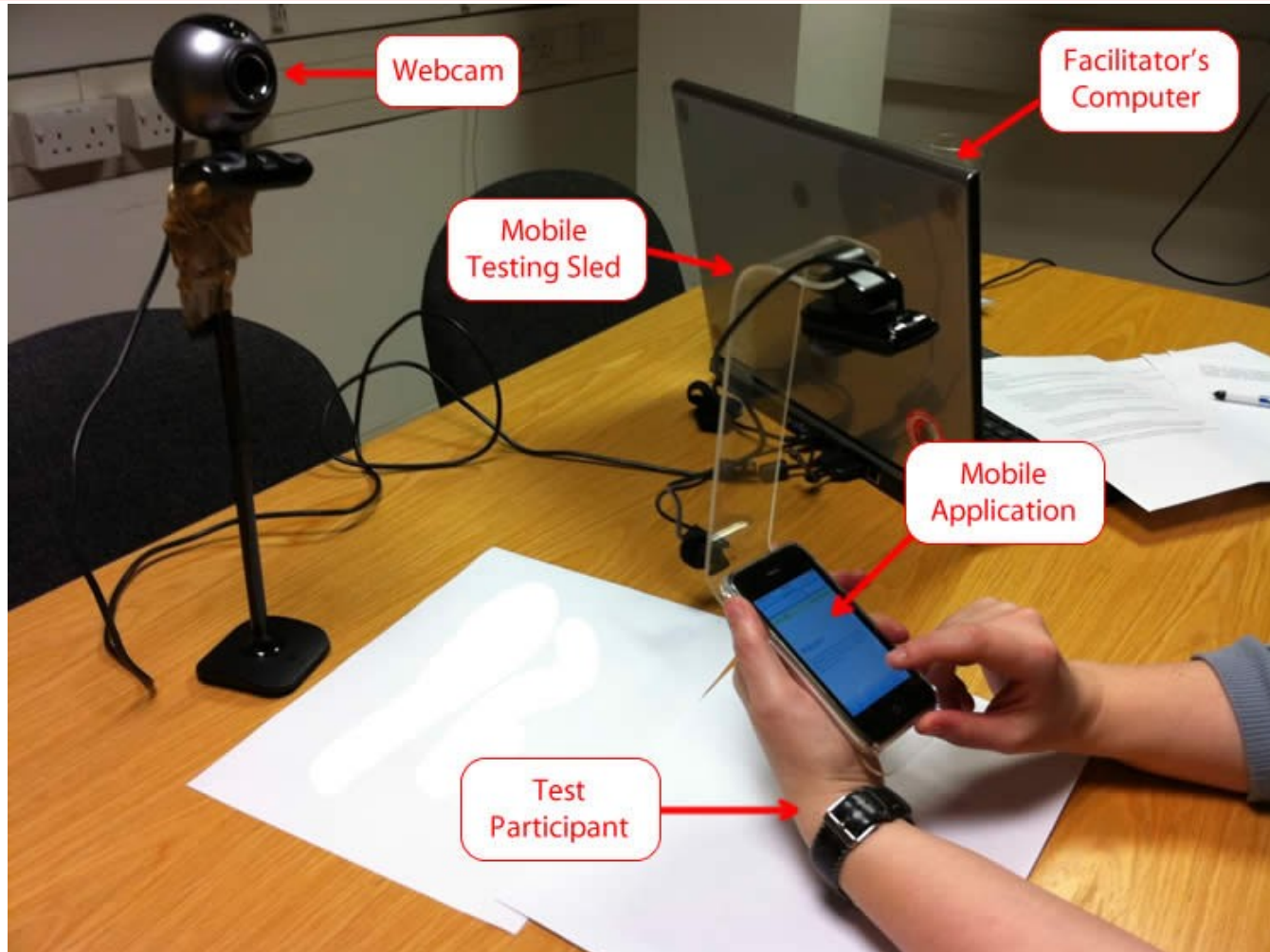


Exibição do vídeo: <https://www.youtube.com/watch?v=5Ch3VsautWQ>

Atividades do Teste de Usabilidade

teste de usabilidade	
atividade	tarefa
Preparação	<ul style="list-style-type: none">▪ definir tarefas para os participantes executarem▪ definir o perfil dos participantes e recrutá-los▪ preparar material para observar e registrar o uso▪ executar um teste-piloto
Coleta de dados	<ul style="list-style-type: none">▪ observar e registrar a performance e a opinião dos participantes durante sessões de uso controladas
Interpretação	<ul style="list-style-type: none">▪ reunir, contabilizar e sumarizar os dados coletados dos participantes
Consolidação dos resultados	
Relato dos resultados	<ul style="list-style-type: none">▪ relatar a performance e a opinião dos participantes

Controle deo Ambiente



EyeTracking



Obrigado!

Lesandro Ponciano

Referências

BARBOSA, Simone D. J; SILVA, Bruno Santana da. Interação humano-computador. Rio de Janeiro (RJ): Elsevier, 2010. 384 p. (capítulo 6, 7)

BENYON, David. Interação humano-computador. 2. ed. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2011. xx, 442 p. ISBN 9788579361098

ROGERS, Yvonne; SHARP, Helen; PREECE, Jennifer. Design de interação: além da interação homem-computador. 3. ed. Porto Alegre: Bookman, 2013. xiv, 585 p. ISBN 9788582600061