

IFMG *Campus* Formiga
TP5 - Método de Avaliação
Interface Humano-Computador

Elias E. S. Rodrigues

16 de setembro de 2019

1 Questão

Faça uma pesquisa sobre métodos de avaliação relativos ao critério de qualidade utilizado e, em seguida, aplique este método ao mesmo sistema criticado no TP2. Em seguida, contraste os resultados obtidos, salientando e justificando os pontos encontrados com o auxílio do método.

2 Discussão

2.1 Método

O método pesquisado é a Avaliação Heurística. Esse método foi criado para encontrar problemas de usabilidade em processos de design iterativo. Método simples, rápido e com baixo custo. Nielsen propõem um conjunto de 10 heurísticas para avaliação. Elas foram aplicadas na avaliação apresentada na próxima subseção (Barbosa e Silva 2010).

2.2 Avaliação

A seguir serão descritas as heurísticas aplicadas assim como os resultados encontrados. A interface escolhida para aplicação do método é a mesma escolhida no TP2, Biblioteca Virtual Meu Pergamum, acessível através do sistema acadêmico do IFMG.

- **Visibilidade do estado do sistema:** essa etapa informa que a interface deve manter o usuário sempre acerca do que está acontecendo no sistema, o que não é o caso da interface escolhida que não apresenta ao usuário o que ocorre quando nada é carregado na tela quando se abre o site em um navegador Firefox ou quando é solicitado o logout, onde a tela também fica em branco.
- **Correspondência entre o sistema e o mundo real:** o sistema deve ser familiar ao usuário. No caso do site existem links de acesso a várias

informações diferentes que podem ser pesquisadas, porém são de difícil entendimento e requer um pouco de leitura dos usuários antes de escolher uma ação adequada.

- **Controle e liberdade do usuário:** a interface deve permitir que o usuário desfça e refaça suas ações. Ao ser solicitado o logout da biblioteca virtual o site ficam em branco e não é redirecionado para o sistema acadêmico, que foi de onde a biblioteca foi aberta, o que faz com que seja necessário refazer o login para acessar tanto o sistema acadêmico quanto a biblioteca.
- **Consistência e padronização:** o designer deve seguir as convenções da plataforma ou do ambiente computacional. Esse é o ponto onde o site menos agrada aos usuários, pois os links para acesso em seções possuem nomes onde o usuário se questiona se a ação que irá tomar será a que ele deseja e obterá o resultado esperado ou se irá acarretar em uma ação indesejada.
- **Reconhecimento em vez de memorização:** instruções de uso devem ser facilmente acessadas. O site não possui nenhuma seção de ajuda, onde o usuário possa pesquisar para que um certo link é usado, o que pode causar um desânimo e até confusão durante o uso.
- **Flexibilidade e eficiência de uso:** aceleradores podem tornar a interação do usuário mais rápida. O site não possui teclas de atalho onde o usuário poderia acessar facilmente o que deseja, sendo necessário observar e clicar nos links desejados.
- **Projeto estético e minimalista:** a interface não deve conter informação que seja irrelevante. A interface por possuir apenas links para áreas diferentes possui uma interface minimalista, porém é tão minimalista que não possui nenhum tipo de informação acerca do que acontece em que ação que se possa ser tomada, prejudicando a usabilidade do sistema.
- **Prevenção de erros:** prevenir erros. O site não acarreta erros durante seu uso e pesquisas de links, porém ao efetuar o logout a tela fica em branco assim como acessar o site em um navegador Firefox, que também gera o mesmo erro.
- **Recuperação de erros:** as mensagens de erro devem ser expressas em linguagens simples. A interface não apresenta nenhuma mensagem de erro ao usuário nem quando a tela branca ocorre.
- **Ajuda e documentação:** é necessário oferecer ajuda e documentação de alta qualidade. E por fim, essa é a heurística final que determina sobre a documentação do sistema e o que a biblioteca virtual também não oferece.

2.3 Análise anterior

No Trabalho Prático 2, foi solicitado uma avaliação de um sistema. O sistema escolhido, como dito na seção anterior, foi a Biblioteca Virtual acessada pelo sistema acadêmico do IFMG. Na avaliação feita no TP2 não foram avaliados alguns pontos como os requeridos pelo método heurístico, como: visibilidade do estado do sistema, controle e liberdade do usuário, reconhecimento em vez de memorização, eficiência de uso e ajuda e documentação. Esses pontos não avaliados no trabalho anterior foi devido a falta de conhecimentos sobre métodos de avaliação, que agora foram esclarecidas com a realização da pesquisa e aplicação do método heurístico proposto por Nielsen.

3 Conclusão

Conclui-se que, aplicar um método de avaliação de IHC no sistema que se deseja avaliar é uma forma de conhecer a interface e descobrir se ela possui uma usabilidade adequada aos usuários. Uma interface deve ser de fácil uso, deve deixar o usuário no comando e ainda apresentar erros e soluções de erros de forma clara para que o usuário possa se recuperar e voltar a realizar a ação anterior ao erro.

A avaliação feita no TP2 e a realizada no TP5, possuem algumas diferenças devido o conhecimento que se tinha durante cada avaliação, porém isso não modifica o fato de que o sistema de Biblioteca Virtual avaliado possui uma interface de difícil entendimento e que deixa os usuários perdidos durante seu uso.

Referências

Barbosa, SDJ e BS da Silva (2010). “Métodos de avaliação de IHC”. Em: *Interação Humano-computador*, pp. 315–365.