

# BCC 324: Interação Humano-Computador

## Trabalhos Práticos 8,9 & 10

### Grupo:

Calos Eduardo Romaniello - 19.1.4003

Carlos Gabriel de Freitas - 19.1.4009

Fabio Henrique Alves Fernandes - 19.1.4128

Gabriel Mace dos Santos Ferreira - 19.1.4013

Daniel Monteiro Valério - 19.1.4035

**Link do Protótipo:** <https://xd.adobe.com/view/2252c6b0-233b-491b-7b8d-ae9d8ef4ff34-5463/?fullscreen>

## Framework DECIDE

### 1. Determinar (Determine): Determinar as metas e os objetivos da avaliação;

Todas as metas e objetivos são determinados para uma obtenção daquilo que possíveis usuários possam pedir ou reclamar sobre nosso aplicativo, sendo assim, serão considerados uma diversidade de prováveis problemas para abranger uma diversidade maior.

- Interface de entrada/início: Manter qualquer usuário que utilize a interface orientada para conseguir realizar seus objetivos, a fim de que não haja confusão ou mau entendimento sobre a utilização do aplicativo.
- Utilização do sistema de cadastro/login: Obter do usuário inicialmente apenas dados necessários, como por exemplo, o nome e email, para facilitar e guardar possíveis dados ou ações do usuário durante a utilização do aplicativo.
- Funções oferecidas: Verificar a partir do *feedback* dos usuários se o aplicativo atende as necessidades que inicialmente são propostas e melhorá-lo sem alterar o foco principal de sua elaboração.
- Acessibilidade: Oferecer na plataforma certas opções para o público que possui algum tipo de deficiência na intenção de aumentar a inclusão de todos ao aplicativo, e obter através disso, possíveis melhorias para melhorar cada vez mais a experiência do usuário.

### 2. Explorar (Explore): Determinar e explorar as questões cuja avaliação pretende responder;

Após elaborar objetivos e metas é necessário elaborar questões procurando assumir a visão do público alvo em cada uma das questões para ter um olhar de forma mais crítica e avaliativa mais imparcial possível sobre o aplicativo. As questões propostas foram todas visando uma resposta simples e direta, apenas algumas fugiram do princípio para colher mais dados necessários.

- A interface possui ou apresenta ícones confusos?
- A elaboração de seu objetivo foi facilmente realizada com base na interface?
- É apresentada a utilização do aplicativo? (Como por exemplo, um tutorial rápido para aprendizado do programa).
- É pedido dados pessoais desnecessários durante o cadastro?
- Ao realizar o cadastro, se pode encontrar facilmente a opção de desconexão do aplicativo?
- Após realizar algumas operações e sair do aplicativo é salvo o que foi realizado ou procurado?
- As opções oferecidas atendem facilmente sua necessidade?
- Alguma opção oferecida não é de acordo com o que o aplicativo oferece?
- Existe alguma opção que deseja, mas o aplicativo não oferece?
- O aplicativo oferece uma boa experiência para você?
- Existe alguma função que não funciona corretamente?
- Possui alguma nova opção de acessibilidade que o aplicativo não oferece?

### **3. Escolher (Choose):** Escolher os métodos de avaliação a serem utilizados;

Os métodos de avaliação são escolhidos com base nos objetivos previamente definidos, de forma a melhorar o funcionamento do aplicativo e avaliar as opiniões dos usuários sobre esse. Ademais cada método foi pensado considerando os custos e capacidades do grupo em realizá-lo

- Método de avaliação utilizado para cada objetivo:
  1. Observação: Examinar dados sobre como os usuários realizam/realizaram uma atividade no aplicativo, permitindo identificar problemas reais que os usuários podem enfrentar.
  2. Inspeção: Pesquisar formas de antever experiências de uso potenciais incorretas
  3. Investigação: Criar questionários de forma a avaliar o *feedback* dos usuários quanto ao aplicativo e suas funcionalidades.

### **4. Identificar:** Identificar e administrar as questões práticas da avaliação (coleta de dados);

As questões práticas da coleta de dados levam em conta as limitações de recursos apresentadas pelo grupo, a fim de otimizar as informações obtidas porém dentro das restrições encontradas.

#### Observação:

1. Recrutamento de voluntários para a pesquisa entre familiares e conhecidos.
2. Reunião individual com os voluntários seja pessoalmente ou de forma virtual.

3. Apresentação de *templates* do aplicativo criado, seguido de perguntas sobre como o usuário irá interagir com ele.
4. Registro das reações dos usuários, dando importância para dúvidas e problemas encontrados.
5. Análise dos registros e pesquisa de possíveis soluções.

Inspeção:

1. Reunião dos membros do grupo, a fim de prever futuras complicações no aplicativo.
2. Condensar os problemas encontrados.
3. Pesquisa de soluções de IHC para as dificuldades encontradas, de forma a melhorar a experiência do usuário.
4. Avaliação por “Observação” das mudanças feitas.

Investigação:

1. Criar um questionário de forma a receber o *feedback* dos usuários quanto às funcionalidades do aplicativo.
2. Re-contatar os voluntários previamente escolhidos.
3. Envio do questionário, previamente criado.
4. Análise dos dados obtidos para cada pergunta criada, bem como do grau de satisfação dos usuários.
5. Avaliação de “Inspeção” para os problemas encontrados.
6. Subsequentemente, avaliação por “Observação” das medidas implementadas.

## **5. Decidir:** Decidir como lidar com as questões éticas envolvidas;

O usuário deverá assinar um termo de consentimento livre e esclarecido, onde mostra que todos os dados coletados durante os testes, apesar de serem de nossa propriedade, não serão divulgados, e irão servir somente como base para a avaliação do produto. Deixar claro também uma recompensa para o usuário pelos serviços prestados durante o período.

## **6. Avaliar (Evaluate):** Interpretar e avaliar os dados;

Após todos os testes, notar se:

- Os usuários tiveram alguma dificuldade com a interface: buscar entender as dificuldades de cada um e ajustar a interface orientada de acordo com cada necessidade.
- Tela de cadastro/login: saber se os dados de cadastro foram suficientes ou desnecessários, e notar se foram armazenados de forma a manter a integridade de cada cliente.
- Funções oferecidas: Verificar com cada usuário quais foram as opiniões sobre cada função, além de notar como foi o desempenho delas durante o uso.

# Diretrizes

## **Simplicidade nas Estruturas das Tarefas**

O aplicativo permite a realização de ações com poucos cliques, sem etapas adicionais.

## **Consistência e Padronização**

Consistência: ícones iguais realizam as mesmas ações. Ex: o botão azul de ‘?’ irá mostrar uma janela de ajuda para a página em que o usuário se encontra, independente da página.

Padronização: o aplicativo possui botões com o mesmo rótulo, como o ‘?’ para tirar possíveis dúvidas do usuário, e o botão com o rótulo “Alterar”, na aba de configurações. O aplicativo também utiliza retângulos arredondados para os botões e retângulos para caixas de texto onde o usuário pode digitar.

## **Visibilidade e Reconhecimento**

O menu lateral está presente em todas as telas do aplicativo, permitindo assim uma maior rapidez na navegação e que o usuário lembre de como navegar com mais facilidade.

Ao solicitar uma troca, uma caixa de mensagem aparece na parte superior da tela, fornecendo assim uma resposta mais sutil.

Ao clicar em ícones de ajuda ou em sair, o sistema responde escurecendo a tela e destacando a janela de explicação ou de confirmação para sair do aplicativo, fornecendo assim uma resposta mais substancial.

## **Conteúdo Relevante e Expressão Adequada**

Os rótulos de menus e botões são minimalistas e livres de ambiguidade. Ex: A lista de desejos possui um nome claro, e seu ícone é um papel, com itens listados, e um coração, que remete a algo querido.

As mensagens de ajuda são concisas e informativas e o texto presente no aplicativo é preto em um fundo branco ou com uma cor clara, sendo assim legível para pessoas com algum tipo de daltonismo.

## **Projeto para Erros**

O usuário pode clicar no menu lateral ou no logotipo da BookSharing e ir para a página inicial para cancelar sua ação a qualquer momento. Os botões ‘alterar’ da aba de configurações se encontram acinzentados em um primeiro momento, impedindo assim que o usuário clique neles indesejadamente ao entrar na aba.

## Decisões para o projeto visual

- Cores claras foram escolhidas como “opções de tema” do aplicativo, que juntamente com o preto e o branco, auxiliam a leitura para pessoas com daltonismo ou com baixa visão.
- O cinza foi usado em botões que não podem ser clicados em um primeiro momento e para escurecer o restante da tela ao clicar em opções mais relevantes, como a de sair do aplicativo. Desse modo, o usuário prestará mais atenção em partes coloridas do aplicativo e associará o cinza com partes menos relevantes.
- Os botões do aplicativo possuem uma borda arredondada, enquanto as caixas de texto onde o usuário pode digitar são retângulos convencionais.
- Os ícones escolhidos são simples e não possuem detalhes, evitando assim uma possível dúvida do usuário quanto aos seus significados.
- As mensagens de ajuda são curtas, impedindo uma interpretação diferente do intencionado.

## Avaliação e *Redesign*

Inicialmente, foi feito o recrutamento de voluntários entre familiares e amigos dos membros do grupo, de forma a ter uma maior variedade para o *feedback*, visto que os escolhidos possuem idades e situações de vida variadas.

A coleta de dados se iniciou com o envio de um link contendo o protótipo do aplicativo e a subsequente observação de como o usuário navegaria pelo mesmo. A seguir, foi aberta a oportunidade para os voluntários comunicarem dúvidas e insatisfações sobre algumas funcionalidades ao que os membros do grupo prontamente responderam com as motivações por trás de cada escolha de design. Por exemplo, alguns candidatos se sentiram insatisfeitos quanto à escolha de cores para o aplicativo, e foi explicado para os mesmos que o motivo dessa escolha era auxiliar usuários com daltonismo ou baixa visão.

Após as indagações dos candidatos serem respondidas, foram realizadas perguntas esboçadas com o intuito de se aprofundar nas percepções do usuário sobre o BookSharing, como a facilidade na navegação do mesmo, bem como se os usuários sentiam uma familiaridade com outros sites e se isso facilitava sua navegação.

A maioria dos candidatos mostrou facilidade em navegar pelo protótipo e se sentiu satisfeita quanto ao design visual do mesmo. Desse modo, poucas alterações foram feitas no design do aplicativo, como mudar a fonte do logotipo, e nenhuma parte da navegação ou da organização dos itens nas telas foi mudada.