FADERGS

INTERFACE HUMANO-COMPUTADOR

Dinâmica dos Ícones

O presente trabalho tem por objetivo apresentar as dificuldades, muitas vezes, encontradas pelos usuários de sistemas. Serão exibidos ícones aos entrevistados, onde estes deverão responder o que mais claro definiria este esboço em um menu de sites ou aplicativos.

Em uma pesquisa efetuada pelos participantes deste grupo, foi constatado que diversos portais de internet não se utilizam mais de ícones, descrevendo o assunto(palavra mais específica) como a melhor forma de apresentar um menu. Os ícones foram obtidos do site "Aol", onde será baseada o tema da pesquisa efetuada.

Registro da Dinâmica

As entrevistas foram efetuadas no dia 08 de outubro de 2018, sendo executadas por Eduardo Machado e Fernando Gomes. Abordando os

seguintes icones.		
- Tempo;	À:	
- E-mail;	\boxtimes	
- Login;	0	
- Notícias;		
Entretenimento;	####	
- Economia;	<u>()</u>	
- Estilo de Vida;		
- Vídeos;	⊳	
- logos:	æ	

Método de entrevista

As entrevistas foram conduzidas da seguinte forma:

- 1. Explicando ao entrevistado do que se trataria o estudo;
- 2. Aplicado o primeiro teste onde o entrevistado deveria descrever o que mais coerente indicaria os ícones apresentados;
- 3. Na segunda etapa foi dado ao entrevistado os ícones novamente e os significados em ordem aleatório, sendo solicitado ao mesmo que ligasse as colunas com o que acharia que melhor descreveste os ícones;
- 4. Ao final foi discutido sobre onde encontrou maiores dificuldades;

Perfil dos Participantes

- Akram Mashini, 30 anos, Analista de Sistemas, usuário avançado em desenvolvimento de sistemas;
- Leonardo Dutra, 23 anos, WebDesigner, estudante contínuo de tecnologias para desenvolvimento web, sendo um usuário avançado;
- Liliane Araújo, 32 anos, Analista de Sistemas, usuário avançado em desenvolvimento de sistemas;
- Sílvia Falcão, 32 anos, Bancária, a entrevistada tem um bom conhecimento de portais de internet;

Entrevistas

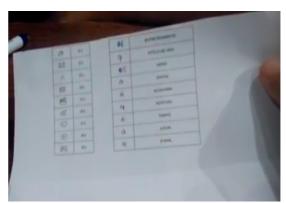
Entrevistado 1. Akram Primeira Etapa:



Entrevistado 2. Leonardo Primeira Etapa:



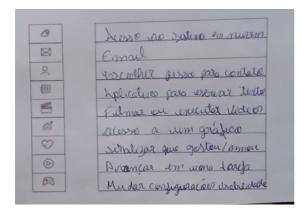
Segunda Etapa:



Segunda Etapa:



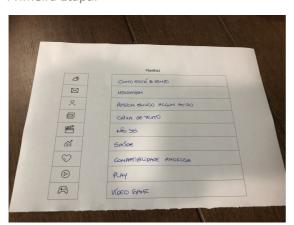
Entrevistado 3. Liliane Primeira Etapa:



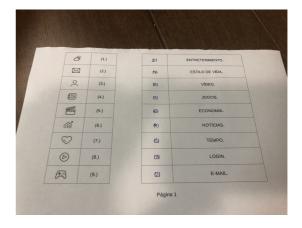
Segunda Etapa:

Ö	(1.)	8	ENTRETENIMENTO.
3	(2.)	P	ESTILO DE VIDA
2	(3.)	99	VIDEO.
	(4.)	(9)	JOGOS.
rie Tra	(5.)	(6)	ECONOMIA.
mi -	(6.)	q)	NOTICIAS.
0	(7.)	(1)	TEMPO.
D	(8.)	3)	LOGIN.
	(9.)	92)	E-MAIL.

Entrevistado 4. Sílvia Primeira Etapa:



Segunda Etapa:



Conclusões

Com base no que foi abordado com as entrevistas, constata-se que muitas vezes os usuários, ou ainda que sejam o público-alvo, para o nicho a qual será desenvolvido o projeto não estão preparados a entender o que desenvolvedores e/ou webdesigners gostariam de descrever apresentando ícones em interfaces. Muitos portais de internet com notícias deixaram de se utilizar de ícones, passando a utilizar substantivos que remetam ao assunto abordado no menu, tornando uma navegação mais amigável.