

# Interação Humano-Computador

# Teste de Usabilidade



**PUC Minas**

Instituto de Ciências Exatas  
e Informática

Prof. Lesandro Ponciano

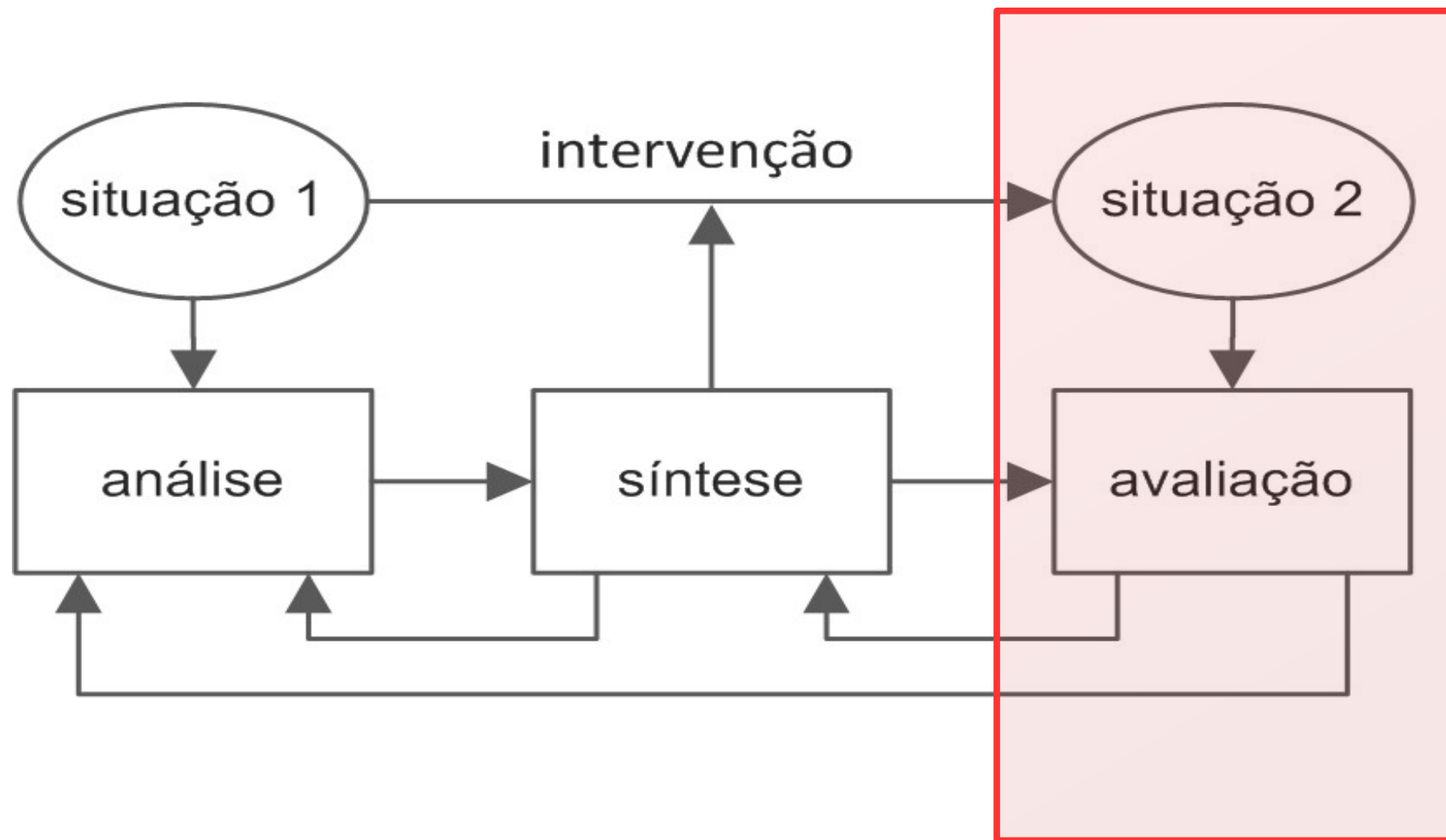
Departamento de Engenharia de Software  
e Sistemas de Informação (DES)

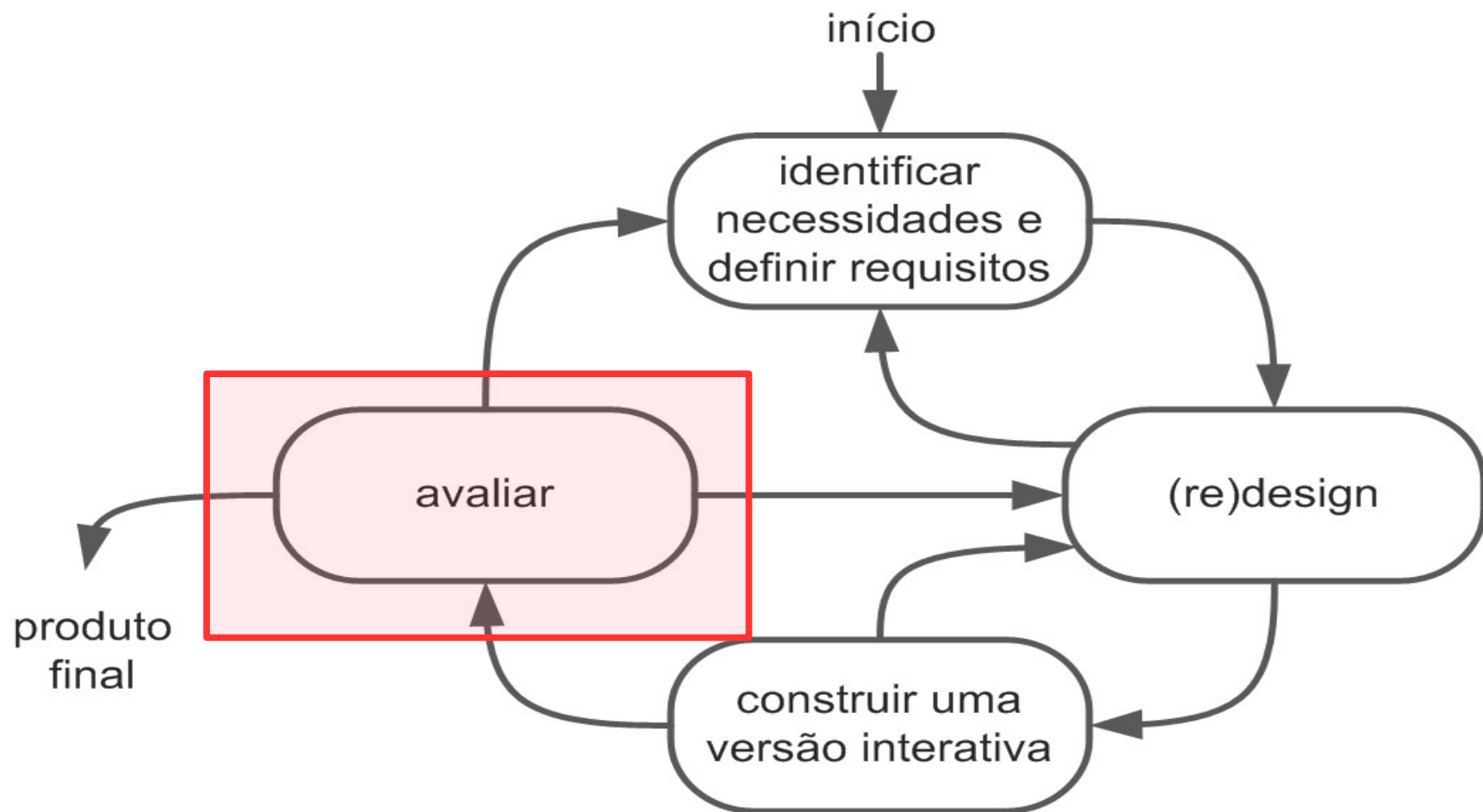
Interação Humano-Computador

# 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>



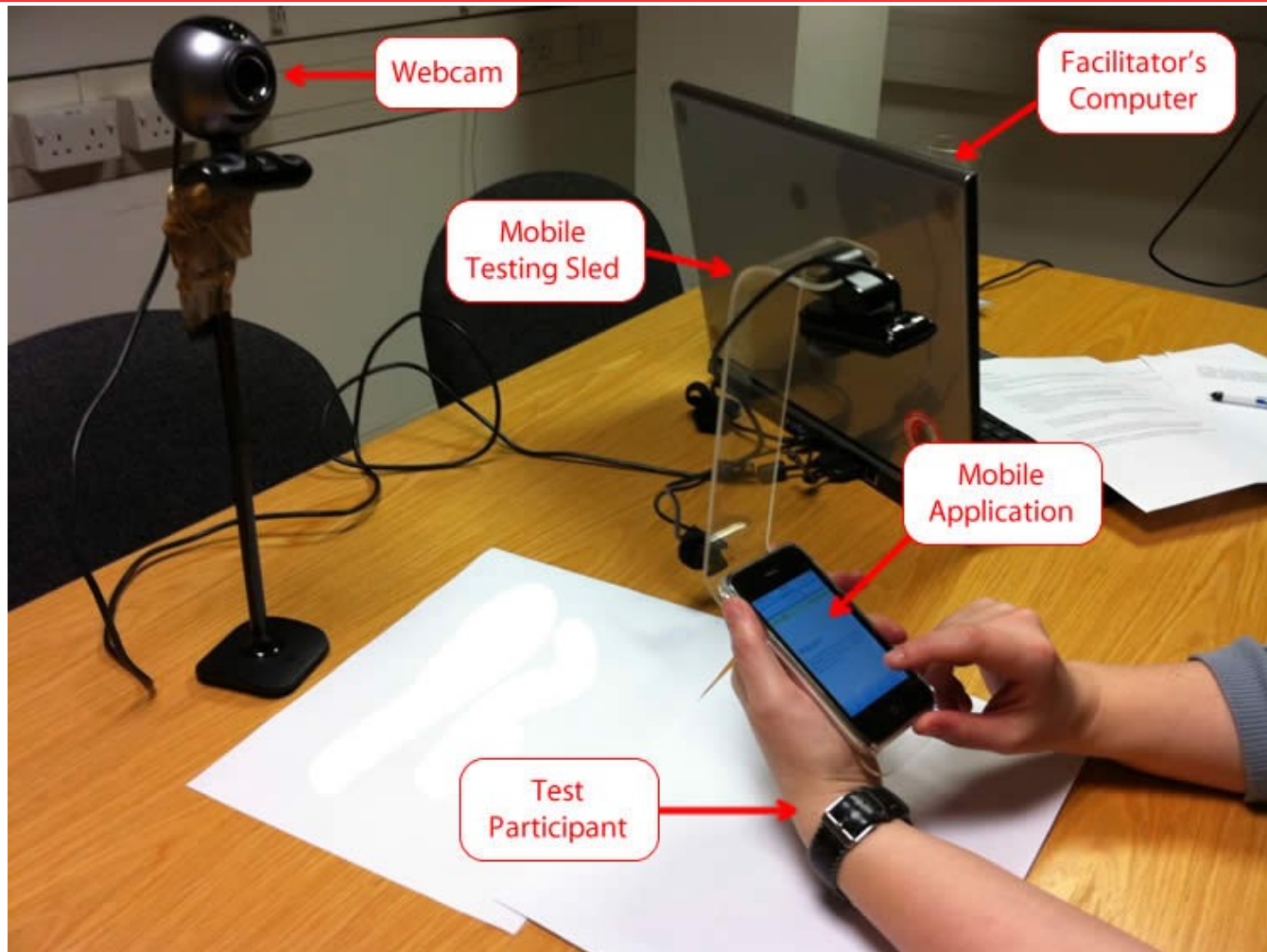
# Atividades do Teste de Usabilidade

---

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

# Controle do 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