

Interface e Usabilidade

A interface com o usuário é a parte desse sistema com a qual o usuário interage, ou seja, todo meio no qual há uma entrada e/ou saída de dados e informação em uma interação. Cada sistema computacional possui uma interface e uma forma de interação diferente, que pode ser gráfica, por comandos de voz ou por gestos.

Para o usuário o sistema computacional se resume à sua experiência com a interface, ele não está preocupado com o hardware ou software, mas sim com uma interface que seja fácil de aprender e de usar.

O que é Usabilidade

Entender a história da interação humano-computador, nos faz compreender melhor o conceito de usabilidade.

Vimos que usabilidade é um atributo de qualidade que avalia a facilidade de uso das interfaces com o usuário.

A palavra “usabilidade” também se refere a métodos para melhorar a facilidade de uso durante o processo de design.

Importância da Usabilidade

Conquistar os usuários a partir de uma interface simples e amigável, que permitisse que ele executasse sua tarefa sem enfrentar obstáculos na interação entrou na lista de objetivos principais das equipes de desenvolvimento de produto em todas as empresas preocupadas em entregar a melhor experiência para seus clientes.

Nesse sentido, a maioria das empresas que têm o projeto centrado no usuário como parte essencial de sua estratégia de negócio estão entre as mais inovadoras e valiosas do mundo.

Usabilidade de Interfaces

A jornada de Ana em uma compra online

Esta jornada começa em uma conversa com conhecidos quando Ana ouve o relato de uma experiência positiva vivida por seu amigo no processo de compra online em um website de um supermercado.

A partir dessa experiência, Ana decide também utilizar o mesmo website para fazer suas compras de supermercado.

É neste momento da jornada que Ana irá interagir com a interface digital para fazer seu cadastro no website, escolher seus produtos, pagar suas compras e posteriormente acompanhar seu pedido.

A jornada desta usuária não termina quando ela encerra a interação com a interface do website do supermercado, pois para ela o objetivo final é receber os produtos comprados como o esperado, ou seja, exatamente os mesmos produtos que ela selecionou e na quantidade correta. Assim, esta jornada continua no dia seguinte, quando Ana recebe em seu telefone uma mensagem de texto do serviço de atendimento do supermercado avisando que seu pedido está pronto e que já saiu para entrega.

Algumas horas depois, a transportadora faz a entrega do pedido de Ana em sua casa.

Ela recebe suas compras, abre os pacotes e confere os itens para verificar se seu pedido foi entregue como esperado.

No final do dia, o serviço de atendimento ao cliente liga para Ana para verificar se ela está satisfeita com o serviço.

Alguns dias depois, Ana conta à sua amiga como ficou satisfeita com a compra online no supermercado e diz que voltará a fazer suas compras pelo website.

Este exemplo ilustra como a experiência do usuário se estende para além do momento em que ele interage com a interface digital, envolvendo todos os demais momentos de contato do cliente com a empresa que estão relacionados direta ou indiretamente com a tarefa que o usuário deseja executar.

Ao projetar a interface é importante analisar esta jornada do usuário de forma completa, incluindo todos esses outros pontos de contato, pois cada um deles tem um impacto importante na experiência do usuário.

Uma interface intuitiva e simples de se usar é o que todo o usuário quer, e dá sempre certo.

Princípios de Usabilidade de Nielsen

Visibilidade do Status do Sistema

Manter os usuários informados sobre o que está ocorrendo.

Compatibilidade Entre o Sistema e o Mundo Real

Falar a língua dos usuários, com as palavras, frases e conceitos familiares ao usuário.

Os ícones, por exemplo, são familiares ao usuário em uma mesma plataforma.

Controle e Liberdade do Usuário

Oferecer controle ao usuário e opções de desfazer e refazer, cancelar ou seguir com alguma ação.

Consistência e Padrões

O sistema deve seguir os padrões da plataforma (visuais, comportamentais e textuais).

Prevenção de Erro

Impedir a ocorrência de problemas ou apresentar ao usuário uma opção de confirmação antes que incidam no erro.

Mais Reconhecimento que Recordação

Minimizar a carga da memória do usuário permitindo a visualização de objetos, ações e opções.

Flexibilidade e Eficiência de Uso

Atender bem tanto usuários principiantes como experientes.

Projeto Estético e Minimalista

Não apresentar informações que seja irrelevantes ou que seja raramente necessárias.

Reconhecimento, Diagnóstico e Recuperação de Erros

Indicar problemas com clareza e sugerir construtivamente uma solução.

Ajuda e Documentação

Fornecer ajuda e documentação, que seja fácil de encontrar e fácil de aplicar.

Princípios de Norman

Donald Norman é o autor de um livro clássico de design e projeto de interação intitulado “O Design dos Objetos do Dia a dia”.

O livro explorar e emprega os fundamentos da psicologia para explicar como as pessoas interagem com os objetos e sistemas que estão no seu cotidiano.

Norman discute como projetos mal feitos, que não se comunicam com seus usuários de forma clara e óbvia, tornam seu uso difícil. O autor apresenta seis princípios básicos que podem assegurar uma boa interação humano-computador que estão descritos a seguir:

- **Visibilidade:** Deixar controles e comandos visíveis ajuda o usuário a compreender quais opções estão disponíveis na interface.
- **Affordance:** Se refere às propriedades reais e percebidas do objeto, que comunicam ao usuário como este objeto pode ser usado.

- **Feedback:** Se refere à informação que é enviado ao usuário como resposta a uma ação sua com o sistema ou ao resultado obtido.
- **Restrições:** As restrições diminuem as opções possíveis de interação em determinados contextos da interface, o que pode ajudar a evitar erros e perda de tempo.
- **Mapeamento:** Se refere à relação entre o design dos controles e o resultado da sua operação.
- **Consistência:** A consistência, por meio do uso de padrões, assegura que elementos similares na interface terão comportamento similares e desta forma auxilia o usuário a prever qual será o efeito de suas ações.

Processos de Design de Interação

Uma abordagem bastante conhecida que pode ser aplicada ao processo de desenvolvimento de interfaces é o Design Thinking.

O conceito de “pensar como um designer” não é uma novidade. O ser humano sempre seguiu em busca de soluções inovadoras que atendessem às suas necessidades e o ajudasse a resolver seus problemas.

A Apple desenvolveu seu revolucionário computador chamado Lisa em 1980. Inspirado no projeto do primeiro mouse de Douglas Engelbart.

Steve Jobs solicitou à época que a IDEO desenvolvesse um dispositivo de entrada semelhante, mas que pudesse ser facilmente fabricado e oferecido a um baixo custo aos consumidores.

Empregando o processo de Design Thinking, os engenheiros e designers da IDEO criaram inúmeros protótipos, que foram testados com diversos usuários até chegar ao produto final.

Este mouse, criado especialmente para o Lisa, foi um dos primeiros mouses desenvolvidos comercialmente. O projeto do mecanismo básico dele é usado até hoje em praticamente todos os mouses mecânicos.

Lembramos que as etapas do Design Thinking não acarretam, necessariamente, um aumento na duração do projeto, pelo contrário, o resultado final demandará:

- Menos tempo de desenvolvimento.
- Menos retrabalho de designers e programadores.
- Menos tempo do pessoal de suporte ao cliente.
- Aumento na satisfação dos usuários, que terão melhor desempenho e cometerão menos erros ao utilizar o produto.

Análise de Requisitos para Projetos de IHC

Etapas do Levantamento de Requisitos de Projeto de Interface

Sabemos que para especificar requisitos dos usuários em uma interface, é preciso, de várias etapas.

Para especificar requisitos dos usuários em uma interface, é preciso:

Compreendendo o Usuário da Interface

Identificando os aspectos com relação à interface, precisamos compreender o usuário da interface. Então, temos dois objetivos:

- Entender os contextos e cenários e o perfil dos usuários, seus objetivos e suas necessidades, para poder especificar os requisitos da interface.
- Essa especificação ocorre através de pesquisas e análises, que podem ocorrer por meio de observação, escuta e análises especialistas.

Meio de Observação

Por esse meio, conseguimos identificar características dos usuários, cenários, contextos e comportamentos.

Meio de Escuta

Por esse meio, conseguimos identificar características, opiniões e preferências, pensamentos, sentimentos e objetivos.

Meio da Análise Especialista

Por esse meio, conseguimos identificar ações, aspectos de mercado e de interfaces similares e aspectos positivos e negativos deles.

Quais os Próximos Passos

O próximo passo é a seleção dos métodos mais adequados para a especialização do seu projeto e o planejamento das pesquisas, que é feito por meio de um roteiro, que deverá prever suas ações como pesquisador, o que você perguntará e observará.

Ele conduzirá sua aplicação, como você observará e analisará todos os dados a respeito dos cenários e contextos e do perfil do usuário.

Após isso, deve ser realizada a análise dos dados, que levará a identificação de problemas, que levam às necessidades dos usuários e aos requisitos dos usuários para o projeto.

Especificação e Projeto de Interfaces

Como Fazer a Jornada de Usuário Passo a Passo

Vimos que existem várias etapas no processo da jornada de usuário, então apresentaremos um tutorial para facilitar a compreensão dessa jornada com detalhes.

Exemplo de Jornada de Usuário

Vimos o passo a passo de como projetar a jornada de usuário e, agora vamos entender como o usuário fará sua interação com o que foi projetado.

Conheça a Célia, ela é usuária e fará sua jornada junto com a gente. Vamos acompanhá-la?

Célia tem alguns problemas de saúde e precisa tomar diversos medicamentos. Tem dificuldades em saber qual medicamento tomar em qual horário. Precisa de ajuda da filha para ajudá-la a controlar as doses e os horários de seus remédios.

Objetivos e expectativas:

- Precisa cuidar da sua saúde.
- Quer tomar seus medicamentos de forma correta.
- Quer ser independente.

Célia pode cadastrar todos seus medicamentos com doses e horários no app.

O app envia um lembrete e soa um alarme no horário indicado com todas as informações que Célia precisa para tomar o medicamento corretamente.

O app envia um alerta para a filha de Célia sempre que a mãe esquecer de tomar o remédio.

Projeto de Interface e Interações

Definição de Elementos de uma Interface

Sabemos que a definição dos elementos de uma interface é muito importante para sua organização e consistência tanto visual como de interação.

Os tipos de elementos necessários na interface podem ser definidos já nas etapas iniciais do projeto, quando são desenvolvidos os wireframes, e refinados mais adiante, junto com o desenvolvimento de uma biblioteca de elementos da interface que pode estar contida nas guidelines da interface em um design system.

A guideline é uma diretriz, é um guia de definições ou regras para determinado processo ou projeto.

Design system é um documento que registra todas as regras e definições da interface, em aspectos organizacionais, funcionais, comportamentais e visuais.

A definição dos elementos visuais auxilia na agilidade de desenvolvimento da interface e, uma vez definido um padrão de formato e de comportamento de elementos, toda a interface deve aplicar os mesmos, o que, no fim, acaba sendo como um jogo de peças de montar.

Só não esqueça que elementos demais podem confundir o usuário, tenha atenção a esse detalhe!

O design system, ou sistema de design, é um conjunto de padrões e componentes de interface que tem como objetivo facilitar a criação e a implementação das interfaces, ao mesmo tempo em que assegura a consistência interna (na própria interface) e externa (entre os diversos canais, como website, sistemas desktop e aplicativos móveis da empresa). Além de assegurar a consistência, o design system otimiza o projeto da interface, pois, ao reaproveitar componentes, acelera o desenvolvimento e a implementação.

A empresa pode desenvolver o seu próprio design system ou utilizar como referência outros já conhecidos, como o Material Design, desenvolvido pelo Google, ou o Carbon, desenvolvido pela IBM.

Lembramos que para definir as características visuais de uma interface, devem ser aplicados os princípios de usabilidade e os princípios de Gestalt, a fim de que uma aparência visual da interface seja agradável e intuitiva, ou seja, que os usuários entendam, com facilidade, o que significa e para que serve cada elemento apresentado.

Prototipação de Interfaces

Protótipo

Sabemos que um protótipo de interface deve ser estruturado sobre os requisitos dos usuários do projeto, sobre os modelos mentais deles, sobre os contextos de uso, a usabilidade e as ideias da equipe do projeto.

Portanto, é preciso pensar estrategicamente em cada tela e cada elemento da interface.

Precisamos pensar em todos os detalhes da interface. O protótipo auxilia a perceber erros e acertos.

Tutorial de Prototipação

- **Passo 1:** Analise as necessidades e os requisitos dos usuários para a sua interface, bem como os contextos de uso relacionados ao projeto. Coloque-se no lugar do usuário e imagine qual o passo a passo de suas ações para alcançar seus objetivos nos contextos identificados. Anote esse passo a passo e, em seguida, pense em ideias de como auxiliar o seu usuário a alcançar seus objetivos com mais facilidade por meio de uma interface. Se possível, execute essa etapa em uma equipe de projeto. Quanto mais ideias e discussões neste momento, melhor.
- **Passo 2:** Desenhe algumas telas da interface e pense nos elementos que cada uma delas deve conter para que os usuários consigam alcançar seus objetivos. Se quiser, faça as telas e os elementos separados de forma que consiga movê-los e reorganizar a interface. Não se preocupe com as dimensões corretas e com o acabamento visual aqui e, se possível, faça isso em equipe também.
- **Passo 3:** Analise suas ideias com o card sorting e com os requisitos do projeto, então, junto com sua equipe, defina qual a melhor ideia e qual a melhor organização da interface para seguir em frente. Este é o momento de fazer ajustes e de testar, então não tem problema nenhum mover as coisas do lugar, tirar e acrescentar elementos ou até mudar toda a lógica da interface. Este é o melhor momento para isso.
- **Passo 4:** Faça um protótipo de baixa fidelidade, wireframes, de preferência rápido, com base nas etapas anteriores, e avalie. Se possível, já faça uma inspeção dos requisitos e dos princípios de usabilidade ou heurísticos (avaliação heurística) e um teste com usuários.
- **Passo 5:** Analise os resultados das avaliações e dos testes e faça ajustes na sua interface. Se forem necessários muitos ajustes, faça-os nos próprios wireframes, pois, no protótipo de baixa fidelidade, é mais rápido e fácil de ajustar. Feito isso, teste novamente. Se forem necessários poucos ajustes, você já pode avançar para um protótipo de média fidelidade, especificando alguns elementos a mais, com um pouco de refinamento visual e com a definição de nomes de botões e elementos. Dica: Não tenha medo de errar e de ajustar aqui, aproveite que neste momento ainda é rápido e barato fazer isso.
- **Passo 6:** Após desenvolver o protótipo de média fidelidade, teste-o com usuários novamente ou ao menos faça uma avaliação heurística e verifique as necessidades de melhorias. Você pode prototipar apenas uma parte mais importante da interface se quiser, dependendo do

prazo e dos objetivos do momento. Se necessário, pode voltar e prototipar em baixa fidelidade algumas partes com ajustes para testar novamente antes de avançar.

- **Passo 7:** Faça os ajustes e, se as definições já estiverem avançadas, desenvolva o protótipo de alta fidelidade. Este já deve ter todos os detalhes da arquitetura da informação, identidade visual, como cores, formas e ícones do produto final, nomes e formatos de cada elemento da interface, definições de navegação e de comportamentos da interface em cada tela, transição e elemento, inclusive das microinterações.
- **Passo 8:** Teste o protótipo de alta fidelidade com usuários finais. Nessa etapa, a avaliação com usuários é fundamental para certificar a boa usabilidade e a aceitação do produto no mercado. Dica: Ainda é possível fazer ajustes nesta etapa e, se necessário, faça-os, volte e teste novamente até que a interface fique adequada.

Não lance o produto precipitadamente. Se você perceber que ajustes ainda são necessários, mas não os fizer, você pode lançar o produto no mercado correndo um grande risco de várias pessoas o descartarem já no primeiro uso, o que o fará perder clientes já no início, os quais depois serão difíceis de recuperar. Então, teste e ajuste até ter certeza que está tudo bem.

Acessibilidade no Projeto de Interfaces

Acessibilidade

Sabemos que como desenvolvedor de soluções digitais é fundamental que você faça a sua parte para ajudar a eliminar barreiras de acesso e tornar o mundo mais acessível e inclusivo para todos.

Muitos desenvolvedores não percebem que suas interfaces não estão preparadas para atender às necessidades de pessoas com necessidades especiais, motora ou cognitiva.

Projetar para a experiência do usuário é projetar para todos os usuários, independentemente de suas habilidades. Dessa forma, não podemos falar em usabilidade sem incluir a acessibilidade em nossos projetos.

Veja um projeto muito legal que foi publicado no site do governo do Reino Unido.

Eles desenvolveram um conjunto de pôsteres sobre o que fazer e o que não fazer ao projetar para acessibilidade, considerando seis situações: Leitores de tela, deficiência física, baixa visão, deficiência motora, dislexia, deficientes auditivos e espectro autista.

Projetando para a Acessibilidade

O projeto é aberto e estimula outros desenvolvedores a participar.

O material disponibilizado no Github é open source, e por isso você pode desenvolver os próprios infográficos a partir dele, mostrando cada tipo de deficiência e quais seriam as recomendações.

O blog UX Design contribuiu com a causa, traduzindo o material para português, e divulgando a iniciativa do projeto no blog.

Um dos pôsteres mostra o que fazer e o que não fazer ao projetar para usuários com TEA (Transtorno de Espectro Autista).

Essas pessoas são muito sensíveis a cores e luzes que estimulem demais.

Precisam de comandos objetivos e claros, nada subjetivo ou generalizado.

O material é de muita qualidade e dá dicas muito relevantes.

Existem muitos outros pôsteres sobre acessibilidade.

A Lei Brasileira de Inclusão, que foi sancionada em 2015, promove a inclusão digital e obriga que os websites do governo e das empresas sejam acessíveis, de acordo com diretrizes internacionais de acessibilidade.

O W3C (World Wide Web Consortium) foi fundado em 1994 por Tim Berners-Lee.

Ele é um consórcio internacional formado por empresas, órgãos governamentais e organizações que trabalham em conjunto para criar parâmetros e guidelines que devem ser adotados por todos os desenvolvedores para a internet.

O W3C é considerado a principal organização de padronização para a World Wide Web.

Em 1997, o W3C lançou o Web Accessibility Initiative (WAI) com o objetivo de promover a acessibilidade da web a todas as pessoas com deficiência.

Essa iniciativa é responsável pela criação de um dos documentos mais importantes de referência para acessibilidade digital na internet, o Web Content Accessibility Guidelines (WCAG), que orienta desenvolvedores a como tornar a web mais acessível para as pessoas com deficiência e que se aplica a conteúdos web, apps, ferramentas e tecnologias emergentes na web.

Pesquise mais sobre esta iniciativa no próprio site do consórcio.

Existem diversos índices para medir a leituraabilidade, ou seja, o nível de facilidade com a qual um leitor compreende um texto.

Um exemplo é o índice Flesch, que foi adaptado para o português por pesquisadores brasileiros em 1996.

Considerando número de frases, o número de palavras e o número de sílabas por palavra, esse índice classifica a leituraabilidade a partir de uma estimativa da quantidade de anos de estudo necessários para que uma pessoa consiga compreender o texto analisado.

Fórmula a ser aplicada:

$$248.835 - [1.015 \times (total_palavras / total_frases)] - [84.6 \times (total_silabas / total_palavras)]$$

Resultado	Leiturabilidade	Grau Escolar
100-75	Muito Fácil	1º ao 5º Ano
75-50	Fácil	6º ao 9º Ano
50-25	Difícil	Ensino Médio
25-0	Muito Difícil	Ensino Superior

Avaliação e Problemas de Usabilidade em Interfaces

O Processo de Avaliação de Usabilidade

Vimos que a avaliação é uma das etapas mais importantes do projeto centrado no usuário.

As avaliações são realizadas para compreender como é a experiência do usuário com o sistema, quais as dificuldades que ele enfrenta e de que forma a interface pode ser melhorada.

O processo de avaliação de usabilidade pode ser composto das seguintes etapas:

- Definir a estratégia de avaliação.
- Criar o plano de avaliação.
- Preparar e executar a avaliação.
- Analisar os dados coletados.
- Interpretar os dados coletados.
- Elaborar o relatório de avaliação.

As técnicas de avaliação estão organizadas em duas categorias:

- Técnicas de inspeção da interface.
- Técnicas de observação do usuário.

Problemas de Usabilidade

Vimos que segundo Nielsen, um problema de usabilidade pode ser classificado de acordo com a sua severidade, que pode ser determinada a partir de uma combinação de três fatores:

- **Frequência:** É um problema comum ou raro?
- **Impacto:** Será fácil ou difícil para o usuário superar esse problema?
- **Persistência:** Uma vez superado, o usuário não enfrentará mais esse problema ou os usuários o enfrentarão repetidamente?

Em Cybis, Betiol e Faust, nas páginas 476 a 483, você encontra uma lista de métodos de avaliação da experiência do usuário indexados de acordo com os seguintes fatores:

- **Aplicação:** A que tipo de produto o método pode ser aplicado.
- **Etapa de Desenvolvimento do Produto:** Conceitual, protótipo, produto final.
- **Etapa da Experiência do Usuário:** Antes, durante ou após o uso do produto.
- **Avaliador:** Perfil e quantidade de avaliadores.
- **Requisitos Necessários:** Avaliadores, equipamentos.
- **Contexto da Avaliação:** Laboratório, em campo, remoto.
- **Tipo de Dado Coletado:** Quantitativo ou qualitativo.

Lembramos ainda que ao aplicar avaliações de usabilidade evitamos perda de tempo e retrabalho durante o projeto e resultará em melhor experiência para o usuário, que enfrentará menos problemas de usabilidade na interação com a interface.

Técnicas de Inspeção e Avaliação de Interfaces

Avaliação Heurística

A avaliação heurística é um método de inspeção especial baseado em heurísticas ou princípios de usabilidade, resultantes de estudos científicos mundialmente reconhecidos, os quais indicam boas práticas para interfaces com usuários.

Um desenvolvedor deve levar em conta os princípios de usabilidade para que a interface seja acessível, responsiva e intuitiva ao usuário.

Processo de Aplicação da Avaliação Heurística – Tutorial

No tutorial abaixo vamos explicar cada passo que você deve dar para avaliar uma interface:

- Defina quais heurísticas ou princípios que utilizará.
- Verifique o escopo (quais partes) da interface serão avaliadas e certifique-se de que tem todas em mãos.
- Identifique quais os objetivos de uso da interface (o que o usuário que fazer utilizando a interface).
- Faça um percurso cognitivo, imagine-se como usuário e use a interface ou simule o uso da interface (se o protótipo não for funcional), passo a passo, entenda quais os possíveis caminhos o usuário pode tomar para alcançar cada objetivo e quais possíveis ações ele pode tomar durante o processo.
- Analise, durante o percurso, se o usuário pode encontrar alguma dificuldade para alcançar seu objetivo.
- Verifique cada uma das heurísticas com relação a cada tela e cada parte da interface, perguntando-se: A interface atende a cada heurística?
- Em todos os casos em que a resposta à etapa anterior for “não”, identifique o possível problema de usabilidade.
- Anote todos os problemas identificados e a heurística relacionada ao problema, indicando as possíveis consequências para o usuário.
- Analise o nível de severidade de cada possível problema.
- Indique uma possível solução para cada problema.
- Coloque tudo em um relatório contendo introdução, conclusão e aspectos positivos da interface.

O artigo “A usabilidade nos estudos de uso da informação: Em cena usuários e sistemas interativos de informação”, descreve os sistemas interativos de informação pela interface com os usuários da informação, sob a perspectiva da interação homem-computador.

Teste de Usabilidade de Interfaces

Revisando Conceitos

Lembramos que testar a usabilidade é avaliar a eficácia, a eficiência e a satisfação do usuário ao utilizar o sistema interativo para atingir objetivos específicos dentro de um determinado contexto de uso.

Um dos principais objetivos dos testes de usabilidade é identificar potenciais problemas de usabilidade nas interfaces para, assim, propor recomendações que possam solucioná-los.

Em relação ao local e à forma de fazer os testes, podemos dividir em dois grupos:

- **Testes Presenciais:** O moderador e o participante estão fisicamente no mesmo local, que pode ser o laboratório ou em campo, no contexto real de uso do produto.
- **Testes Remotos:** O moderador e o participante não estão fisicamente no mesmo local.

Lembramos ainda que Nielsen, afirma que o número ideal de participantes em um teste de usabilidade é 5, se você estiver testando um único grupo de perfil de usuários.

Se você for testar dois grupos de usuários, recrute 3 a 4 participantes para cada grupo. Se forem três ou mais grupos de usuários, teste com 3 participantes de cada grupo.

Durante a sessão de testes, o avaliador deve passar as instruções sobre as tarefas, mas não deve, em momento algum, instruir os participantes sobre como executá-las. Os participantes devem realizar as tarefas sozinhos, sem ajuda ou treinamento, como se estivessem em um contexto real de uso do produto.

Ao finalizar todas as sessões do teste de usabilidade, deve ser feita a análise e a interpretação dos dados coletados.

Os resultados serão compilados e incluídos em um relatório final que deverá ser apresentado à equipe do projeto.

Esse relatório deverá conter uma descrição do contexto de uso, dos objetivos da avaliação e do contexto no qual o teste foi executado.

Descreva os resultados da avaliação, anexando as respostas dos questionários e das entrevistas.

Aprendemos que a observação do usuário utilizando o sistema digital é uma das melhores técnicas para identificar problemas de usabilidade na interface e compreender o porquê do comportamento do usuário.

Procure realizar avaliações constantes de suas soluções de projeto junto a seus usuários.

Essa prática resultará em interfaces melhores, mais simples e fáceis de usar e que oferecerão uma melhor experiência a seus usuários.