

Interação Humano-Computador

Teste de Usabilidade

Lesandro Ponciano

2025

Objetivo de Aprendizagem

O objetivo deste tópico é

- **analisar** o Teste de Usabilidade como um método formal de avaliação de usabilidade por meio da observação

Teste de Usabilidade

- Método de avaliação por **observação**
- Os objetivos de avaliação determinam quais **critérios** de usabilidade devem ser medidos
- Permite responder questões como:
 - Quantos erros os usuários cometem nas primeiras sessões de uso?
 - Quantos usuários conseguiram completar com sucesso determinadas tarefas?

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, etc

Protocolo do Teste de Usabilidade

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

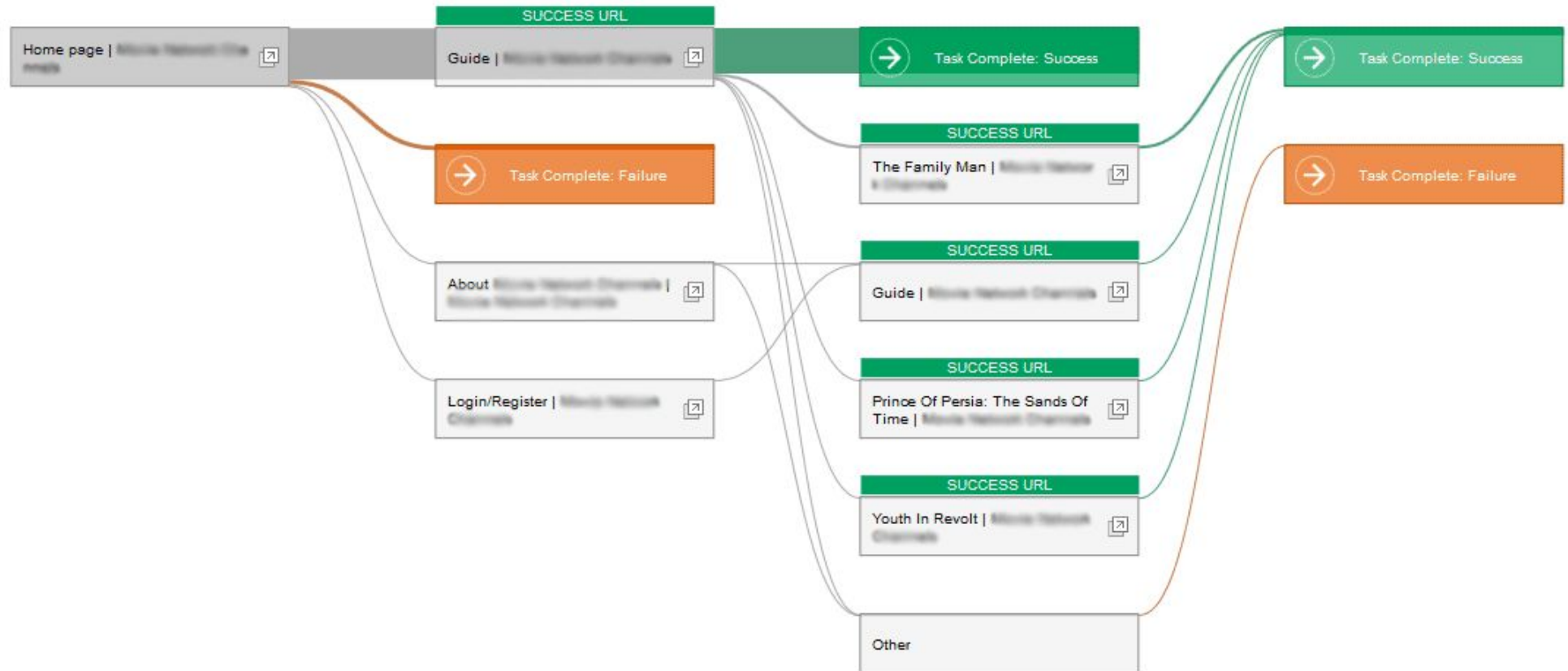




EyeTracking



Click Stream



Exercício de Fixação

Qual dos procedimentos abaixo não é conduzido como parte de um Teste de Usabilidade.

- A. Observar e registrar a performance dos participantes.
- B. Executar um teste-piloto
- C. Inspeccionar os signos estáticos, dinâmicos e metalinguísticos.
- D. Definir o perfil dos participantes e recrutá-los.

Reflexão



Você compreendeu que, para dizer que aplicou o Teste de Usabilidade, o designer precisa ter seguido todo o protocolo do teste?

A observação, no Teste de Usabilidade, pode ser feita de modo visual ou por análises instrumentalizadas como EyeTracking e Clickstream.

Material Complementar

- **Texto:** “Eye Tracking”. Disponível em <https://www.usability.gov/how-to-and-tools/methods/eye-tracking.html> > Acesso em 15 Jul. de 2024.
- **Artigo científico sobre o Clickstream:** Gang Wang, Xinyi Zhang, Shiliang Tang, Christo Wilson, Haitao Zheng, and Ben Y. Zhao. 2017. Clickstream User Behavior Models. ACM Trans. Web 11, 4, Article 21 (September 2017), 37 pages. Disponível em <https://doi.org/10.1145/3068332> > Acessado em 15 de Jul. de 2024.

Referencial

- SOMMERVILLE, Ian. Engenharia de Software - 9a edição. Pearson ISBN 9788579361081.
- BARBOSA, Simone D. J; SILVA, Bruno Santana da. Interação humano-computador. Rio de Janeiro (RJ): Elsevier, 2010. 384 p. ISBN 9788535234183
- BENYON, David. Interação humano-computador. 2. ed. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2011. xx, 442 p. ISBN 9788579361098

O teste de usabilidade é um método de avaliação por observação. A observação pode ser feita de modo visual ou por análises instrumentalizadas como EyeTracking e Clickstream.

Interação Humano-Computador

Prof. Dr. Lesandro Ponciano

<https://orcid.org/0000-0002-5724-0094>