

UNIVERSIDADE
FEDERAL DO CEARÁ



Sistemas Interativos

Usabilidade

Experiência do Usuário



Sistemas Interativos

Sistemas computacionais compostos por Hardware, Software e meios de comunicação desenvolvidos para interagirem com pessoas. (Barbosa e Silva, 2010)





Quais produtos interativos existem em nossas vidas?



Quais produtos interativos existem em nossas vidas?



Quais produtos interativos existem em nossas vidas?



Quais produtos interativos existem em nossas vidas?



Quais produtos interativos existem em nossas vidas?



Amazon Echo



Quantos deles são realmente fáceis de usar? Por quê?

Pense numa ocasião em que um desses dispositivos tenha lhe causado algum incômodo – quanto tempo você gastou tentando fazê-lo funcionar?

Por que você acha que isso acontece?

- Muitos produtos não foram projetados tendo o usuário em mente;

- Foram projetados como sistemas para realizar determinadas funções;

- Pode até funcionar em termos de Engenharia mas a USABILIDADE....

USABILIDADE é

“Um conjunto de atributos relacionados com o esforço necessário para o uso de um sistema interativo, e relacionados com a avaliação individual de tal uso, por um conjunto específico de usuários” (ISO/IEC 9126 – 1991)

Fatores de usabilidade: (Nielsen, 1993)

- facilidade de aprendizado;
- facilidade de recordação;
- eficiência;
- segurança no uso;
- satisfação do usuário.



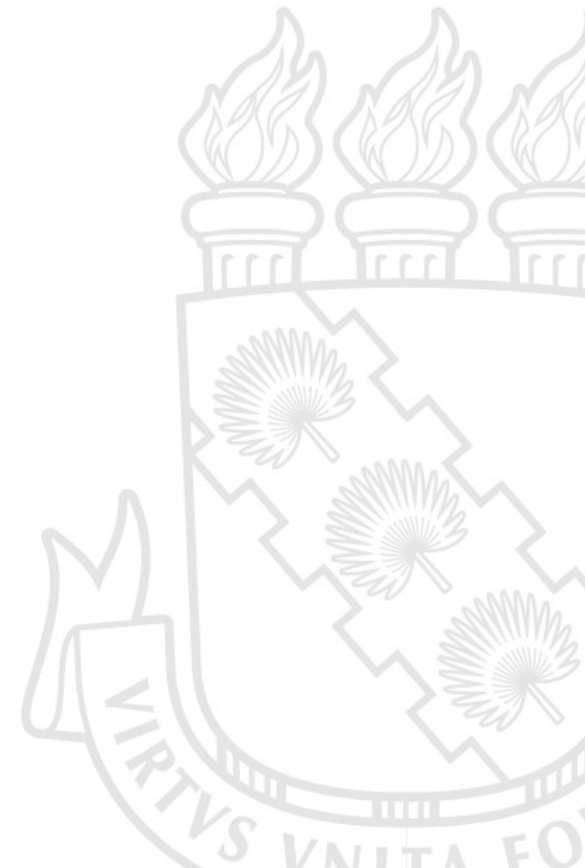
Sistemas interativos deixaram de ser utilizados apenas no trabalho e passaram a **estar presentes em muitas atividades humanas** (entretenimento, educação, saúde, política, etc) e em **diversos locais** (trabalho, em casa, na escola, em trânsito, no hospital, no museu, shopping, etc).

Essas novas atividades aumentaram a necessidade de considerarmos a forma como o uso afeta os **sentimento e as emoções** dos usuários.

Alguns interpretam como uma atenção maior à satisfação do usuário como **parte do critério de usabilidade**. Outros, no entanto, consideram essa preocupação como critério de qualidade distinto, chamado de **experiência do usuário**.

Além disso, tornou-se importante investigar outros aspectos caracterizando seus sentimentos, estado de espírito, emoções e sensações decorrentes da interação em determinado contexto de uso, tais como: satisfação, prazer, diversão, entretenimento, interesse, atração, motivação, estética, criatividade, provocação, surpresa, desafio, cansaço, frustração e ofensa.

Não podemos prever e nem controlar a reação de cada usuário, mas podemos projetar visando promover uma boa experiência.



Alguns aspectos são mais importantes para a experiência do usuário: atenção, ritmo, divertimento, interatividade, controle consciente, envolvimento e estilo de narrativa.

Um bom envolvimento emocional agrega valor ao sistema.

Cabe ao designer decidir quais aspectos subjetivos devem ser promovidos e articular com os demais critérios de uso.

Difícilmente um sistema será muito bom em todos os critérios.

É importante conhecer as necessidades dos usuários e estabelecer quais critérios de usabilidade devem ser priorizados no sistema em questão.

Quanto tempo você acha que se deveria levar para aprender a utilizar os seguintes produtos interativos e quanto tempo realmente a maioria das pessoas leva para tal? Qual o grau de capacidade de memorização deles?

- a) Configurar uma impressora
- b) Configurar quem pode ver minhas fotos no Facebook
- c) Pagar um *ticket* do estacionamento na máquina eletrônica
- d) Sincronizar Smart Whach com Smartphone

