

# Metodologia para avaliar e testar a usabilidade da interface

APRESENTAR AO DISCENTE AS METODOLOGIAS PARA AVALIAR A USABILIDADE DA INTERFACE.

## Métodos de inspeção da usabilidade

Na aula anterior, vimos como melhorar a qualidade da interface utilizando os recursos avançados no Cacao, como links, compartilhamento, interação com outras telas e mensagens de erros. Agora, vamos nos aprofundar um pouco mais sobre os métodos e as técnicas para executar e aplicar os testes que podem ser aferidos em usuários de interfaces.

Métodos de inspeção são baseados em regras ou diretrizes que devem ser seguidas e aplicadas, a fim de analisar a interação que o usuário tem ou terá com o sistema a ser avaliado. Esses métodos devem possuir, obrigatoriamente, a colaboração de pessoas que realmente utilizam o sistema para que seus resultados tenham um prognóstico mais próximo do real. Seu objetivo é inspecionar a usabilidade da interface para descobrir seus possíveis problemas e solucioná-los.

## Inspeção da usabilidade formal

Este método é adotado nas fases iniciais de desenvolvimento do sistema, sendo necessária a formação de dois grupos de profissionais, uma equipe de avaliadores e outra de desenvolvedores. Assim, cada integrante da equipe irá fazer a sua inspeção isoladamente no sistema, colhendo as informações para depois retornarem aos seus respectivos grupos. É eleito um mediador e os profissionais discutem os defeitos que encontraram, chegando, depois de algum tempo, nas conclusões finais.

## Avaliação heurística

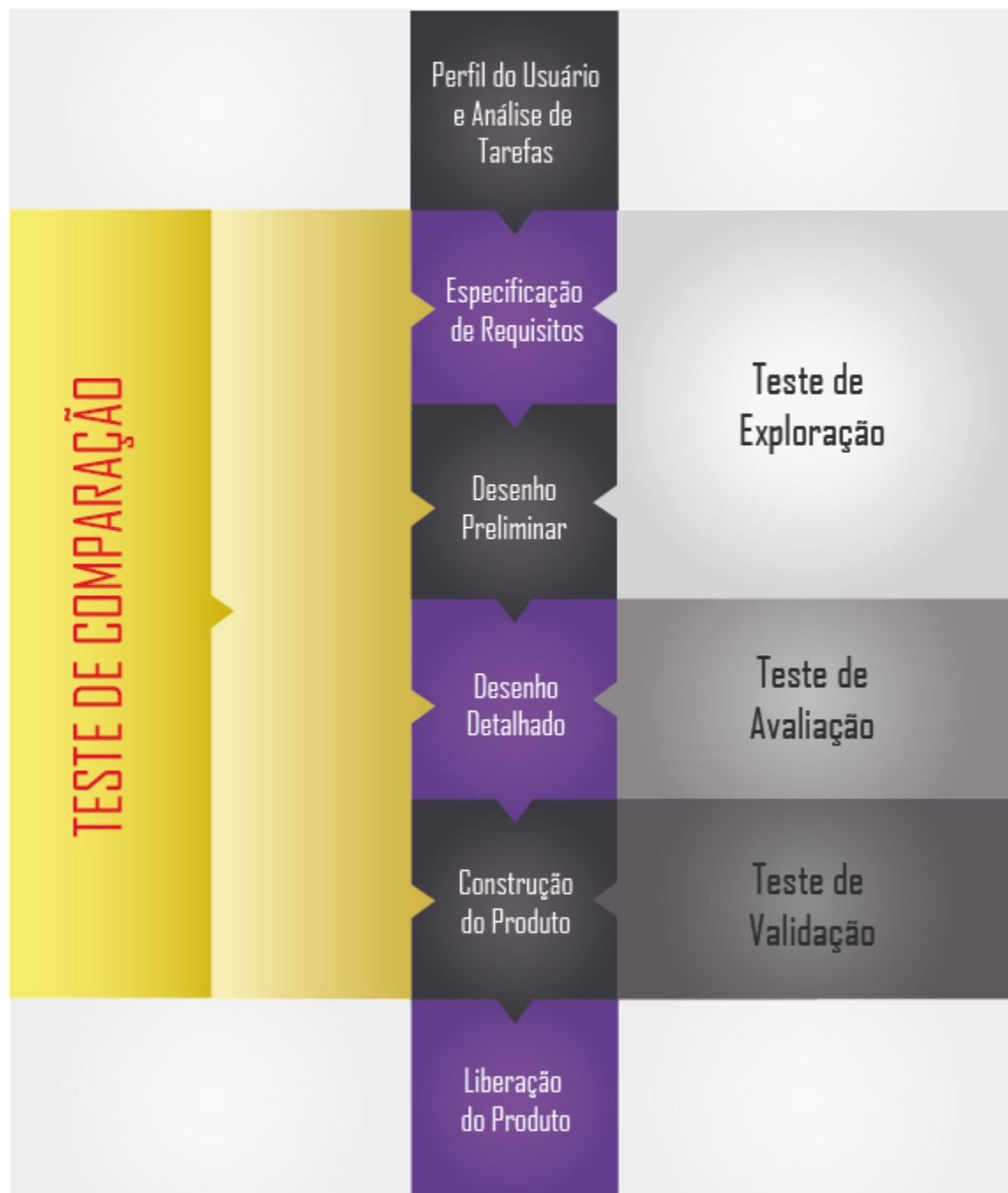
Heurística, segundo o dicionário Aurélio, significa:

Heurística é um método de inspeção que envolve um grupo de especialistas em usabilidade, os quais executarão uma série de tarefas, seguindo algumas regras a serem aplicados nos elementos do sistema. Esse método pode ser utilizado em qualquer ciclo de desenvolvimento do sistema. Mais detalhes sobre ele serão abordados nas próximas aulas.

## Métodos de testes de usabilidade com usuários

Segundo definição da Cartilha de Usabilidade do Governo Federal sobre testes de usabilidade.

Existem quatro sequências de testes, cada uma possui uma finalidade distinta e dependendo de cada etapa, um teste é mais indicado que o outro. A seguir, na figura1, podemos observar sequência de etapas para aplicação dos testes.



Legenda: FIGURA 1 ? SEQUÊNCIA PARA APLICAÇÃO DOS CICLOS DE TESTES

## Teste de exploração

Sua aplicação é executada ainda na especificação dos requisitos e tem o objetivo de conhecer como os usuários imaginam o sistema, seus elementos e comportamentos. Geralmente, trata-se de uma pesquisa exploratória em que um wireframe de baixa fidelidade é o suficiente para colher informações para este teste.

## Teste de avaliação

Geralmente é aplicado no meio do processo, já quando o desenho da interface está definido. Seu propósito é avaliar se os elementos da interface atendem às necessidades do usuário e seguem as diretrizes de usabilidade. Assim, a pessoa que navegará entre as telas deverá seguir uma tarefa pré-definida, por exemplo: executar uma determinada pesquisa. Paralelamente a isso, um dos colaboradores da equipe deverá anotar todas essas informações para gerar um relatório sobre o resultado dessa tarefa.

## Teste de validação

Este teste é aplicado um pouco antes da publicação e revisa se o site está de acordo com as diretrizes de usabilidade, funcionalidades, navegação, design e, principalmente, quanto tempo demora para o usuário executar a tarefa solicitada.

## Teste de comparação

Pode ser aplicado no início do projeto, servindo para comparar os diversos estilos de interfaces, sites ou sistemas concorrentes. No meio do projeto, tem a função de avaliar a funcionalidade dos elementos da tela, medindo a competência e a eficácia da interface.

## Teste de verbalização ou Thinking-aloud Protocol (Protocolo de pensando em voz alta)

Nesta técnica o usuário deve expressar o seu pensamento em voz alta, ou seja, tudo o que ele pensar deve ser verbalizado, deve ser dito para que o pesquisador possa anotar os defeitos detectados da interface e as dificuldades reais pelas quais o usuário está passando.

Uma variação dessa técnica de Thinking-aloud Protocol é a verbalização estimulada (question-asking protocol), ou seja, o pesquisador faz perguntas específicas sobre a tarefa que o usuário está executando. Desse modo, ele é estimulado a responder e, com base na resposta certa ou errada, o pesquisador consegue avaliar qual parte do sistema está evidente para o usuário ou não.

Colher os resultados dos testes provenientes da verbalização não é tão fácil. O pesquisador deverá reproduzir as anotações e os vídeos de todas as pessoas que fizeram o teste em uma única coletânea de dados e filtrar as informações mais relevantes para ter acesso àquela informação suprema, o resultado final detalhado.

## Próxima aula

Não perca a próxima aula, na qual faremos um teste de avaliação da usabilidade assistida por vídeo, por meio de uma ferramenta para filmar a interação do usuário. Todos preparados? Então vamos lá!

Para compreender mais sobre os tipos de métodos de investigação, leia o capítulo 3 da Avaliação de Usabilidade na cartilha de usabilidade do Governo Federal.

Caso fique alguma dúvida, leve a questão ao Fórum e divida-a com seus colegas e professor

## REFERÊNCIA

DIAS, Cláudia. *Usabilidade na WEB: criando portais mais acessíveis*. 2. ed. Rio de Janeiro: Alta Books, 2006.

KRUG, Steve. *Não me faça pensar: uma abordagem de bom senso à usabilidade na web*. Rio de Janeiro: Alta Books, 2008.

NIELSEN, Jakob. *Usability Engineering*. San Francisco: Morgan Kaufmann, 1993.

\_\_\_\_\_. LORANGER, Hoa. *Usabilidade na web: projetando websites com qualidade*. Rio de Janeiro: Campus, 2007.





