

A usabilidade – Cada vez mais fácil

Prof Ms Heli Meurer
Desenhador Gráfico - Procergs
Professor Uniritter

Usabilidade, de onde vem isso?

Em todo o trabalho sempre vai existir pelo menos três aspectos:

**Físico,
Cognitivo e
Psíquico**

No **trabalho informatizado** a maior carga recai sobre o **aspecto cognitivo**.

Usabilidade, de onde vem isso?

A usabilidade surge para atender fatores como:

- **atenção e percepção,**
- **memória,**
- **processamento de informações e tomada de decisões.**

O que é usabilidade?

A usabilidade de sistemas, sites, aplicativos ou produtos é constituída pela funcionalidade e pela facilidade com que os usuários usam essa funcionalidade.

É a medida na qual o produto pode ser usado por determinados usuários para conseguir obter objetivos específicos como **EFETIVIDADE**, **EFICIÊNCIA** e **SATISFAÇÃO** em um contexto de uso específico

Enfim, é a facilidade de uso

O que é usabilidade?

A **'efetividade'** é a precisão e a plenitude com que os usuários alcançam os objetivos especificados.

A esta idéia, estão associadas:

- a facilidade de aprendizagem ampla e profunda,
- a mínima taxa de erros
- a facilidade de reconhecimento das funcionalidades
- e procedimentos do sistema

O que é usabilidade?

A '**eficiência**' está relacionada com os recursos empregados

A '**satisfação**' é entendida pela comodidade e a atitude positiva no uso de um sistema ou site, e por isso, trata-se de um fator subjetivo.

Onde e como é aplicada a tal Usabilidade?

Na **Interface Amigável** do site, sistema ou software

Para que a interface tenha usabilidade, ela deve fornecer:

- Facilidade de comunicação
- Facilidade de uso e aprendizagem
- Fornece um ambiente de trabalho familiar
- Fornece um mapa o objetivo da realidade (previsível e informativa)
- Simplifica a realização de tarefas
- Transmite segurança por ser controlável pelo usuário

Para que fazer projetos com usabilidade?

Para que o usuário possa executar uma tarefa com rapidez e exatidão, sem medo de deixá-la incompleta ou de errar!

O que é tarefa, meu D'us?

Uma **tarefa** é caracterizada por um resultado a ser atingido.

O que acontece quando existe desenvolvimento com Usabilidade?

‘Uma aproximação com o usuário’, ou seja, é necessário centrar-se nos usuários.

É necessário conhecer, entender e trabalhar com as pessoas que representam os atuais e/ou potenciais usuários do site ou sistema.

O que acontece quando existe desenvolvimento com Usabilidade?

‘Um amplo conhecimento do contexto de utilização’ – as pessoas utilizam os produtos para incrementar sua produtividade.

Para desenhar produtos utilizáveis, é preciso entender, em primeiro lugar, os objetivos dos usuários, conhecer as tarefas que serão automatizadas, modificadas e sintetizadas.

O que acontece quando existe desenvolvimento com Usabilidade?

‘O produto deverá satisfazer as necessidades do usuário’

Os usuários são, geralmente, pessoas ocupadas tentando realizar rapidamente um tarefa. É necessário relacionar usabilidade com produtividade e qualidade.

O que acontece quando existe desenvolvimento com Usabilidade?

É preciso entender que são os usuários e não os designers e desenvolvedores, quem determinam quando um produto é fácil de ser utilizado e por isso mesmo, devem ser consultados através de pesquisas, formulários e relatos.

Conseqüências Comprovadas

‘Uma redução nos custos de produção’.

Os custos e tempo de desenvolvimento podem ser reduzidos, evitando-se o redesenho e diminuindo o número de intervenções posteriores requeridas no produto

Conseqüências Comprovadas

‘Redução dos custo de manutenção’.

Os sistemas fáceis de serem utilizados, requerem menos treinamentos, suporte para o usuário e manutenção;

Conseqüências Comprovadas

‘Diminuição dos custos de utilização’.

Os sistemas que se ajustam melhor às necessidades dos usuários, melhoram a produtividade e a qualidade das ações e das decisões.

Os sistemas mais fáceis de serem utilizados reduzem o esforço e permitem aos usuários, manejar uma variedade mais ampla de tarefas.

Conseqüências Comprovadas

‘Melhora a qualidade do produto’.

O desenvolvimento centrado no usuário resulta, geralmente, em aplicações com maior qualidade de utilização, tornando-as mais competitivas em um mercado que demanda produtos com interfaces ‘realmente amigáveis’

O que é tarefa?

Para o desenvolvimento de um bom projeto ergonômico é fundamental entender bem a **tarefa e as subtarefas** dos usuários.

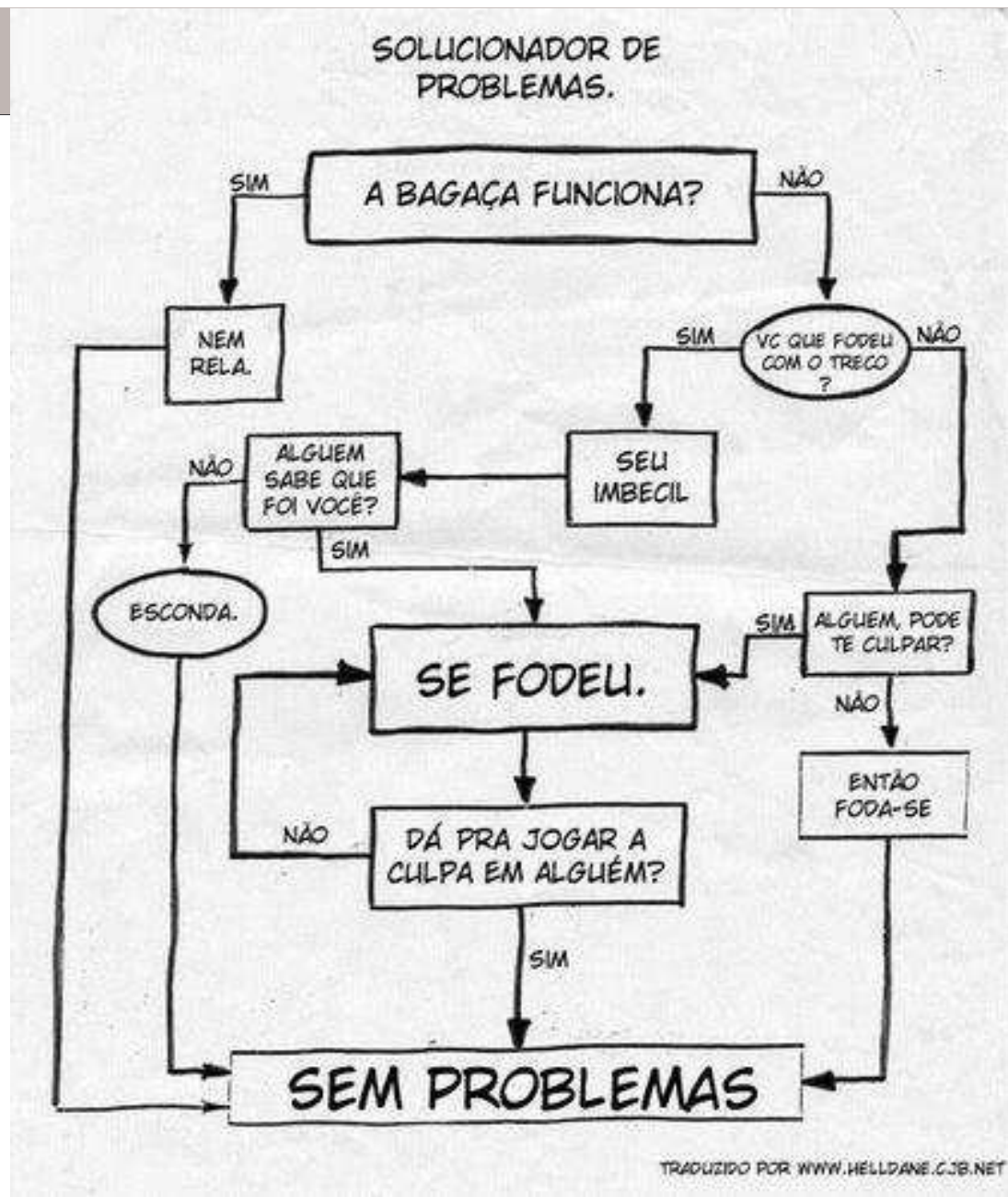
Uma **tarefa** é caracterizada por um resultado a ser atingido.

Ex.: Enviar um e-mail, Assistir o canal de TV preferido

Uma **subtarefa** é estreitamente ligada à tarefa principal e não podem ser separadas sem perder o sentido.

Ex.: Anexar uma mensagem, ligar a TV

Fluxo da tarefa



3 maneiras de descrever uma tarefa

Cenários

Casos de uso e

Casos de uso essenciais

3 maneiras de descrever uma tarefa

Cenários

É uma narrativa informal. Descreve tarefas humanas em uma história que permite a exploração e discussão de contextos, necessidades e requisitos.

Não descreve explicitamente o uso de um programa ou outro suporte tecnológico para realizar uma tarefa.

Exemplo1

Cenários

Bem, aqui é onde chegam os formulários de admissão. Recebemos cerca de 50 formulários por dia, durante o período de pico dos pedidos. Aqui Pedro abre os formulários e verifica se estão completos, isto é, que toda a documentação foi incluída. Antes de processar o pedido, nós exigimos cópias dos resultados de exames escolares relevantes ou comprovação de experiência de trabalho. Dependendo do resultado dessa inspeção inicial, os formulários passam para...

Exemplo2

Biblioteca

Cenários

Digamos que eu queria encontrar um livro de George Jeffries. Não lembro do seu título, mas sei que foi publicado antes de 1995. Vou ao catálogo e digito minha senha. Não entendo porque tenho de fazer isso, uma vez que não posso entrar na biblioteca para usar o catálogo sem passar pelos portões de segurança. No entanto, quando minha senha é confirmada, posso escolher procurar uma obra por autor ou data, mas não pela combinação de autor e data. A tendência é escolher a opção por autor, pois a busca por data geralmente identifica muitas entradas...

3 maneiras de descrever uma tarefa

Casos de Uso

Também enfocam os objetivos dos usuários, mas a ênfase aqui se dá mais na interação entre usuário e sistema do que na própria tarefa do usuário.

“Curso normal” é o conjunto das ações que o analista acredita que os usuários realizam mais usualmente.

Exemplo1

Caso de uso – organização de uma reunião em um aplicativo

- 1. O usuário escolhe a opção de organizar uma reunião*
- 2. O sistema solicita ao usuário o nome dos participantes*
- 3. O usuário digita uma lista de nomes*
- 4. O sistema verifica se a lista é válida*
- 5. O sistema solicita as restrições do usuário*
- 6. O usuário digita suas restrições*
- 7. O sistema busca nas agendas uma data que satisfaça às restrições*
- 8. O sistema exibe uma lista de datas possíveis*
- 9. O usuário escolhe uma das datas*

Exemplo1

- 10. O sistema marca a reunião na agenda.**
- 11. O sistema envia um email para todos os participantes da reunião informando-os do compromisso;**

Cursos alternativos:

- 5. Se a lista da pessoa é inválida**
 - 5.1. o sistema apresenta uma mensagem de erro**
 - 5.2. o sistema retorna ao passo 2.**

- 8. Se não forem encontradas as datas possíveis,**
 - 8.1. o sistema exibe uma mensagem adequada**
 - 8.2. o sistema retorna ao passo 5.**

Exemplo2

Caso de uso – Localizar livro

- 1. O sistema solicita o nome e a senha do usuário***
- 2. O usuário fornece seu nome e sua senha para o sistema***
- 3. O sistema verifica a senha do usuário***
- 4. O sistema exibe um menu de escolhas***
- 5. O usuário escolhe a opção de busca***
- 6. O sistema exibe o menu de opções de busca***
- 7. O usuário escolhe fazer a busca por autor***
- 8. O sistema exibe a tela de busca por autor.***

Exemplo2

- 9. O usuário fornece o nome do autor**
- 10. O sistema exibe os resultados da busca**
- 11. O usuário escolhe os livros que deseja**
- 12. O sistema exibe detalhes do livro escolhido**
- 13. O usuário anota a localização**
- 14. O usuario fecha o sistema de catalogação**

Exemplo2

Cursos alternativos:

4. Se a senha do usuário não for válida

4.1. O sistema exibe uma mensagem de erro

4.2. O sistema retorna ao passo 1

5. Se o usuário conhece os detalhes do livro

5.1. o usuário escolhe fornecer detalhes do livro

5.2. O sistema exibe a tela de detalhes do livro

5.3. O usuário insere os detalhes do livro

5.4. O sistema vai para o passo 12.

3 maneiras de descrever uma tarefa

Casos de Uso Essenciais

Foram desenvolvidos por Constantine e Lockwood (1999) visando combater as limitações do cenário e dos casos de uso.

Representam abstrações de cenários, isto é, representam um caso mais geral do que um cenário abrange e tentam evitar as suposições de um caso de uso tradicional.

Exemplo1

Intenções do Usuário

Responsabilidade do Sistema

Organizar uma reunião

Solicitar o nome dos participantes

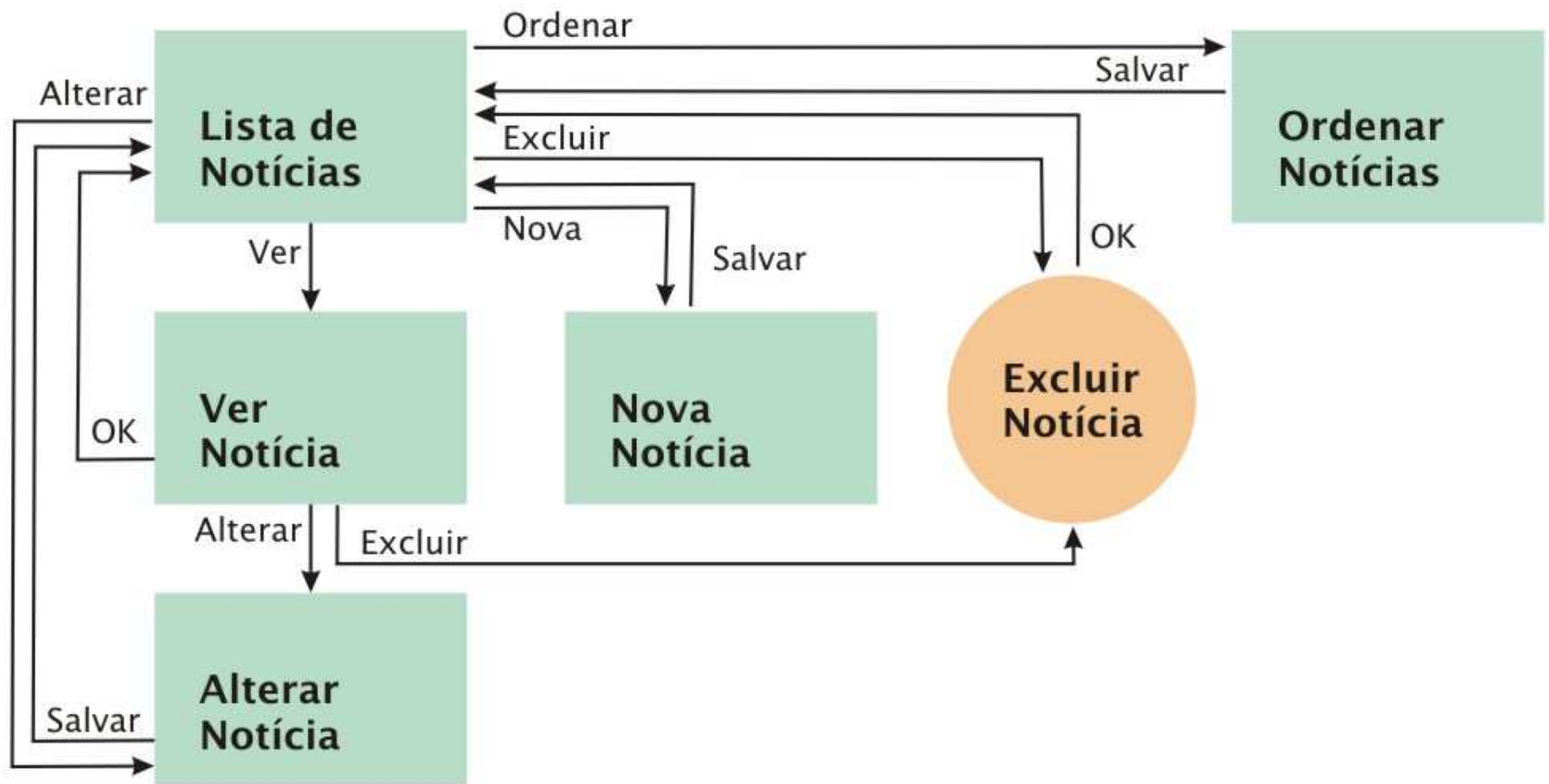
*Identificar os participantes
e as restrições*

Sugerir possíveis datas

Escolher a data preferida

Agendar a reunião

Fluxo da tarefa para administração de notícias



[Nova](#) [Editar](#) [Excluir](#)

- Serviços
- Tabelas
- Sugestões
- Notícias**
- Relatórios
- Usuários

Lista de Notícias

<u>Data/Hora</u>	<u>Título</u>	<u>Manchete</u>	<u>Ativo</u>
<input type="checkbox"/> 26/05/2004 - 10:25	Seminário sobre trabalho da mulher albergada terá início amanhã	Não	Sim
<input type="checkbox"/> 26/05/2004 - 10:20	Encontro debate plantações de florestas na Metade Sul	Sim	Sim
<input type="checkbox"/> 21/03/2004 - 17:50	Procergs apresenta soluções de e-gov na Alemanha e tem encontro com Intel	Sim	Sim



OK

Editar

Excluir

Imprimir

Serviços

Tabelas

Sugestões

Notícias

Relatórios

Usuários

Ler Notícia

Título* Seminário sobre trabalho da mulher albergada terá início amanhã

Data/Hora* 26/05/2004 - 10:25

Sinopse*

A Casa Albergue Feminino promove nesta quinta e sexta-feira (27 e 28) o I Seminário: Trabalho da Mulher Albergada - Uma Política Penitenciária de Inclusão Social. Haverá comercialização de artesanato e obras de arte dos apenados do sistema penitenciário do Rio Grande do Sul. O evento ocorrerá no 5º andar (sala 501) da Associação Médica do Rio Grande do Sul (Amrigrs), localizada na Avenida Ipiranga, 5311, em Porto Alegre.

A Casa Albergue Feminino promove nesta quinta e sexta-feira (27 e 28) o I Seminário: Trabalho da Mulher Albergada - Uma Política Penitenciária de Inclusão Social. Haverá comercialização de artesanato e obras de arte dos apenados do sistema penitenciário do Rio Grande do Sul. O evento ocorrerá no 5º andar (sala 501) da Associação Médica do Rio Grande do Sul (Amrigrs), localizada na Avenida Ipiranga, 5311, em Porto Alegre.

Serão ministradas as seguintes palestras:

Quinta-feira (27):

17h30min



Salvar

Fechar

Serviços

Tabelas

Sugestões

Notícias

Relatórios

Usuários

Editar Notícia

Título*

Seminário sobre trabalho da mulher alberg

Data/Hora*

26/05/2004

10:25

Sinopse*

A Casa Albergue Feminino promove
nesta quinta e sexta-feira (27 e 28) o I
Seminário: Trabalho da Mulher

Texto*

A Casa Albergue Feminino promove
nesta quinta e sexta-feira (27 e 28) o I
Seminário: Trabalho da Mulher

Fonte

Site do Estado

Autor

Manchete



Ativo



Imagem

Procurar...



Serviços

Tabelas

Sugestões

Notícias

Relatórios

Usuários

Salvar

Fechar

Nova Notícia

Título*

Data/Hora*

22/08/2004

16:23

Sinopse*

Texto*

Fonte

Autor

Manchete

Ativo

Imagem

Procurar...

