

# 5 Avaliação

Lígia Fascioni | [www.ligiafascioni.com.br](http://www.ligiafascioni.com.br)

Estácio de Sá | PG em Mídias Digitais | Design de interação para mídias digitais




## Hoje

- por que avaliar
- o que e quando avaliar
- orientações gerais

[www.ligiafascioni.com.br](http://www.ligiafascioni.com.br)

## Por quê?



- seguir recomendações não garante usabilidade
- compreender a interação do usuário com o produto
- usuários são diferentes e as experiências deles também
- problemas reais consertados antes do lançamento
- menos desgaste com usuários

[www.ligiafascioni.com.br](http://www.ligiafascioni.com.br)



## Problemas comuns

Fonte: <http://www.slideshare.net/usabilidodo/oficina-de-teste-de-usabilidade>

- inadequação
- inconsistência
- resposta inesperada
- complicação
- ambiguidade

[www.ligiafascioni.com.br](http://www.ligiafascioni.com.br)

## grupo focal ≠ teste de usabilidade



- grupo focal discute ideias e impressões; bom para a fase de desenvolvimento
- testes de usabilidade: pessoas USAM o sistema e alguém observa

[www.ligafascioni.com.br](http://www.ligafascioni.com.br)

## Atenção



- não há ótimos sites sem teste
- testar apenas 1 usuário ainda é melhor do que nenhum
- teste quando ainda dá para corrigir e antes de entrar no ar
- testar é iterativo
- observar semblantes acrescenta muito
- testar não custa caro

[www.ligafascioni.com.br](http://www.ligafascioni.com.br)

## O que medir



- tempo de execução
- número de cliques
- segurança
- número e tipos de erros
- taxas de sucesso
- satisfação/conforto do usuário

[www.ligafascioni.com.br](http://www.ligafascioni.com.br)

## Técnicas e ferramentas



- Eyetracking
- Laboratórios de usabilidade
- Softwares (Morae, Silverback, Usability Test Data Logger, etc)
- *Storytelling*

[www.ligafascioni.com.br](http://www.ligafascioni.com.br)



## Cuidado

- pessoas podem ficar com vergonha de admitir que não conseguem
- não induza as pessoas a concluir o que você quer
- Não coloque palavras na boca das pessoas

[www.ligafascioni.com.br](http://www.ligafascioni.com.br)

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---



## Testes rápidos e baratos

- três ou quatro usuários
- prepare as tarefas que serão executadas
- ofereça um incentivo ou prêmio para os voluntários
- use uma câmera e assista em outra sala
- faça perguntas e peça para o usuário verbalizar o que sente durante o teste
- se for gravar, peça autorização

[www.ligafascioni.com.br](http://www.ligafascioni.com.br)

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

## Projeto de teste



1. elaborar roteiro (objetivos, métricas, duração e perguntas)
2. selecionar pessoas
3. montar o cenário
4. testar
5. analisar resultados

[www.ligafascioni.com.br](http://www.ligafascioni.com.br)

---

---

---

---

---

---

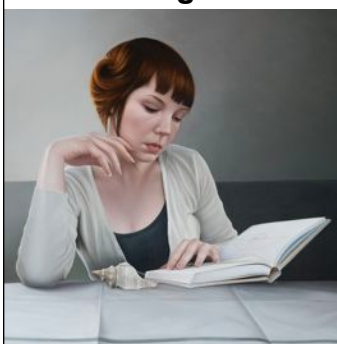
---

---

---

---

## Bibliografia



- PREECE, Jennifer et al. **Design de Interação: além da interação homem-computador**. Porto Alegre: Bookman, 2005.
- NORMAN, Don. **The design of everyday things**. New York: Doubleday, 1990.
- NORMAN, Don. **Design emocional: porque adoramos (ou detestamos) os objetos do dia-a-dia**. Rio de Janeiro: Rocco, 2008.
- KRUG, Steve. **Não me faça pensar: uma abordagem de bom senso à usabilidade na web**. Rio de Janeiro: Alta Books, 2005.
- [www.usabilidoido.com.br](http://www.usabilidoido.com.br)
- [www.faberludens.com.br](http://www.faberludens.com.br)
- [www.usability.gov/guidelines](http://www.usability.gov/guidelines)
- [www.useit.com](http://www.useit.com)

[www.ligafascioni.com.br](http://www.ligafascioni.com.br)

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---



## Imagens [slide]

- Vivien [1]
- Sanjay Kothari [2]
- Dimitri Daniloff [3]
- John Wright [5]
- Atim Boeana [6]
- Leanne Limwalker [8]
- Jim Fiscus [10]
- JBA [11]
- Mary Janean Sell [12]
- Nigel Cox [13]

[www.liglafascioni.com.br](http://www.liglafascioni.com.br)

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---