

Curso Acesso à Informação Científica e Tecnológica em Saúde

Usabilidade

Sara Lobato

Agenda

- Introdução
 - Interface;
 - Interação;
 - Qualidade das interfaces.
- Usabilidade
 - Acessibilidade;
 - Comunicabilidade.

Interface

O que é?



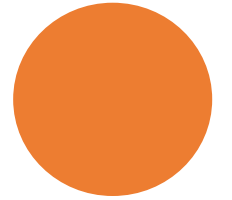
Interface

Elemento que proporciona uma ligação física ou lógica entre dois sistemas ou partes de um sistema que não poderiam ser conectados diretamente.

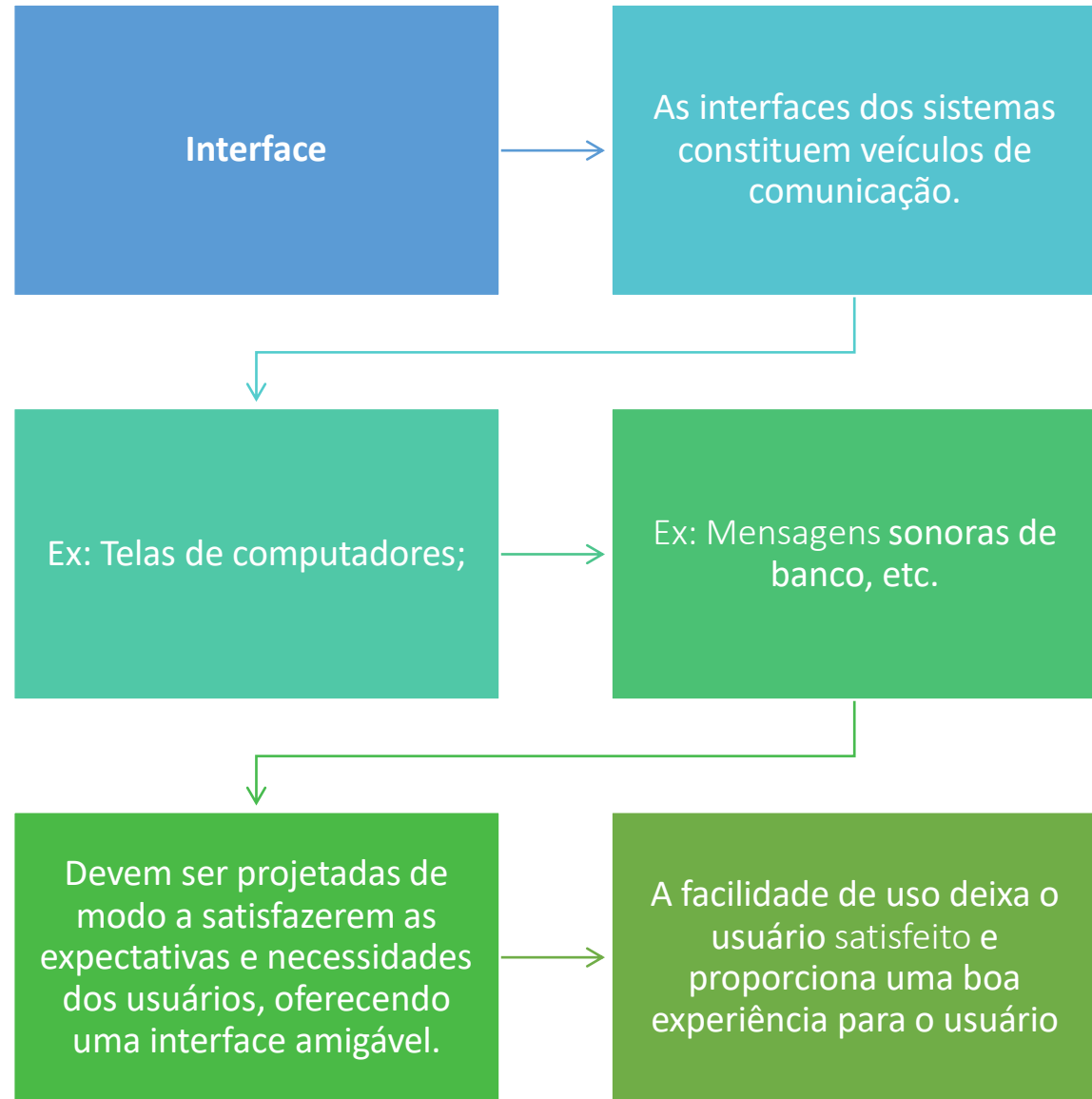
Fonte: *Oxford Languages and Google*

Interface

Elo entre o sistema
de informação e o usuário



Grandes chances de sucesso!



Interação

É o processo de ações e reações realizado através de interfaces de sistemas ou artefatos computacionais, associados a intenções e disposições dos usuários, por um lado, e a lógica programada no sistema ou artefato, por outro.

Evolução das interfaces

Primeira geração: Interfaces textuais

Segunda geração: Interfaces com menus e submenus

Terceira geração: Interface gráfica

Quarta geração: *WWW World Wide Web*

Quinta geração: *Touch*

Geração atual: *IoT – Internet of Things*

Primeira geração

```
Current date is Tue 1-01-1980
Enter new date:
Current time is 7:48:27.13
Enter new time:

The IBM Personal Computer DOS
Version 1.10 (C)Copyright IBM Corp 1981, 1982

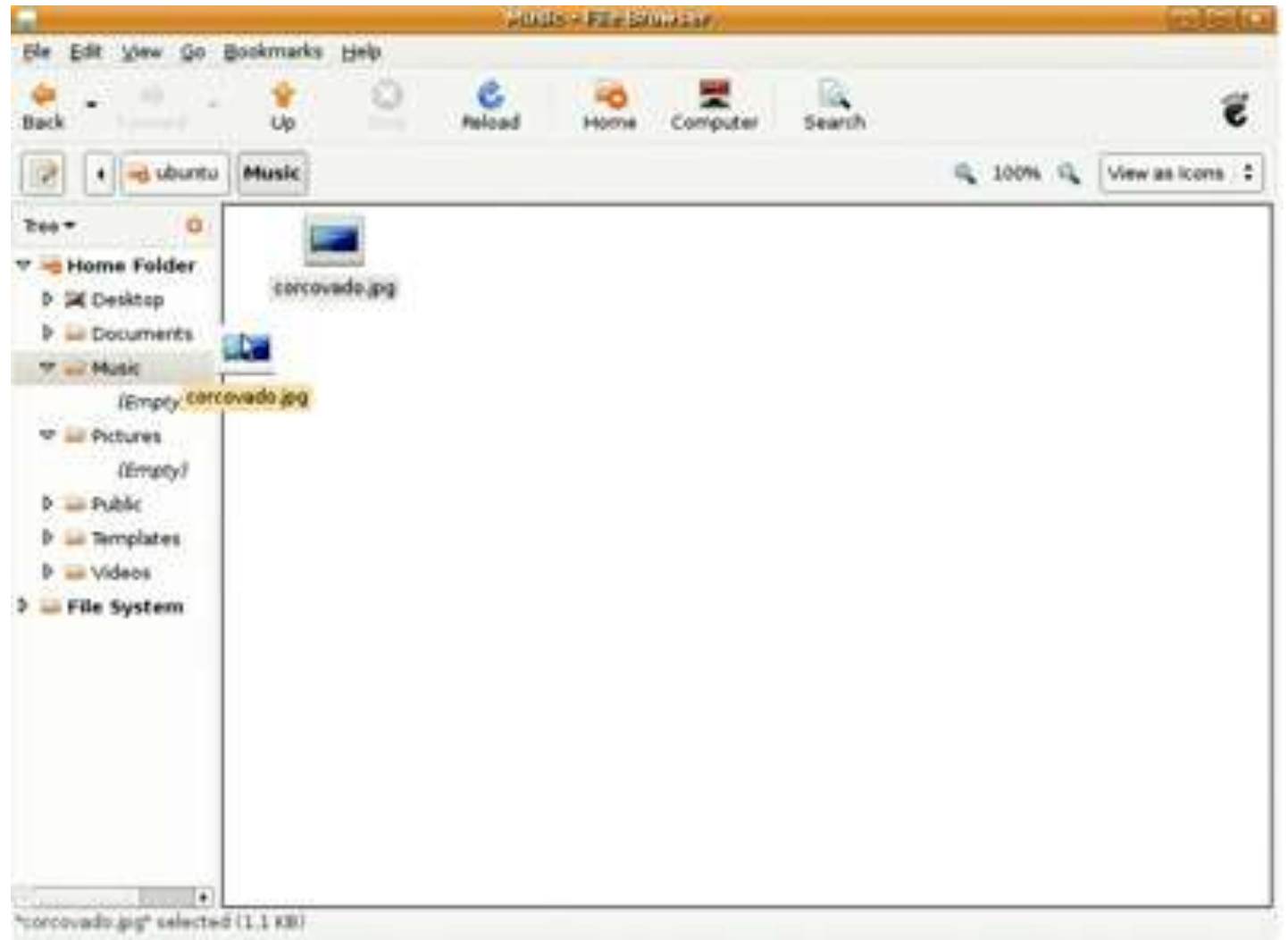
A>dir/w
COMMAND COM      FORMAT COM      CHKDSK COM      SYS COM      DISKCOPY COM
DISKCOMP COM     COMP COM      EXEZBIN EXE     MODE COM      EDLIN COM
DEBUG COM       LINK EXE     BASIC COM     BASICA COM     ART BAS
SAMPLES BAS     MORTGAGE BAS  COLORBAR BAS   CALENDAR BAS   MUSIC BAS
DONKEY BAS      CIRCLE BAS    PIECHART BAS   SPACE BAS      BALL BAS
CDMM BAS

                26 File(s)
A>dir command.com
COMMAND COM      4959 5-07-82 12:00p
                1 File(s)
A>
```

Segunda
geração



Terceira geração



Quarta geração



Quinta
geração



Qualidade das Interfaces

Experiência do usuário (UX – *User Experience*)

A “experiência do usuário (**UX**)” termo pensado por Donald Norman, pesquisador da ciência cognitiva, que foi o primeiro a descrever a importância do **design centrado no usuário** (a noção de que as decisões de projeto deve ser baseado nas necessidades e desejos dos usuários).



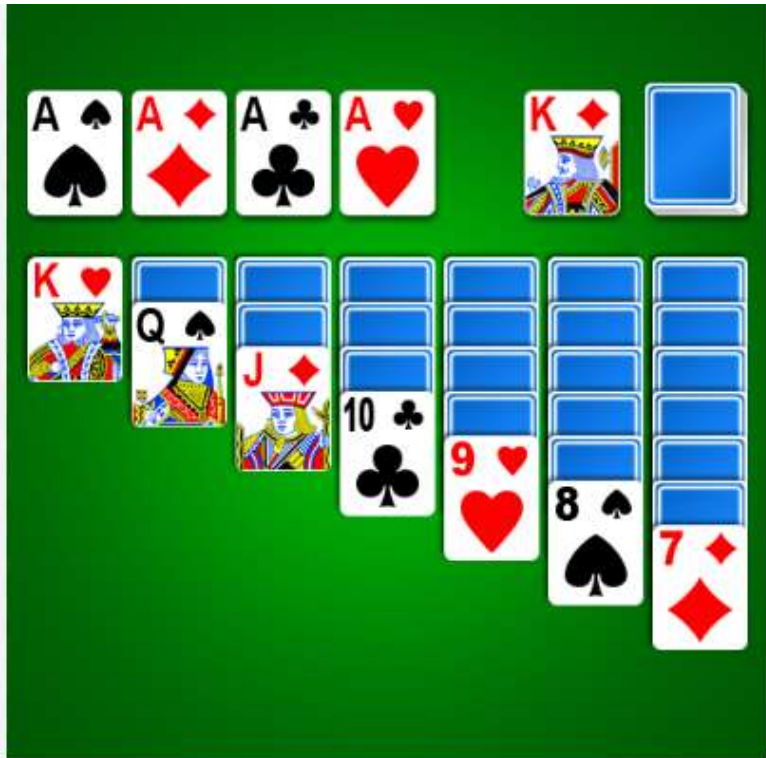
Qualidade das Interfaces

Experiência do usuário (UX – *User Experience*)

- É o que uma pessoa sente quando ao interagir com um sistema; aspectos como facilidade de uso, a percepção do valor do sistema, a utilidade, a eficiência na execução de tarefas, satisfação do usuário etc. devem ser considerados.
- Determina o sucesso comercial de um *software*, a produtividade dos usuários, as oportunidades de mudança de comportamentos, práticas, crenças, disposições, de indivíduos e grupos (Souza, 2011).

Qualidade das Interfaces

Experiência do usuário (UX – User Experience)



O que faz uma interface causar uma boa experiência para o usuário?

A interface do sistema deve ser planejada desde as fase inicial para garantir que seus requisitos satisfazem os critérios de qualidade, inclusive seu caráter:

Amigável;

Comunicável; e

Acessível.

O que faz uma interface causar uma boa experiência para o usuário?

A interface de um sistema de informação deve comunicar aos usuários suas intenções de design e a lógica que determina seu comportamento.

Deve possibilitar o acesso, com facilidade, de qualquer pessoa, independentemente de suas habilidades físico-motoras, sensoriais, perceptivas, culturais e sociais.

Deve ser projetada e administrada em conformidade com as diretrizes de **acessibilidade** e com foco na **usabilidade**.



Usabilidade

Características que determina se o manuseio de um produto é:

- ✓ fácil e rapidamente aprendido;
- ✓ Difícilmente de ser esquecido;
- ✓ Não provoca erros operacionais;
- ✓ Oferece um alto grau de satisfação para seus usuários; e
- ✓ Eficientemente resolve as tarefas para as quais ele foi projetado.

Usabilidade

Trata-se da capacidade de um sistema em fazer com que os usuários consigam desempenhar as tarefas sem dificuldades. Utilização com eficiência, com aprendizado fácil e simples.

“é um conjunto de técnicas envolvendo recursos visuais e programação, com o objetivo de dar ao app a capacidade intuitiva necessária para que os usuários entendam as funcionalidades.”

Em síntese: *“aquilo que promove o uso mais fácil das coisas, sejam ferramentas ou produtos.”*

Fonte: <https://rankmyapp.com/pt-br/usabilidade-o-que-e/#:~:text=A%20usabilidade%2C%20em%20s%C3%ADntese%2C%20significa,entend%C3%AA%Dlas%20de%20forma%20r%C3%A1pida.>

Usabilidade

Um dos objetivos da usabilidade é proporcionar uma boa experiência para os usuários que utilizarão determinado sistema. A usabilidade vai ser uma das responsáveis pela aceitação, ou não, de um sistema pelo público.

Uma usabilidade ruim pode fazer com que o sistema seja definido com ruim.

Fonte: <https://rankmyapp.com/pt-br/usabilidade-o-que-e/#:~:text=A%20usabilidade%2C%20em%20s%C3%ADntese%2C%20significa,entend%C3%AA%2Dlas%20de%20forma%20r%C3%A1pida.>

Usabilidade

Para assegurar que a usabilidade de um sistema é eficaz é importante responder as seguintes questões:

O sistema é **eficiente**?

O sistema é **fácil de se aprender**?

O sistema é **difícil de ser esquecido**?

O sistema **executa com eficiência as tarefas para as quais foi projetado para fazer?**

.

Usabilidade

É sempre bom a equipe do projeto se questionar se essas perguntas são respondidas positivamente.

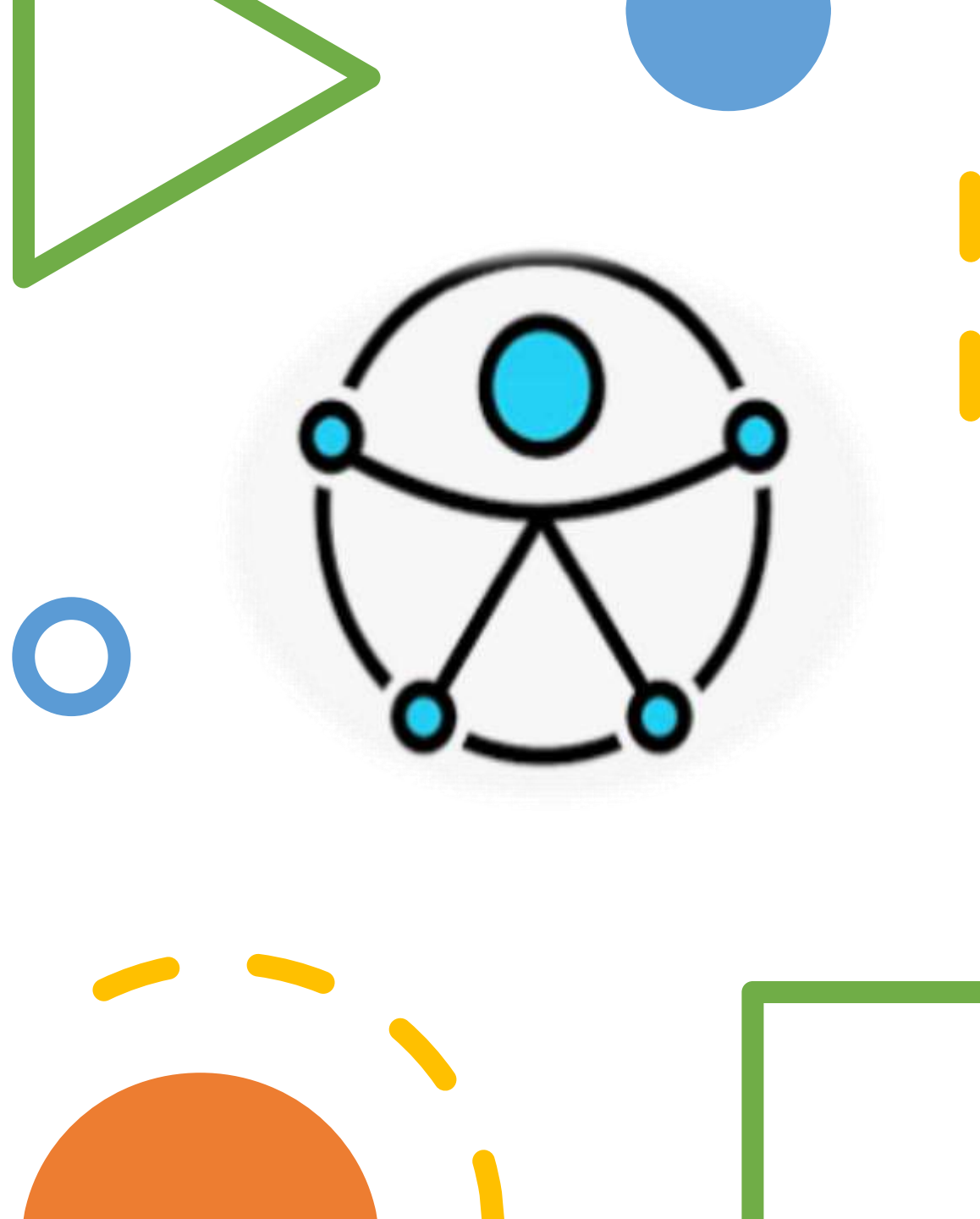
TESTE de USABILIDADE



Acessibilidade

É a possibilidade de qualquer pessoa, independentemente de suas condições físico-motoras, sensorial, intelectual, cultural e social, usufruir os benefícios de uma vida em sociedade com o mínimo de restrição.

- Utilizar meios de transporte;
- Frequentar locais públicos;
- Se divertir;
- Estudar;
- Utilizar qualquer **meio de comunicação**.



Acessibilidade digital

É a viabilização do acesso à tecnologias da informação por um público maior e **diverso**.

Para isso, é necessário que

Os sistemas estejam **integrados com equipamentos e programas adequados** de forma a viabilizar a **apresentação da informação** em formatos alternativos.



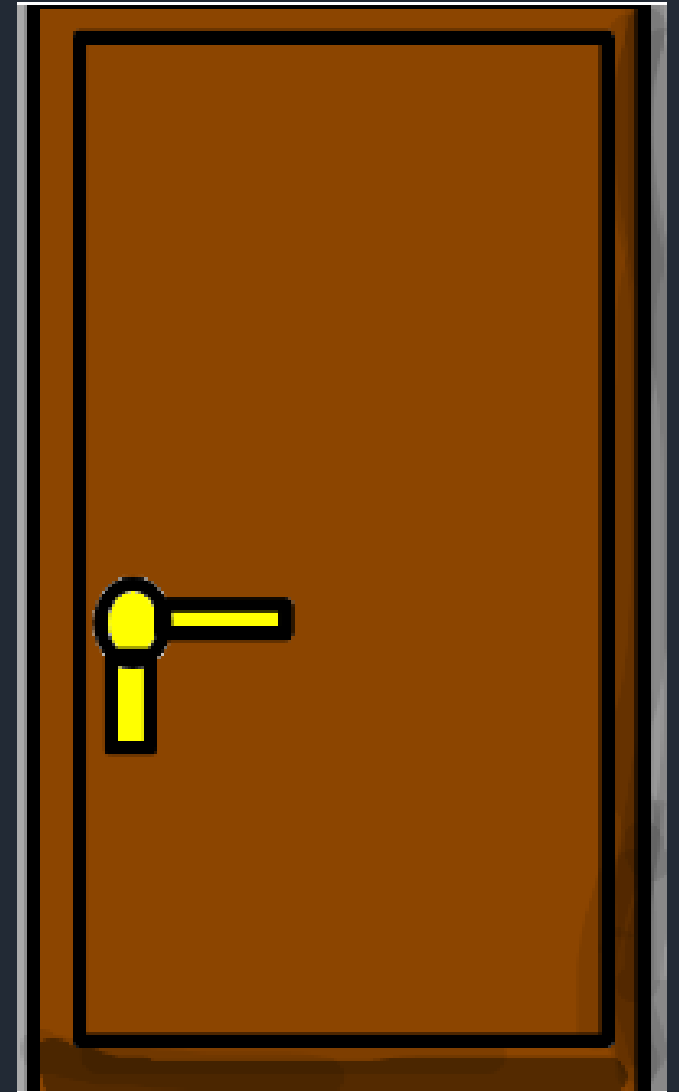
Fonte: <https://www.alura.com.br/artigos/acessibilidade-digital-criar-conteudos-acesiveis-aprenda-7-dicas>

Acessibilidade na Web ou e-Acessibilidade

O termo ***Acessibilidade na Web***, ou ***e-Acessibilidade***, é usado para definir o acesso universal ao componente *World Wide Web*, ou *Web*, que é um conjunto de páginas escritas na linguagem HTML e interligadas por *links* de hipertexto.

Usabilidade e Acessibilidade

Um problema que afeta uma variedade ampla de pessoas é um problema de **usabilidade**. Um problema que afeta um grupo específico de pessoas é um problema de **acessibilidade**.



Usabilidade e Acessibilidade

Por que **usabilidade** e **acessibilidade** são importantes em sistemas *web*?

Se você vai em uma loja e determinado produto ou serviço é inacessível ou você é mal atendido, ninguém esclarece suas dúvidas e você tem uma experiência ruim, provavelmente você nunca mais voltará àquela loja, certo?

Na *web*, o mesmo acontece.

Se o usuário não consegue executar determinada tarefa e acessar o site de forma intuitiva, ele simplesmente deixa de usá-lo e procura outro site imediatamente.

"Na web o concorrente está a um clique de distância" - Jakob Nielsen

Usabilidade e Acessibilidade

É necessário alinhar os requisitos de usabilidade com as diretrizes de acessibilidade.

Para obter um sistema de informação de acesso universal, orientado a usabilidade, é necessário modelar as dificuldades e habilidades dos usuários, pois estas norteiam o modelo mental da interação.

Deve-se conhecer o público para o qual o sistema é projetado, a fim de compreender como eles percebem o sistema.

Comunicabilidade

Características da interface de expressar bem a intenção dos *designers* e permitir ao usuário expressar sua **intenção de uso**.

A **comunicabilidade** diz respeito à capacidade da **interface de comunicar ao usuário a lógica do design**: as intenções do designer e os princípios de interação resultantes das decisões tomadas durante todo o processo de design.

Comunicabilidade

A interface deve responder ao usuário com comunicações úteis e adequadas ao **contexto de uso**. Para um sistema de alta comunicabilidade, os *designers* devem responder às seguintes questões ao usuário:

- **Para que** o sistema serve?
- **Qual é a vantagem** de utilizá-lo?
- **Como funciona?**
- **Quais são os princípios gerais** de interação com o sistema?

Atividade

Escolha uma página informativa em saúde e avalie (com opiniões pessoais) se a página é amigável, de fácil interação.

Você conseguiu navegar pela página sem problemas?

A página executa as tarefas para as quais foi projetada?

Opinem....

Obrigada pela atenção!



DÚVIDAS?



FEEDBACKS?



FALE COMIGO



EMAIL:
SARA.LOBATO@ICICT.FIOCRUZ.BR

Referências

- Livro com foco em usabilidade:
e-Usabilidade – Editora LTC
Simone Bacellar Leal Ferreira e Ricardo Nunes Rodrigues -2008
- Livro geral de IHC:
Interação Humano Computador – Editora Campus
Simone Diniz Junqueira Barbosa e Bruno Santana da Silva – 2010
- The Encyclopedia of Human-Computer Interaction, 2nd Ed.