



CONEXÃO UNIFAMETRO 2021

XVII SEMANA ACADÊMICA

ISSN: 2357-8645

MODELOS E FERRAMENTAS PARA TESTE DE USABILIDADE

Guilherme Viana

Centro Universitário Fametro - Unifametro

guilherme.viana@aluno.unifametro.edu.br

Lucas Oliveira

Centro Universitário Fametro - Unifametro

antonio.oliveira01@aluno.unifametro.edu.br

Área Temática: Engenharia de Software e Computação em Nuvem

Encontro Científico: IX Encontro de Monitoria e Iniciação Científica

Resumo

Geralmente, os testes de usabilidade são realizados com ajuda de usuários reais do software, para que os mesmos possam submeter a interface às mais diversas situações.

Este trabalho foca na apresentação de processos, métodos e materiais para efetuar testes de usabilidade e análise. Considerando que o nível de exigência dos usuários é maior, a análise de resultados pode interferir no desenvolvimento de um software, trazendo qualidade e custo benéfico para este.

Palavras-chave: Teste de usabilidade; Usabilidade; Análise.

1. Introdução

O isolamento social teve impacto direto no aumento do uso de software, ressaltando a importância de garantir durante o desenvolvimento do sistema a utilização de teste de usabilidade.

Um sistema que seja simples e adequado, é a confirmação para mantê-lo em produção. O profissional que realiza o teste de usabilidade é responsável por criar roteiros e métodos para avaliar o desempenho, e o quanto claro é o sistema ao ser manipulado pelo usuário. A experiência de uso deve ser levado em consideração, para que as mudanças não afetem de maneira negativa, e então, conhecer e entender o perfil do usuário, é um ponto importante em todo desenvolvimento de



software, pois cada perfil tem suas próprias individualidades, perspectivas e expectativas ao manusear o sistema.

Neste trabalho abordaremos diferentes tipos de teste existentes, preparação do teste, material a ser utilizado, escolha de usuário, análise de resultados coletados e por fim orientações adequadas.

2. Perfil de Usuário

Entender o mercado com o intuito de estabelecer qual usuário o seu software irá impactar é essencial, pois isso determinará o sucesso do sistema. Separamos alguns dados importantes para definição de um perfil: nível educacional, sexo, vivência computacional e idade.

3. Usabilidade

Retrata a qualidade da comunicação de uma interface de software perante seus usuários, em outras palavras, satisfação e êxito em um contexto de uso (NBR 9241-11, 2002). Componentes que buscamos atingir com o teste de usabilidade:

1. Satisfação do usuário ao utilizar o software, promovendo um grau de conforto e facilidade a este ao manusear o sistema;
2. Êxito ao executar o objetivo para o qual foi criado;
3. Diminuir a quantidade de esforço que o usuário possa vir a utilizar ao executar uma ação;
4. Prevenir erros por parte do usuário.

4. Teste de Usabilidade

São métodos de avaliação de tarefas, performance, busca de problemas, recomendações e melhorias para a usabilidade de um sistema. Os testes se tornam mais eficientes ao serem empregados em conjunto com o desenvolvimento de um software, minimizando assim os custos do serviço de suporte aos usuários, aumentando a performance do setor em questão.

4.1. Exploração



Após a definição de qual perfil de usuário participará do teste, o teste de exploração ocorre em uma fase preliminar do software, onde o objetivo é avaliar a efetividade do desenho do sistema, seu modelo mental e o ponto de vista do usuário. Feito a partir de um layout básico, organizado e interação entre o participante e o avaliador.

4.2. Avaliação

Verifica como o usuário consegue atingir os objetivos reais e identificar dificuldades próprias de usabilidade, coletando os dados quantitativos. O teste ocorre de maneira bem simples, ao propor que o usuário execute uma ação no sistema e verifica-se o comportamento deste durante o problema.

4.3. Validação

Teste feito junto com a equipe de desenvolvimento ou após as avaliações pegando como base as opiniões dos usuários. Apura como o sistema se encaixa nos padrões de usabilidade, performance e seus componentes em geral, prevenindo a manutenção precoce.

4.4. Comparação

Teste que pode ser aplicado do início ao fim do teste de usabilidade, seja para comparar elementos de um sistema, diferentes layouts, efetividade de um elemento, comparação com um produto do concorrente e outros.

5. Lista de Tarefas

São a lista de tarefas que simulam as atividades reais propostas pelo software. O avaliador informa ao usuário um problema simples que precisa ser resolvido, manuseando o sistema que está na frente dele. A descrição da tarefa não deve ter pistas ou o nome do elemento do sistema. Exemplo: Digamos que temos um sistema que se conecta com o bluetooth. Bluetooth é a palavra chave, logo, se pedimos que o usuário ligue o bluetooth ele saberá exatamente o que irá fazer. A maneira correta é “Nosso sistema precisa compartilhar dados com som. De que maneira você faria isso?”.



6. Análise de Dados

O objetivo da análise de dados é explorar os problemas mais graves encontrados, para que os desenvolvedores possam trabalhar imediatamente na resolução destes. Elaborar relatório baseado nos dados coletados para fazer as recomendações necessárias, destacando as descobertas em relação ao impacto que o software levou ao usuário.

7. Metodologia

Determinar como se realiza e avalia os testes feitos com cada um dos participantes. Informar aos participantes como vai ocorrer os testes antes de iniciá-los. Tornar o teste mais dinâmico, simples e realista possível, com metas e objetivos. Estabelecer as características dos usuários que estão participando do teste no momento, separando por exemplo em grupos, habilidades e experiência de uso e outros.

8. Objetivos

O objetivo é alertar a importância do uso de teste de usabilidade na criação de um novo sistema de software, assim, facilitando o entendimento do leitor sobre o assunto abordado, tentando detalhar os tópicos principais deste gigantesco assunto.

9. Resultados e Discussão

Fazer com que o leitor entenda a necessidade de um teste de usabilidade, seus conceitos básicos sobre o assunto e como os resultados devem ser apresentados, de maneira clara e detalhada.

10. Considerações Finais

O intuito é facilitar o entendimento para aqueles que desejam utilizar estas estratégias. Concluímos que o uso do teste de usabilidade é importante para que o software seja facilmente interpretado e venha eliminar todos os possíveis problemas futuros.



CONEXÃO UNIFAMETRO 2021

XVII SEMANA ACADÊMICA

ISSN: 2357-8645

10. Referências Bibliográficas

Técnicas de usabilidade e testes automatizados em processos de desenvolvimento de software empírico. Disponível em: <https://fga.unb.br/articles/0000/5562/TCC_Rodrigo.pdf>. Acesso em: 28 set. 2021.

FERREIRA, Kátia Gomes. **Teste de Usabilidade**. Disponível em: “<https://homepages.dcc.ufmg.br/~clarindo/arquivos/disciplinas/eu/material/referencias/monografia-avaliacao-usabilidade.pdf>”. Acesso em: 01 ago 2021.

Testes exploratórios: Teoria e Prática. Disponível em: <<https://www.devmedia.com.br/testes-exploratorios-teoria-e-pratica/22791>>. Acesso em: 26 set 2021.

A importância da validação e da verificação. Disponível em: <<https://www.devmedia.com.br/a-importancia-da-validacao-e-da-verificacao/24559>>. Acesso em: 25 set 2021.