

AVALIAÇÃO DE USABILIDADE DE FORMA REMOTA: UM RELATO DE EXPERIÊNCIA

II Encontro de Iniciação em Desenvolvimento Tecnológico e Inovação

Nata Lael Gomes Raulino, Ticianne de Gois Ribeiro Darin, Bruno Sabóia Aragão, Rossana Maria de Castro Andrade

No desenvolvimento de software para dispositivos móveis é fundamental entender as reais necessidades dos usuários e como ajudá-los a alcançar seus objetivos, oferecendo eficiência, eficácia e satisfação no uso. Uma avaliação de usabilidade considera esses fatores ao realizar testes com usuários para compreender melhor como se comportam, identificar aspectos do sistema que atendem ou não às suas necessidades e encontrar oportunidades de melhoria. Levando em consideração os objetivos e o contexto da avaliação, é possível que ela seja realizada presencial ou remotamente. O presente trabalho tem como objetivo apresentar um relato de experiência referente ao planejamento e a realização de uma avaliação de usabilidade remota. No planejamento foi utilizado o framework DECIDE, composto de seis pontos que ajudam a definir objetivos, questões a investigar, métodos, aspectos práticos e éticos da avaliação, e como analisar os dados levantados, facilitando a organização e comunicação da equipe. A avaliação consistia na observação de usuários realizando três tarefas, simulando o contexto de uso real em um ambiente controlado, seguida da aplicação de um questionário; os métodos escolhidos permitiam verificar o grau de eficiência, eficácia e satisfação com os quais os participantes conseguiam utilizar o software. Devido a pandemia de Coronavírus, foi priorizada a observação remota por webconferência, havendo porém um mediador presencial auxiliando na condução; para isso foi criado um roteiro com orientações detalhadas sobre os procedimentos. Foi realizado um teste piloto, através do qual foi possível identificar pontos de melhoria em quatro áreas diferentes do software; entre as lições aprendidas destaca-se a importância de alinhar com cuidado aspectos como o tempo de realização, as descrições de tarefas e a organização do ambiente de testes, permitindo garantir mais sucesso e aproveitamento dos resultados.

Palavras-chave: Desenvolvimento de software. Interação Humano-Computador. Usabilidade. Avaliação.