

Universidade Federal de Uberlândia
Faculdade de Computação

IX FACOM TECHWEEK E XVI WORKSHOP DE TESES E DISSERTAÇÕES EM CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO

Anais

07 a 11 de novembro de 2022

ISSN: 2447-0406



FACOM
TECHWEEK

WTDC ©
XVI Workshop de Teses e Dissertações
em Ciência da Computação

Uberlândia
2022

Uso de Heurísticas e Princípios para Análise de Interface e Experiência de Usuário

Felipe A. J. Zanetti (Universidade Federal de Uberlândia - Campus Monte Carmelo)*; Thiago Pirola Ribeiro (Universidade Federal de Uberlândia)

felipeajz@hotmail.com*; tpribeiro@ufu.br

Resumo: Atualmente um sistema computacional é pensado para solucionar um problema do usuário final, possuindo qualidades como, usabilidade, acessibilidade, comunicabilidade e experiência do usuário. Alguns critérios de qualidade de uso enfatizam certas características da interação e interface que as tornam adequadas aos efeitos esperados da utilização do sistema. Nesse sentido existem áreas voltadas para analisar e melhorar tanto a interface quanto a experiência do usuário de sistemas, sendo que são bem distintos os enfoques dados a cada uma. A interface do usuário (UI) está ligada a parte de usabilidade, acessibilidade e comunicabilidade tornando-se responsável, principalmente, pela criação de interfaces funcionais, as quais permitem que usuário navegue intuitivamente por todo sistema. No caso da experiência do usuário (UX) está relacionado a algo mais subjetivo, preocupando-se com cada etapa com a qual o usuário interage com o produto ou serviço, fazendo com que essa interação ocorra de modo mais tranquilo possível. Neste trabalho após um levantamento bibliográfico sobre os temas relacionados à concepção e desenvolvimento de interfaces gráficas para páginas e sistemas web e aplicações móveis, bem como UI e UX, foram aplicados os métodos e conceitos na prática, abordando sua utilização nas interfaces dos dias atuais, em um estudo de caso real, abordando uma plataforma didática web desenvolvida por um programador sem os conhecimentos prévios de UI e UX. Percebeu-se após as análises que diversas modificações devem ser realizadas para que a plataforma forneça uma melhor interface e experiência ao usuário. Dentre as diversas modificações a serem realizadas, destacam-se o ajuste na fonte dos textos a serem exibidos, substituição de ícones para que o usuário possa ter uma melhor localização dentro do sistema, alteração no padrão dos campos de entrada para trabalharem com a padronização proposta no Material Design, contextualização das informações baseadas na localidade substituindo diversos “modais” explicativos. Após o término da implementação das modificações analisadas, serão realizados 2 tipos de avaliações: uma pesquisa de opinião a ser disponibilizada para o público e outra por meio de uma avaliação heurística que ocorrerá com pelo menos três especialistas que trabalham com desenvolvimento de software e conhecem boas práticas para desenvolvimento e Material Design. Espera-se que, com os resultados das avaliações, a utilização da plataforma torne-se mais agradável aos usuários, contribuindo para um melhor aprendizado e uma melhor percepção da importância do design baseado nos princípios estabelecidos na literatura.

Trilha: Trabalho de Graduação