

4.6 | Lições aprendidas:

A primeira lição aprendida foi com relação à forma pela qual os princípios de usabilidade se mostram presentes em pesquisas de IHC (Interação humano computador) e nas diversas áreas de pesquisas relacionadas à mesma. Em seguida, viu-se que todo sistema computadorizado deveria obedecer a metas de usabilidade pré-definidas, ou requisitos mínimos para atender às necessidades de um usuário ao lidar com este tipo de ferramenta.

Neste capítulo foi possível compreender e relacionar os processos de design e suas etapas com as abordagens de pesquisa, bem como as formas com que se pode integrar o usuário num projeto de design através de metodologias participativas. Entendeu-se também as principais diferenças entre “classificações” de perfis de usuários mediante o seu grau de experiência na utilização de computadores e sua familiaridade com uso de sistemas computadorizados.

Observou-se que as classificações propostas pelos autores estudados são pertinentes para os estudos de usabilidade, contudo viu-se que foi necessário fazer algumas associações entre as categorias propostas por eles, para que a classificação atendesse às necessidades desta dissertação na área de design, como, por exemplo, converter a categoria de métodos “gerais” proposta por Hom (2003) em duas novas categorias: métodos de modelagem formal e métodos de geração e desenvolvimento de alternativas.

Descobriu-se também que, a avaliação realizada nesta pesquisa, foi somativa e participativa, baseando-se na identificação de *stakeholders* de softwares educativos, utilizando-se de métodos de inquirição (questionários e entrevistas), inspeção (checklists) e testes de usabilidade com usuários. A partir do levantamento de métodos gerais, identificou-se que existem métodos para usuários especialistas que podem ser usados com usuários finais do sistema, mas a situação contrária é mais difícil de acontecer, pois os métodos de inspeção exigem conhecimentos muito específicos sobre usabilidade ou sobre o domínio do sistema.

Quanto às lições aprendidas a respeito dos métodos, entende-se que todos os métodos gerais de avaliação de usabilidade podem ser aplicados a softwares educativos, pelo estudo feito em relação a estes e a experiência pessoal obtida através de outras pesquisas, sabe-se que alguns, como, avaliações heurísticas e análises da tarefa, certamente trariam excelentes resultados. Entretanto, observou-se que eles propõem uma avaliação da usabilidade seguindo parâmetros muitos abrangentes, visto que foram desenvolvidos para atender a uma gama de softwares com características bem diferentes, e não necessariamente educativos.