



XXIV
Mostra
de Iniciação
Científica

SEMANA DO
CONHECIMENTO

A Universidade em movimento

De **7 a 10** de outubro de 2014



RESUMO

Avaliando a usabilidade da interface de um aplicativo móvel para idosos

AUTOR PRINCIPAL:

Daiana Biduski

E-MAIL:

daianabiduski@hotmail.com

TRABALHO VINCULADO À BOLSA DE IC::

Probic Fapergs

CO-AUTORES:

Eliane L. Colussi, Muriane Zimmer

ORIENTADOR:

Ana Carolina B. De Marchi

ÁREA:

Ciências Exatas, da terra e engenharias

ÁREA DO CONHECIMENTO DO CNPQ:

Ciências Exatas e da Terra, Ciências da Saúde

UNIVERSIDADE:

Universidade de Passo Fundo, (UPF) RS

INTRODUÇÃO:

A usabilidade de aplicativos móveis para idosos exige uma atenção quanto à facilidade de interação, adaptação de tamanhos de letras, escolha de cores e organização das informações. Aspectos como tamanho e espaçamento entre os elementos clicáveis e também a organização dos elementos na tela devem ser observados. Além disso, existem as alterações e limitações físicas impostas pelo avanço da idade. Os idosos apresentam maior vulnerabilidade a doenças e uma parcela significativa é acometida por alterações cognitivas esperadas para a faixa etária, especialmente afetando a memória e a atenção. Diante deste cenário, foi desenvolvido um aplicativo móvel para treino de memória em idosos com o uso de tablet. Após um período de intervenção, foi realizada uma avaliação da usabilidade da interface, considerando o perfil do público-alvo. Neste artigo são apresentados os resultados obtidos com esta avaliação, com foco inicialmente em alguns princípios para a construção de uma interface mobile para idosos

METODOLOGIA:

Fizeram parte deste estudo oito idosas, com idade entre 60 a 70 anos, recrutadas nas oficinas de Informática do Centro Regional de Estudos e Atividades para a Terceira Idade (CREATI) da Universidade de Passo Fundo, RS. Como critérios de inclusão foram considerados aquelas que participaram do programa de treino de memória oferecido ao grupo com o uso do tablet, que contou com quatro sessões. Para a coleta de dados foram utilizados dois instrumentos: Questionário sociodemográfico: com perguntas sobre idade, sexo, escolaridade, profissão, estado civil, renda e uso prévio de tablet. Questionário de avaliação da usabilidade: com 22 questões agrupadas em sete categorias: facilidade de uso; letras e imagens, funcionalidades do aplicativo, navegação, controle do usuário, cores e motivação para o uso de outras tecnologias. As respostas foram classificadas em uma escala Likert de cinco pontos: concordo totalmente, concordo parcialmente, indiferente, discordo parcialmente e discordo totalmente.

RESULTADOS E DISCUSSÕES:

Referente às características sociodemográficas, nota-se que, quanto à escolaridade, 50% das participantes possuía ensino superior. Em relação à profissão exercida, metade do grupo (n= 4) era professor. Ressalta-se que, todas as idosas apresentavam experiência anterior no uso de computador, uma vez que cursavam uma oficina de Informática. Referente aos resultados obtidos com o questionário de avaliação da usabilidade, a categoria com menor escore foi ζ Controle do usuário ζ , que mensura o quanto a interface permite que o usuário tenha controle de sua interação. A média desta categoria foi 4,6, apontado que ajustes são necessários. Tais ajustes podem estar relacionados à falta de padronização nas cores adotadas para os links. Na primeira tela da figura, os links adotam a cor vermelha, já na segunda tela, a cor verde representa a área clicável. Este resultado pode também ter influenciado a categoria ζ Facilidade de uso ζ que apresentou média 4,8.

Com relação às categorias ζ Letras e imagens ζ e ζ Cores ζ , as participantes consideraram adequados. Ambas as categorias obtiveram média 4,9. Em um teste piloto realizado em uma fase anterior à intervenção, os resultados demonstraram que tais elementos precisavam ser revisados. Para tanto, foram ampliados os elementos e adicionado um contraste maior nas cores.

A categoria ζ Navegação ζ obteve média 4,8. Perguntas relacionadas a esta categoria procuraram identificar se a posição da tela exigia o uso da barra de rolagem e se era possível retornar a tela anterior facilmente. Já na categoria ζ Funcionalidades do aplicativo ζ , a média das questões foi de 4,7. O tempo destinado à memorização das palavras e figuras e o tempo atribuído às respostas foram considerados baixos. No entanto, tal aspecto não contribuiu para que as idosas não se sentissem desafiadas ao uso de novas tecnologias. A média de 4,9 na categoria ζ Uso de outras tecnologias ζ indicou que a experiência motivou a utilização de outros aplicativos e outras tecnologias.

CONCLUSÃO:

A legibilidade, com o uso de cores e contrastes, deve receber destaque no projeto de interfaces para este tipo de público, dado o tamanho reduzido da tela. A experiência prévia no uso de tecnologia também influencia na facilidade de interação. Como trabalho futuro, pretende-se realizar uma nova intervenção com um maior número de participantes.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

Motti, L. G.; Vigouroux, N.& Gorce, P. Interaction techniques for older adults using touchscreen devices: a literature review. In Proc. IHM 2013, ACM Press (2013), 125-134.

Zimmer, M., Trombetta, M., Biduski, D., De Marchi, A.C.B. & Colussi, E.L. Um aplicativo móvel para treino de memória em idosos: desenvolvimento e avaliação. In Anais Tise 2013, Universidad de Chile (2013), 715-718.

Benyon, D. Interação Humano-Computador. Pearson, São Paulo, Brasil, 2011.

Assinatura do aluno

Assinatura do orientador