

## Algumas perguntas sobre métodos de avaliação de usabilidade

1. - Porque é que a avaliação de Experiência de Utilizador (UX) e usabilidade fundamental no processo de desenvolvimento de qualquer sistema interactivo?
2. - A avaliação Heurística é um método de avaliação analítico ou empírico? Porquê?
3. - Qual o resultado de uma avaliação heurística a ser fornecido à equipe de projecto?
4. - A avaliação heurística é um método de avaliação objectivo ou subjectivo? Porquê?
5. - É possível usar diferentes listas de heurísticas? Porquê?
6. - Que vantagem vê em classificar um potencial problema de usabilidade através da heurística (ou heurísticas) que não é cumprida?
7. - Qual o interesse em fornecer um grau de gravidade para cada problema?
8. - O que se deve ter em conta para atribuir a gravidade de um problema?

9. - Porque devem os analistas trabalhar independentemente numa primeira fase?

10. - Como se pode escolher o n. de avaliadores que devem fazer a avaliação heurística?

11. - Em que alturas do desenvolvimento de UIs pode/deve ser utilizada?

12. - Pode referir uma limitação importante da avaliação heurística?

13. - Como se pode minorar o facto da avaliação heurística ser subjectiva?

14. - A avaliação heurística não deve ser usada como único método de avaliação de usabilidade. Porquê?

15. - Pode referir um método de avaliação de usabilidade empírico?

16. - O Cognitive Walkthrough(CW) é um método analítico? Porquê?

17. - Qual o principal objetivo do Cognitive Walkthrough?

18. - Pode indicar duas regras a aplicar num teste de usabilidade em relação a ética?

19. - Que métodos de avaliação de usabilidade são usados num teste de usabilidade?

20. - Os métodos de inquérito podem ser questionários e entrevistas; diga quais as vantagens e desvantagens de cada um.

21. - O que são as variáveis dependentes numa experiência controlada?

22. - O que são as variáveis independentes numa experiência controlada?

23. - O think-aloud é uma variante do método de observação; porque tem este nome?

24. - Pode indicar uma desvantagem do método de observação think-aloud?

25. - E uma vantagem?

26. - Que vantagens tem a utilização de protótipos de baixa fidelidade (de papel) na avaliação de usabilidade?

27. - O que é o protocolo de uma experiência controlada?

28. - Qual a diferença entre o design experimental entre-grupos e dentro-de-grupos numa experiência controlada?

29. - O que é a hipótese numa experiência controlada?

30. - O que são os métodos de avaliação de usabilidade baseados em modelos?

31. - Que modelos conhece que podem ser utilizados na avaliação de usabilidade baseada em modelos?

32. - Qual a diferença entre avaliações de campo e de laboratório?

33. - Que desvantagens têm as avaliações de campo relativamente às de laboratório?

34 - E vantagens?

35 - Qual a diferença entre métodos de avaliação de usabilidade empíricos e analíticos?

36 - O Streamlined Cognitive Walkthrough é uma versão simplificada do método originalmente proposto. Quais as perguntas que devem ser feitas em cada passo?

37 - Descreva como se realiza uma avaliação heurística.

38 - Em que fase do processo de desenvolvimento dum Sistema interactivo deve ser usado o Cognitive Walkthrough. Porquê?

39 - Descreva como se realiza um Streamlined Cognitive Walkthrough.

40 - A observação é um método de avaliação de usabilidade muito usado, nomeadamente nos testes de usabilidade e pode ser directa ou indirecta. Diga quais as vantagens e desvantagens de cada uma destas variantes de observação.