

# Avaliação de IHC - Introdução

INF1403 – Introdução a IHC  
Aula 4

14/03/2012

## Roteiro da Aula

- Preâmbulo
  - Avaliação: aspectos subjetivos e objetivos
- Avaliação de IHC
  - O que é
  - Avaliação Profissional
- Exercício

**Entregar respostas  
até 19/03/2012**

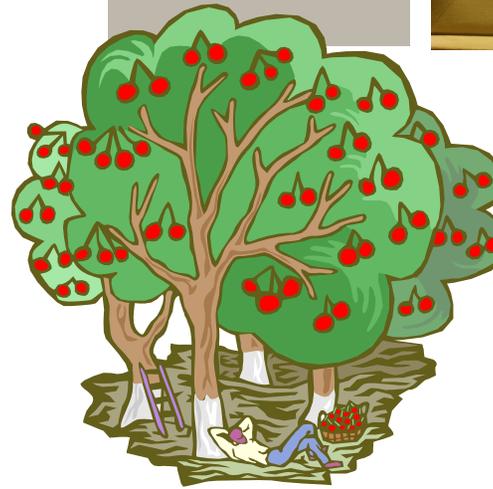
## Preâmbulo

Você quer comprar uma casa nova para morar e viu uma que parece ser exatamente “a casa dos seus sonhos”.



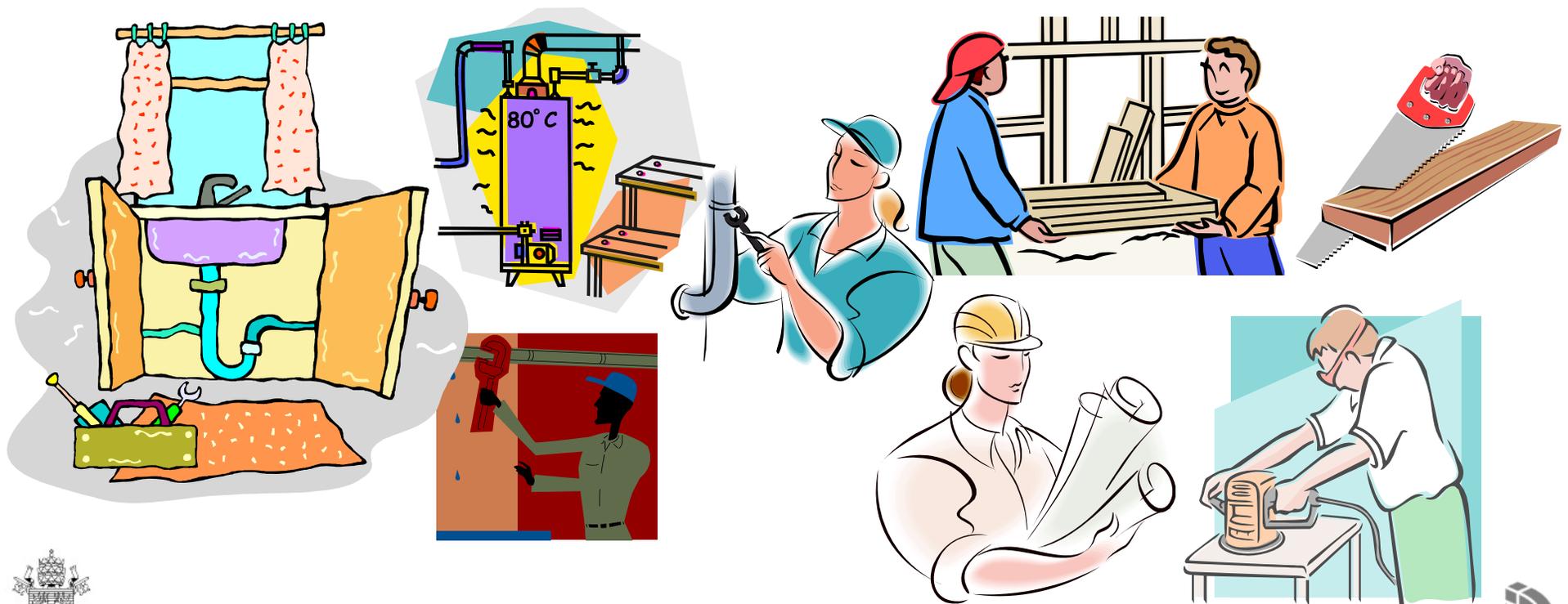
# Preâmbulo

Avaliação “subjetiva” – os sonhos de quem vai para a casa



# Preâmbulo

Avaliação “objetiva” – a obra para colocar a casa em dia



## Preâmbulo

Avaliação “objetiva” – o custo de morar bem na casa



## Preâmbulo

Avaliação “objetiva” – as alternativas de financiamento e a situação jurídica do contrato de compra



## Quantos “profissionais” foram (ou deveriam ter sido) envolvidos na SUA avaliação?

Corretores de Imóveis  
Engenheiros  
Arquitetos  
Decoradores  
Empreiteiros  
Carpinteiros  
Advogados  
Gerentes de Banco

....

**Além da  
família, do  
gato, do  
cachorro, dos  
amigos...**

# **AValiação é algo muito complexo.**

**Frequentemente começa e termina por decisões subjetivas (e não há nada de errado com isto!);**

**mas passa por inúmeras decisões objetivas (na maioria das vezes apoiada pelo conselho de um PROFISSIONAL).**

**O profissional põe seu conhecimento a serviço do CLIENTE, cujos interesses vai defender.**

# Avaliação de IHC

## O que é?

- Chamamos de **avaliação de IHC** a atividade profissional especializada que tem por objetivo julgar a qualidade de interação que um sistema ou artefato computacional oferece aos seus usuários.
  1. Avaliação é uma atividade profissional. Não é uma emissão de opinião baseada em preferências ou conjecturas pessoais.
  2. Usuários sempre têm opiniões e julgamentos sobre a qualidade dos sistemas com que interagem: mas isto não é uma “avaliação de IHC”, a menos que os usuários sejam *também* profissionais.

## O que define uma ‘atividade profissional’?

- Neste contexto, uma ‘atividade profissional’ é aquela cuja realização utiliza e depende de conhecimentos técnicos, tais como, por exemplo:

- Conceitos de IHC
- Métodos de avaliação
- Modos e meios de aplicação de conceitos e métodos a instâncias específicas de interação
- Disciplina e rigor para realizar procedimentos de coleta de dados e análise
- Cuidados éticos

**Este módulo do curso tem por objetivo levar os alunos a entenderem o que isto significa na prática.**

## Exercício (aula & continuação para casa)

Examine os *applets* de 3 versões do Jogo da Vida:

- **Scratch:** <http://scratch.mit.edu/projects/darkmuse/6460>
- **NetLogo:** <http://ccl.northwestern.edu/netlogo/models/run.cgi?Life.725.476>
- **AgentSheets:** <http://www.agentsheets.com/Applets/game-of-life/index.html>

Mas... O que é o “Game of Life” (Jogo da Vida)? Veja na [Wikipedia](#).

1. Faça uma lista do que você acha que são “itens a avaliar” nestes três *applets*.
2. Identifique na sua lista o que é: “subjetivo” e “objetivo”
3. Identifique na sua lista o que, como visto em aulas anteriores, é relativo a:
  - Interface
  - Interação
  - Experiência do usuário



**Entregar respostas  
até 19/03/2012**



## Curiosidade

- O “Jogo da Vida” tem um papel importante em romance recente de ficção científica (*WWW: Wake*), que é parte de uma trilogia do escritor canadense Robert J. Sawyer.

Há um artigo em inglês na Wikipedia com o resumo do livro e links para a página do autor e outros volumes da trilogia. Interessados podem conferir: [http://en.wikipedia.org/wiki/Wake\\_\(Robert\\_J.\\_Sawyer\\_novel\)](http://en.wikipedia.org/wiki/Wake_(Robert_J._Sawyer_novel))

