

## PLATAFORMA MD3E

Paula Rist Brandenburg<sup>1</sup>, Flávio Anthero<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Acadêmico(a) do Curso de Design Industrial CEART - bolsista PROBIC/UDESC.

<sup>2</sup>Orientador, Departamento de Design Industrial CEART – flavioanvs@hotmail.com.

Palavras-chave: Usabilidade, Experiência do usuário.

Esta pesquisa tem se dedicado ao estudo de projeto no ensino de Design, fazendo um contraponto entre a estrutura tradicional de métodos fechados e o conceito de método aberto, não linear, e a partir de uma interface para a informatização do MD3E (Santos, 2005). O objetivo consiste na continuidade deste trabalho até agora executado, e realizar testes desta interface que foi criada.

A proposta de método aberto desenvolvida por Santos (2005) e denominada de MD3E – Método de Desdobramento em 3 Etapas – se inicia com a definição do problema a ser resolvido e a identificação da necessidade humana que se pretende satisfazer com o produto a ser projetado. A partir dessa etapa central, o problema de projeto será dividido em partes para facilitar a sua solução. Isso acontece através dos desdobramentos que serão realizados e da definição dos fluxos a serem seguidos.

A proposta desse resumo é relatar as mudanças identificadas para a plataforma MD3E. Através dos problemas detectados por meio de avaliações da experiência do usuário, foram percebidas as causas e a partir disso, foram elaboradas possíveis soluções.

Quanto ao o problema de escolha da opção “comentários adicionais” em vez de “adicionar o desdobramento”, foi identificado que isso acontece devido aos comentários aparecerem antes dos desdobramentos e a solução poderia ser melhorar o Layout com o uso de pictogramas. O problema do ícone de lápis, é de que conhecemos este ícone como edição, e uma alternativa para este ícone seria apenas clicar na palavra. Para salvar, as pessoas iam salvar antes de fazer o check ou clicavam no “enter” primeiro, poderia ser habilitado o uso da tecla “enter”. A carga visual da segunda janela do aplicativo, onde há grande quantidade de informações, poderia ser disposto em esquemas visuais. Há possibilidade de edição dos problemas, visto que até mesmo esses itens bem definidos poderiam sofrer alterações ao longo do projeto, em que o aluno ou professor percebesse através dos desdobramentos, que sua necessidade ou problema são outros.

A partir destes dados foi elaborado um protótipo do aplicativo com as possíveis soluções, que foi aplicado com os usuários, por meio de testes da interface e em seguida de um questionário.

As tarefas foram:

Tarefa 1- Efetuar o login – Clicar Entrar ou Cadastrar

Tarefa 2- Clicar para o próximo passo – “Descreva a necessidade humana de seu projeto”

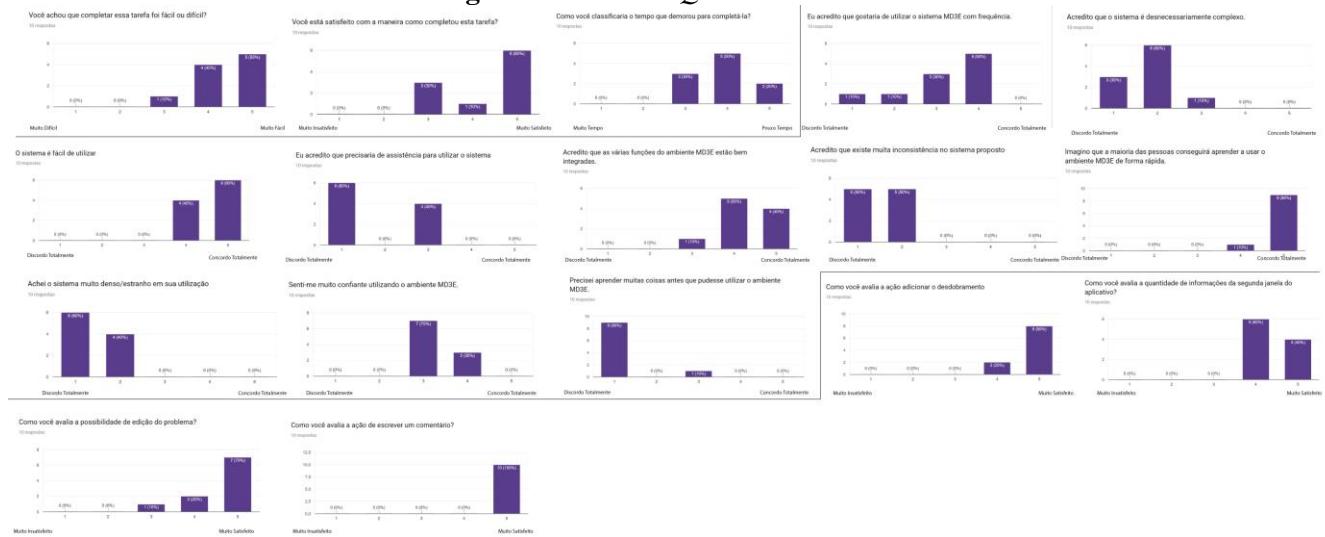
Tarefa 3- Realizar desdobramentos – “Crie” no mínimo 3 desdobramentos

Tarefa 4- Inserir comentários – “Insira um comentário no pré-concepção”

Tarefa 5- Excluir um desdobramento – “Exclua o desdobramento criado”

As respostas serão assinaladas numa escala Likert de 5 pontos, com os níveis das respostas que variam de acordo com cada pergunta.

**Fig. 1 Resultado do Questionário**



Como analisado nos gráficos do questionário aplicado das perguntas (do questionário) pós-tarefa, podemos perceber que a realização das tarefas foi considerada fácil, que 60% dos usuários está muito satisfeito com o jeito que realizou a tarefa e que o tempo para realizar a tarefa foi classificado pela maioria como “bom”.

Das perguntas do questionário pós-teste sobre a utilização do sistema, houve uma variância maior das respostas, porém o ponto 4 obteve a maioria da pontuação. O sistema não foi avaliado como um sistema complexo, e foi considerado um sistema fácil de usar, 60% dos usuários acreditam que não precisariam de assistência para usar a interface. Sobre a integração das funções do sistema MD3E foram classificadas positivamente, a inconsistência do sistema os usuários pontuaram 50% em 1 e 50% em 2, sendo também um resultado favorável. Com 90% para o ponto 5, os usuários acreditam que a maioria das pessoas conseguirá aprender a utilizar o sistema de forma rápida. Os usuários não classificam como um sistema denso de utilização. Em relação à confiança do usuário 70% classifica neutro. A utilização da interface não demanda aprendizados anteriores de acordo com 90% dos usuários.

Das perguntas em relação à comparação entre o layout novo e o antigo, 80% dos usuários está muito satisfeito em relação à ação “adicionar o desdobramento”, 60% está satisfeito perante a quantidade de informações na segunda janela do aplicativo, 70% está muito satisfeito em relação à possibilidade de edição do problema e 100% está muito satisfeito com a ação de escrever um comentário.

Os resultados dos testes no geral demonstram melhorias na interface digital da plataforma MD3E entre o layout antigo e o layout novo.