



X SALÃO DE PESQUISA SETREM

**SAPS**

PESQUISA PROMOVENDO DESENVOLVIMENTO

14ª SALÃO DE INICIAÇÃO CIENTÍFICA

12ª MOSTRA ESTADUAL DE TRABALHOS DE PESQUISA DA EDUCAÇÃO BÁSICA

12ª MOSTRA ESTADUAL DE PESQUISA DA EDUCAÇÃO PROFISSIONAL

11ª JORNADA DE PESQUISA

9ª FÓRUM DE INOVAÇÃO E INOVAÇÕES TECNOLÓGICAS



Número do ISSN: 1981-2892

## ESTUDO DA USABILIDADE E ACESSIBILIDADE EM DISPOSITIVOS MÓVEIS

Trabalho de: CRISTIANO RAFAEL STEFFENS (STEFFENS.BOLA@GMAIL.COM), GUSTAVO FELIPE KLAUS (gustavofelipe.klaus@gmail.com).

Orientado por: CLAUDIO SCHEPKE (schepke@gmail.com).

Sociedade Educacional Três de Maio - SETREM

### Resumo

A área de dispositivos móveis é um dos segmentos da informática que mais tem crescido nos últimos anos. O principal motivo foi certamente o barateamento dos equipamentos e aplicativos permitindo que estes dispositivos penetrem em todas as camadas sociais. O tema usabilidade é a algum tempo reforçado quando se tratam de aplicações web, portais, sites de notícias e comércio eletrônico, mas ainda pouco discutido na área de computação móvel. Dado que ainda não existe um conhecimento maturado quando se trata de usabilidade em dispositivos móveis e que esta área está em constante mudança, objetivou-se neste trabalho conhecer o estado da arte no que tange a usabilidade e acessibilidade em dispositivos móveis, apontando tecnologias que podem melhorar a experiência do usuário estabelecendo uma junção com os conceitos já consolidados e disponíveis em literatura. Utilizou-se o método de abordagem qualitativa, para auxiliar no desenvolvimento e compreensão dos cenários da pesquisa. Utilizou-se a técnica de documentação indireta, caracterizando principalmente pela pesquisa bibliográfica e documental, buscando referências de autores conhecidos para compreender e analisar questões específicas sobre o tema e poder então avaliar a situação atual nesta área. Visto que esta é uma área onde a parte técnica é bastante instável, sofrendo mudanças muito rápidas e onde o conhecimento torna-se logo depreciado, muitas das informações foram obtidas a partir da documentação liberada pelas companhias responsáveis. De acordo com Dias(2007) a ISO-9241(1998) define usabilidade como a “capacidade de um produto ser usado por usuários específicos para atingir objetivos específicos com eficácia, eficiência e satisfação em um contexto específico de uso”. Já a acessibilidade é definida pela NBR9050 (ABNT, 2004) como condição para utilização com segurança e autonomia, total ou assistida, dos dispositivos, sistemas e meios de comunicação e informação por uma pessoa com deficiência ou com mobilidade reduzida. O trabalho aponta tecnologias para melhorar a experiência do usuário, incluindo discagem por voz, leitura de tela, notificação sonora e visual, ampliação de tela, rastreamento ocular, interfaces dinâmicas e etc. Apontam-se também as limitações para o desenvolvimento em dispositivos

móveis. A usabilidade em qualquer dispositivo passa necessariamente pelo design da interface e pelos dispositivos de entrada e saída de informações. Portanto são feitas considerações para criar interfaces simples, rápidas, objetivas, eficazes, esteticamente agradáveis e que permitam ao usuário utilizá-lo sem equivocar-se no uso. A pesquisa permite conhecer a atual situação da usabilidade e acessibilidade em dispositivos móveis e o que precisa ser observado ao desenvolver para tais equipamentos. Aponta tecnologias existentes e faz inferências que podem melhorar a experiência do usuário embasando-se nos conceitos já consolidados e apresentados em literatura.

**Palavras chaves:** usabilidade, acessibilidade, dispositivos móveis

### **Referências**

ABNT NBR 9050: Acessibilidade a edificações, mobiliário, espaços e equipamentos urbanos. Rio de Janeiro: ABNT, 2004

Dias, Claudia. Usabilidade na Web. Rio de Janeiro: Ed. Altabooks, 2007.

Steffens, Cristiano; Klaus, Gustavo F.; Schepke, Claudio. Estudo da usabilidade e acessibilidade em dispositivos móveis. Três de Maio: SETREM, 2012.