



GEIHC - CONHECIMENTO E INTERAÇÃO

Marina Braun Otokovieski, discente de graduação, Universidade Federal do Pampa, Campus
Alegrete

Amanda Meincke Melo, docente, Universidade Federal do Pampa

e-mail: marinaotokovieski.aluno@unipampa.edu.br

O GEIHC - Grupo de Estudos em Interação Humano-Computador é um projeto de ensino registrado no *Campus Alegrete* e, como o nome já diz, tem como foco principal o estudo das interações entre pessoas e sistemas computacionais, abordando aspectos como ergonomia, design, avaliação, experiência do usuário, entre outros. Como bolsista do Programa de Desenvolvimento Acadêmico (PDA), em 2021, houve a oportunidade de explorar diversos contextos de Interação Humano-Computador (IHC), e também levá-los à comunidade, através dos Seminários Abertos proporcionados pelo grupo. Os seminários foram realizados através de *lives*, transmitidas na plataforma YouTube, e abordaram temas como o impacto da graduação na vida profissional de um ex-membro do GEIHC, a evasão dos cursos de Computação e o apoio ao ensino de lógica matemática, avaliações de usabilidade demonstrando os métodos utilizados para realizá-las e o desenvolvimento de aplicativos com o auxílio de alunos universitários. A partir da demanda de estudantes do componente curricular de Engenharia de Software I pelo uso da plataforma Classroom ao invés do Moodle, surgiu também a ideia da realização de um estudo sobre as plataformas utilizadas no Ensino Remoto Emergencial. O estudo foi restrito aos discentes do *Campus Alegrete*, abrangendo todos os seus cursos de graduação, incluindo a licenciatura em Letras-Português EaD, disponibilizando um formulário de respostas a quem tivesse interesse em participar. Nele, foram comparadas as plataformas Moodle e Classroom, utilizando a metodologia de questionário *System Usability Scale* (SUS) para obter os níveis de usabilidade de cada uma das plataformas. A metodologia da escala SUS é aplicada através de 10 perguntas, referentes ao uso da plataforma, com respostas em escala de 1 a 5, sendo 1 - discordo totalmente e 5 - concordo totalmente. Ampliamos a abrangência das respostas através de questões dissertativas no formulário, questionando aos discentes quais eram os principais pontos positivos e negativos de cada plataforma. No total, obtivemos 74 respostas de estudantes de todos os cursos. Através das respostas no formulário foi possível constatar a preferência dos alunos pelo uso da plataforma Classroom, a qual teve poucos pontos negativos levantados, sendo o mais comum problemas com autorização de acesso aos componentes, ressalvas a praticidade de uso e boa visualização das atividades foram frequentes. Referente à plataforma Moodle, constatou-se costume no uso porém, ainda assim, dificuldades para organização e visualização das tarefas, como pontos positivos os participantes ressaltaram a integração com os demais sistemas da universidade. O resultado do cálculo da escala SUS espelhou os *feedbacks* textuais trazidos pelos alunos. Apesar de as duas plataformas obterem notas acima da pontuação mínima, determinada pela SUS, de bons níveis de usabilidade, a discrepância entre as duas foi grande, resultando em 84,26 pontos ao Classroom contra 72,57 pontos ao Moodle. Os resultados fornecidos pelo estudo também demonstram aos docentes um bom prospecto sobre organização e uso das plataformas, pontuando onde é possível melhorar e quais as situações onde uma plataforma pode ter uso mais interessante que outra. O trabalho produzido nos seminários do projeto proporcionou diversas experiências sociais, incentivando a

comunicação através da intermediação em conversas, além de trocas de conhecimentos entre a comunidade externa e a comunidade acadêmica. Os estudos realizados, alguns não citados no presente resumo, agregaram diversos conhecimentos sobre usabilidade e experiências com a condução de avaliações de usabilidade e avaliações heurísticas, além de interpretação e análises de dados. Todas as vivências serão de suma importância para o ingresso no mercado de trabalho.

Agradecimentos: Programa de Desenvolvimento Acadêmico, UNIPAMPA.

Palavras-chave: usabilidade; interação humano-computador

