

# SilverCoders

DIGITAL LITERACY IMPROVEMENT THROUGH EFFECTIVE  
LEARNING EXPERIENCES FOR ADULTS



## DESAFIO 3 USABILIDADE DE APPS E WEBSITES

**CODING TRAINING PROGRAMME  
FOR +55 ADULTS**



ERASMUS+ No. 2020-1-SE01-KA227-ADU-092582



**SILVER CODERS**



Co-funded by  
the European Union

*This document reflects only the author's view and the National Agency and the European Commission are not responsible for any use that may be made of the information it contains*

# ESTRUTURA DO DESAFIO

## DESCRIÇÃO

Este desafio centra-se em exercícios práticos relacionados com a usabilidade dos websites. O principal objetivo da atividade é tornar os utilizadores capazes de reconhecer claramente elementos de boa usabilidade e elementos de fraqueza.

## OBJETIVO GERAL

Identificar adequadamente as regras básicas de usabilidade, bem como as principais partes dos websites e app: nomeadamente cabeçalho, rodapé e corpo. Será também colocado um foco nas diferenças entre Android e IOS e nos elementos do design do site.

## OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM

No final deste módulo os formandos poderão:

1. compreender os fundamentos da Internet e dos websites em geral;
2. explorar websites na sua visão móvel, compreender a sua estrutura e encontrar as informações necessárias neles;
3. identificar problemas técnicos ao operar dispositivos e utilizar ambientes digitais, e resolvê-los (desde a resolução de problemas até à resolução de problemas mais complexos).
4. usar ferramentas e tecnologias digitais para criar conhecimento e inovar processos e produtos. Envolver-se individual e coletivamente no processamento cognitivo para compreender e resolver problemas conceptuais e situações problemáticas em ambientes digitais.

## INSTRUÇÕES

### ATIVIDADE DE AQUECIMENTO

O treinador começará com uma atividade introdutória (*ice breaker*), perguntando:

"Se fosses um website, que tipo de website seria?"

*O treinador deve preparar materiais impressos que contenham uma lista de verificação e um formulário a preencher.*

---

## ATIVIDADE CENTRAL

O formador irá criar uma lista de websites e apps, e pedirá aos utilizadores que testem a usabilidade através dos indicadores fornecidos: menus, estrutura do corpo, cores, ferramentas integradas, informação exibida, navegação geral. Será fornecida uma lista de bons e maus exemplos de websites e aplicações existentes em termos de usabilidade. O SUS (System Usability Scale) será introduzido e utilizado como parâmetro para avaliar a usabilidade dos exemplos fornecidos.

---

### PARA SABER MAIS SOBRE A USABILIDADE DOS WEBSITES, VEJA O SEGUINTE EXEMPLO DE BONS E MAUS EXEMPLOS

#### Maus exemplos

1. <https://www.domperignon.com/ww-en/>
2. <https://www.art.yale.edu/>
3. <https://www.pennyjuice.com/>

#### Bons exemplos

1. <https://time.com>
2. <https://pittsburghkids.org>
3. <https://www.who.int>

---

## EXERCÍCIO

Os formadores distribuirão a seguinte lista de verificação com base na escala Likert:

(1) Discordar veementemente; (2) Discordar; (3) Nem concordar nem discordar; (4) Concordar; (5) Concorda firmemente.

1. O site é fácil de navegar
2. O site permite que os visitantes encontrem rapidamente o que procuram
3. O design e o esquema de cores são apropriados
4. Existem ferramentas para melhorar a acessibilidade
5. O site é responsivo
6. Há uma declaração clara de quem este site é para
7. Posso facilmente encontrar informação que preciso de saber
8. A informação visual, a linguagem e o design são apropriados
9. É fácil de usar o site
10. Os rótulos/ícones do menu e as instruções são claras

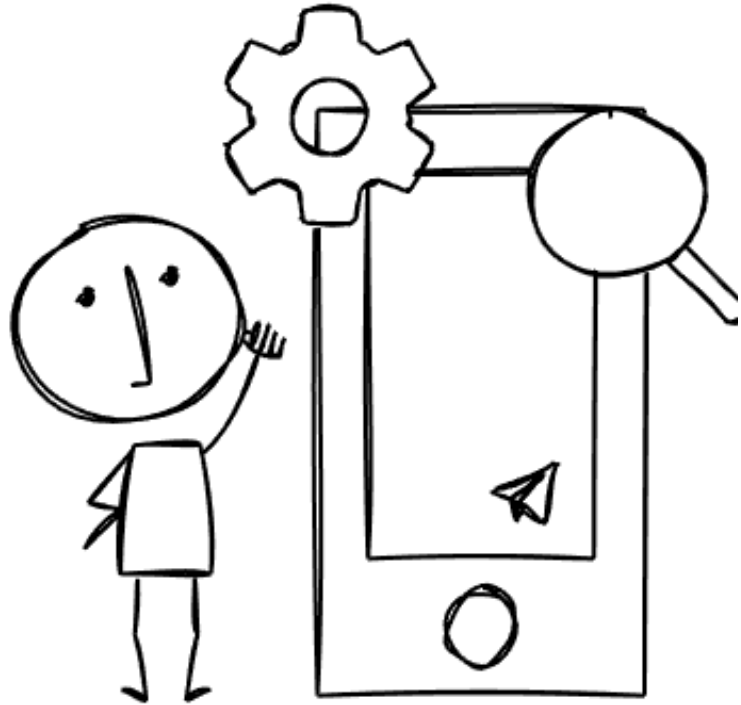
## APLICAÇÕES E USABILIDADE

O mesmo esquema serve para apps.

Vejamos alguns exemplos:

<https://cubicleninjas.com/impossibly-ugly-mobile-app-designs/>

Dar os exemplos acima, guiados pelo treinador, trainees deve analisar cada elemento e fornecer comentários e notas, destacando aspetos críticos e erros.



## GLOSSÁRIO:

### Tipo de conteúdo de sites

Normalmente contêm diferentes tipos de conteúdo, tais como um artigo, notícias, eventos, vídeos, sondagens etc.

### Cookie

Ao visitar um site, é colocado um cookie no seu navegador que rastreia o seu movimento. Também pode ser benéfico para o utilizador, uma vez que os cookies também armazenam/guardam senhas para tornar a sessão mais rápida e entregar as campanhas promocionais direcionadas.

### Acessibilidade

Este é um termo geral para funcionalidades oferecidas por dispositivos e sistemas operativos para torná-los mais fáceis de usar para pessoas com deficiências visuais ou físicas.

### Menu de Navegação

A navegação do site diz respeito ao menu no topo de um site.

### Web Design Responsivo (RWD)

---

Isto refere-se a uma forma de codificar um site de modo a que ele seja exibido da melhor forma num dispositivo móvel, bem como em ecrãs grandes.

### **Certificado SSL**

Um ficheiro de dados que é adicionado a um servidor web para garantir uma ligação segura e permitir que os navegadores utilizem um protocolo HTTPS.

### **Sistema operativo móvel**

Android e iOS (são baseados em dois sistemas operativos diferentes o sistema iPhone e iPad) são os dois maiores sistemas operativos móveis do mundo.

### **Notificação push**

Uma notificação push é uma mensagem curta que pode ser enviada para os utilizadores de aplicações mesmo quando dito que os utilizadores não têm as suas aplicações móveis abertas. As mensagens são apresentadas no ecrã principal do dispositivo (mesmo quando bloqueado).

---

### **Atividades de encerramento**

O formador envolverá os participantes na seguinte discussão:

'Como melhoraria o site ou app?'

O treinador pedirá então que enunse os seus comentários.

## **RECURSOS**

<https://usabilitygeek.com/an-introduction-to-website-usability-testing>

<https://99designs.it/blog/web-digital/website-usability-principles>

<https://www.usability.gov/how-to-and-tools/methods/system-usability-scale.html>

---

### **QUIZ**

Como melhoraria este site? <https://www.uat.edu>

Enumere as ações que consideraria.