

AVALIAÇÃO DE USABILIDADE DO SISTEMA ACADÊMICO

Área: Ciências Sociais Aplicadas

Bianca Citelis da Silva Marques

Instituto Federal Fluminense *campus* Itaperuna

bianca.citelis@gmail.com

Taís Magalhães Meirelles

Instituto Federal Fluminense *campus* Itaperuna

tais.m.meirelles@gmail.com

Thalia Aparecida Courty

Instituto Federal Fluminense *campus* Itaperuna

courtythalia@gmail.com

Resumo: Na atual realidade do Instituto Federal Fluminense é visível a dificuldade apresentada por alguns alunos ao utilizar o acadêmico da instituição. Além das dificuldades apresentadas na plataforma há também dificuldade na hora de calcular os pontos necessários para não ficar de VS ou RS. Percebendo, então, que a plataforma do acadêmico do IFF não é perfeita, mas que tem a chance chegar mais perto da perfeição, tem-se como objetivo neste TCC tornar a plataforma a mais agradável possível, podendo ter como melhora os cálculos de VS e RS, por exemplo, tornando-se assim mais útil. A pesquisa tem como foco a área interação humano-computador, que nada mais é do que uma tecnologia usada sempre para maximizar as habilidades, sendo que o uso de computadores deve ser o mais simples, fácil, seguro e agradável possível. Os aspectos encontrados se fazem necessários para que as pessoas tenham uma boa experiência, fazendo com que se sintam mais motivadas a utilizar o serviço. Com isso, foi feita uma pesquisa, que englobou os estudantes do primeiro, segundo e terceiro ano da instituição, com intuito de coletar ideias e ressaltar defeitos ou inutilidades presentes na visão de cada ano letivo. Com o objetivo de saber quais melhoras eram mais necessárias, destacando os níveis de importância, no design, por exemplo, no que era relevante ou não, nos recursos mais acessados. Vale lembrar que tal projeto pode não ser útil apenas na área na qual está sendo trabalhado. Como o projeto final será um artigo, ele poderá auxiliar outras áreas, como por exemplo, um projeto de criação de um app do acadêmico que já está sendo criado, e que, no caso, foca na área de programação.

Palavras-Chave: Interação. Tecnologia. Otimização.