

**Título:** Avaliação de usabilidade do aplicativo EcoTech \*

**Autores:** Albert Allan RAMOS; João Vitor Soares De FARIAS; Gleyson Sidney Mello SANTOS; Maria Carolina Silva Castro OLIVEIRA; Priscila Ligabó MURAROLLI

Avaliação de usabilidade do aplicativo EcoTech Desde o início da humanidade, necessitamos da comunicação para expressar o que passa dentro de si e no meio em que vive, podendo ser por pinturas, rabiscos e materiais que o tempo não apagou. Sempre existiu a necessidade de estar em sociedade e de estabelecer uma comunicação entre os integrantes dessa sociedade. A Interação Homem-Computador (IHC) tem como objetivo estudar a interação entre as pessoas e as máquinas, ou seja, o que se deriva da interface do utilizador, formada por software e hardware. A tecnologia tem como principal objetivo facilitar e agilizar a nossa rotina do dia a dia, com isso o uso dos computadores tem que ser o mais simples, seguro e agradável possível, com isso, sistemas de difícil manipulação são descartados rapidamente e software que poderia ser útil são ignorados pela sua dificuldade de manipulação. A Usabilidade é um termo que veio surgindo com o avanço do estudo da IHC, para definir a facilidade com que as pessoas desenvolvem tarefas específicas e importantes do cotidiano. Ela se refere à simplicidade e facilidade que o usuário desenvolve na utilização de softwares. Para este projeto será desenvolvido um aplicativo em linguagem Java, voltado para smartphones com sistema operacional Android, que contará com a função de simular a geração de uma pontuação por efetuar um descarte correto de lixo que pode ser reciclado, essa pontuação poderia ser utilizada dentro da UninCor para adquirir alguma bonificação e também trará um campo com informações sobre o mesmo, no qual será avaliada a usabilidade deste sistema a fim de verificar se o sistema consegue trazer todas as informações necessárias sobre o assunto e assim incentivar os usuários a aumentar as suas práticas ecológicas sobre o seu cotidiano.

---

**Palavras-chave:** Usabilidade, Interação Homem-Computador, Aplicativo móvel.

\* Apoio financeiro FAPEMIG.