

Interação Homem Máquina

Aula Prática 03



ISPTEC 3.º ANO - 2022/2023

Guia prático para a realização da aula prática n.º 03 para as disciplina de Interação Homem Máquina. Os exercícios presente neste guia foram retirado ou adaptados dos materias indicados nas referências bibliograficas da disciplina. Em caso de dúvidas ou dificuldade em entender e resolver os exercícios, o estudante deve contactar o professor para o devido esclarecimento.

Capítulo IV e V — A EQUAÇÃO A INTERAÇÃO PESSOA-MÁQUINA e ANÁLISE DE UTILIZADORES E DE TAREFAS

1.1. Objectivos

O objectivo é fazer a avaliação informal de locais na internet com base na recolha de medidas de usabilidade.

1.2. Preparação da Aula

Cada grupo deve trazer para a aula as grelhas de avaliação dos locais em papel.

1.3. Tarefas a Realizar na Aula

No início da aula o docente atribuirá a cada grupo um dos conjuntos de locais descritos mais à frente. Os grupos devem aplicar o seguinte procedimento experimental (passos 1 a 3) **a cada um** dos locais do conjunto que lhe foi atribuído:

Passo 1 - Calibração do Ambiente

- A calibração do ambiente consiste em **limpar a cache do browser e, em seguida, medir o tempo de carregamento** deste local (local de referência) e o tempo de carregamento do local que está a ser avaliado. Esses valores devem ser registados na *grelha de avaliação*.
- A comparação dos tempos de carregamento permite tirar conclusões quanto ao estado da rede na altura em que a experiência foi efectuada, contribuindo dessa forma para uma análise correcta dos tempos obtidos na recolha de medidas de usabilidade.

Passo 2 - Realização das Tarefas e Recolha de Medidas de Usabilidade

- Um dos elementos do grupo assume o papel de **navegador** e realiza as duas tarefas propostas para o local. Dispõe de 10 minutos para cada tarefa. Se este tempo for excedido, considera-se que não foi possível cumprir a tarefa em tempo útil e regista-se esse facto na *grelha de avaliação*.
- Os outros dois elementos do grupo assumem o papel de **observadores** do comportamento do navegador. Devem registar na *grelha de avaliação* as seguintes medidas de usabilidade:
 - Número de elos seguidos até a tarefa estar concluída;
 - Número de enganos cometidos pelo navegador (voltar atrás porque o caminho escolhido não conduz à página desejada, interromper o carregamento de uma página, erros a preencher formulários, etc...);
 - Tempo necessário para completar a tarefa.

Devem ainda anotar na *coluna de observações* reações e comentários do navegador úteis para a avaliação do local.

Note-se que **não se pretende** avaliar nem a rapidez nem a facilidade em cumprir as tarefas por parte do navegador, mas determinar falhas existentes no local. Tal só é possível se o navegador se comportar como um utilizador comum que vai tentar realizar as tarefas pela primeira vez sem ajuda. Desta forma, as tarefas **não devem** ser preparadas previamente e os observadores devem comunicar o mínimo possível com o navegador.

Passo 3 - Preenchimento do Resto da Grelha de Avaliação

- Após a realização das duas tarefas, todos os elementos do grupo devem preencher em conjunto o resto da *grelha de avaliação*. Os critérios propostos são classificados com os valores A, B, C e D de acordo com a tabela disponibilizada. As classificações atribuídas devem ser **devidamente justificadas**.
- Podem navegar novamente pelo local para melhor avaliar os critérios propostos. Para além destes critérios podem ser acrescentados outros aspectos/erros que o grupo considere relevantes para a avaliação.
- No final da aula, o docente avaliará as *grelhas* preenchidas e atribuirá a cada grupo um local para a próxima aula.

1.4. Próxima Aula

Na próxima aula cada grupo irá **apresentar propostas para melhorar o local que lhe foi atribuído**.

Até à próxima aula devem escolher **2 ou 3 páginas** desse local e, tendo como ajuda a *grelha de avaliação* preenchida, preparar uma apresentação Powerpoint para um máximo de **5 minutos** que identifique os problemas e proponha soluções. As soluções podem envolver o redesenho de algumas áreas dessas páginas (navegação, conteúdo, formulários, anúncios, etc...).