

*Avaliação de Usabilidade – Teste de Usabilidade*

*Relatório da Avaliação de Usabilidade sob a  
perspectiva de um Usuário  
Teste de Usabilidade*

*Autores  
(Grupo que projetou a interface avaliada):*

*Belo Horizonte  
<mês e ano>.*

## ***Relatório do Teste de Usabilidade***

### ***Sumário***

Relatório do Teste de Usabilidade .....	2
1 Introdução .....	3
2 Obtenção de Métricas para as Tarefas .....	6
3 Conclusão sobre a Usabilidade sob a perspectiva do Usuário .....	8

## **1 Introdução**

O nosso teste de usabilidade é um método onde vamos verificar a facilidade de uso da interface do portal da copa para os seus usuários finais.

Esse teste é feito quando um usuário qualquer é incentivado a usar o portal num ambiente todo monitorado, onde suas ações são anotadas e deveria ser todas gravadas para fins de comprovação que o teste aconteceu. Uma pessoa que conhece o sistema e sabe utilizá-lo ficara ao lado do usuário para poder guiá-lo com todas as instruções necessárias, além de incentivá-lo a verbalizar todos os problemas, dificuldades e desconfortos no mesmo encontrado..

Então o teste funcionara da seguinte forma: em uma sala separada, onde estará todos os membros do grupo que fará a análise. Será direcionado um membro para servir de guia ao usuário, todos os outros não poderão intervir no comportamento do usuário, será direcionado outro membro também para fazer todas as anotações.

Após o teste, todos os dados serão analisados e é gerado então um relatório contendo todas as recomendações para a equipe analisada. Os membros do grupo ficam a disposição para discutir soluções para os problemas encontrados no teste.

### **Objetivo do Teste**

O nosso objetivo é testar o maior numero de interface possível, verificado se qualquer usuário sem conhecimento prévio em informática é capaz de navegar no sistema da Copa 2014.

Temos como objetivo também testar a aceitação deste portal e facilidade de navegação que ele pode trazer além de poder comparar o portal com toda a sua especificação funcional verificado se o portal segue rigorosamente a mesma. Além disso, temos que identificar os comportamentos inesperados e indesejados do software como, por exemplo, a abertura de uma pagina default.

Desse modo verificaremos se a facilidade no aprendizado, no manuseio da tarefa, na produtividade do usuário em executar diversas tarefas no software e principalmente a satisfação do usuário com software. Ou seja, o objetivo do teste PE avaliar o estado geral do produto.

### **Resumo do método utilizado – Avaliação Teste de usabilidade**

Para a realização do teste de usabilidade foi utilizado o seguinte método: primeiro foi escolhido um laboratório de computação da unidade barreiro da PUC-MINAS, para que pudessem observar e registrar a interação do usuário com o sistema.

Foi colocado dois membros do grupo, um para guiar o usuário e o outro para fazer as anotações necessárias dos testes. Os outros membros ficaram no laboratório para poder observar se existiam mais problemas de usabilidade no software.

Foram criados diversos tópicos para a realização do teste como :

Nome do projeto

Roteiro do avaliador – funciona com um plano de teste para servir como guia.

Questionário de identificação do perfil do participante- são os dados básicos.

Script de orientação – é um texto que explica ao participante como vai ocorrer o teste.

Lista de tarefas – o que o participante vai ter que fazer no sistema.

Coleta de dados – é o membro do grupo que ficara coletando todos os dados do teste.

Avaliação do sistema por parte do participante- é uma parte onde o participante expõe sua opinião sobre o que achou do sistema.

Tópicos para o questionamento- quais os erros de usabilidade foram levantados para poder ser questionado e levantar soluções para melhoria.

Este teste é bem simples e econômico, com apenas uma sala e um computador obtemos um teste de usabilidade onde apresenta resultados bastante satisfatório

### 1.3 Dados do Teste

Dados do Teste			
Nome do Usuário	Daniela Paula Duarte Silva		
Formação	2º Grau Completo		
Data do Teste	05/04/2013		
Horário Inicio	09:00	Horário Fim	09:30

### 1.4 Tarefas (Cenários) dos Teste de Avaliação

Tarefas (Cenários) dos Testes de Avaliação	
Tarefa	Descrição
Visualizar uma notícia	O usuário deverá efetuar a busca e localização de uma noticia para sua visualização
Editar uma notícia	O Usuário deverá editar uma noticia
Visualizar Jogo	O usuário deverá efetuar a busca de um jogo e a localização do jogo
Editar Jogo	O Usuário deverá editar um jogo
Alterar ordem das seleções.	O usuário alterando um jogo devera inverter a ordem das seleções

Nome do projeto

## ***2 Obtenção de Métricas para as Tarefas***

Fator de Usabilidade	Métrica	Pior caso	Nível almejado	Melhor Caso	Nível Obtido pelo usuário	Gravidade
Facilidade de Aprendizado	Quantas vezes o usuário erra	Mais de 2	1 vezes	0 Vezes	2 vezes	
Eficiência	Tempo gasto em tarefas pelo Portal da Copa	Não encontrar a caminhos do Portal	30 segundos (cada tarefa)	10 segundos (cada tarefa)	45 segundos	Não foi encontrado caminhos para notícia, editar notícia pelo usuário
Facilidade de Relembrar	Utilização do sistema é fácil de relembrar.	Não relembrar o procedimento feito anteriormente	60 a 30 segundos	20 segundos		Usuário encontrou dificuldades ao efetuar tarefas repetidas.
Erros	Ação no Portal da Copa que não leva ao resultado esperado	Não conseguir navegar no Portal	30 segundos	10 segundos		Usuário encontrou erros impedindo de navegar pelo Portal da Copa
Satisfação subjetiva	Satisfação do usuário em relação	Ruim	Bom	Ótimo	Ruim	Por ter muitos

	ao Portal da Copa					erros e caminhos não implementados
--	-------------------	--	--	--	--	--

### **3    *Conclusão sobre a Usabilidade sob a perspectiva do Usuário***

Observamos que a realização de teste de usabilidade ainda é algo muito raro, porem bastante necessário. Notamos uma grande preocupação com a usabilidade dos software que será disponibilizados ao publico, entendemos que deve sempre se ter em mente toda a elaboração e realização do teste de usabilidade pois ele aplicado de maneira correta é um indicador infalível para expor os problemas que os usuários vão encontrar.

Desse modo isso irá minimizar bastante o risco de disponibilizar um software instável, de difícil manuseio e aprendizado, porque se isso acontecer logo as pessoas irão parar de usar o mesmo. No caso da realização do nosso teste observamos o tempo gasto pelo usuário que se apresentou perto do melhor caso.

A tarefa era simples onde o usuário teria que acessar apenas uma opção no menu e consultar, já o outro teste não foi tão satisfatório assim o usuário teria que se aprofunda no sistema e alterar as seleções, o mesmo teve um gasto bem grande encontrando diversas dificuldades.

Acreditamos que o fato de não o ter uma opção direta a tarefa que tinha que se cumprir no menu,o usuário teve que fazer uma pinguela tendo que entrar na opção editar jogo e só depois alterar as seleções. Entendemos então que tem diversas coisas a serem melhoradas no software da copa de 2014.

Para um melhor entendimento e aceitação dos testes de usabilidade, devemos sempre tentar estar por dentro ou fazer parte integrante do processo de desenvolvimento do mesmo, pois a usabilidade é um elemento critico de sucesso no mercado de informática e a realização dos testes é um elemento imprescindível no projeto.