# **Resultado do Teste de Usabilidade**

## **BRAZUCAS – PORTAL PARA A COPA DO MUNDO**

**Autores:**

Gilmar Penido

Olavio Henrique

Maiko Sousa

Paloma Oliveira

Lara Gontijo

**Belo Horizonte – MG**

**Abril de 2013**

# Sumário

[**Resultado do Teste de Usabilidade** 1](#_Toc355705715)

[**BRAZUCAS – PORTAL PARA A COPA DO MUNDO** 1](#_Toc355705716)

[Sumário 2](#_Toc355705717)

[1. Introdução 3](#_Toc355705718)

[1.1. Objetivos 3](#_Toc355705719)

[1.2. Avaliação do teste de usabilidade 3](#_Toc355705720)

[1.3. Dados do teste 3](#_Toc355705721)

[1.4. Tarefas (Cenários) 4](#_Toc355705722)

[2. Tabela Aplicada 5](#_Toc355705723)

[3. Questionários de Avaliação de Interface do Usuário 6](#_Toc355705724)

[3.1. Abaixo segue uma avaliação de respostas do usuário, avalie de 0 a 5 (sendo 0 muito insatisfeito e 5 muito satisfeito). 6](#_Toc355705725)

[3.2. Perguntas descritivas 6](#_Toc355705726)

[ O que você mais gostou do sistema? 6](#_Toc355705727)

[ O que você gostou menos? 6](#_Toc355705728)

[ O que você modificaria? 6](#_Toc355705729)

[4. Conclusão 7](#_Toc355705730)

[4.1 Resultados obtidos 7](#_Toc355705731)

# Introdução

## Objetivos

Esse documento tem como objetivo a avaliação de usabilidade do portal para a copa do mundo Brazucas 2014, vamos submeter o questionário a um usuário externo ao desenvolvimento da aplicação.

## Avaliação do teste de usabilidade

Os resultados serão avaliados de forma empírica pelos integrantes do grupo.

## Dados do teste

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Nome do Usuário | LEONARDO FRANKLIN MACIEL | | |
| Formação | Superior Incompleto | | |
| Data do Teste | 07-05-2013 | | |
| Horário Inicio | 11:40 | Horário Fim | 00:10 |

## Tarefas (Cenários)

|  |  |
| --- | --- |
| **TAREFA** | **DESCRIÇÃO** |
| Criar uma noticia | O usuário deverá com a senha de administrador criar e aprovar uma notícia. |
| Visualizar uma noticia | O usuário deverá pesquisar e visualizar a pesquisa que foi cadastrada anteriormente. |
| Cadastrar jogo | O usuário deverá cadastrar um jogo fictício. |
| Visualizar tabela de jogos | Usuário terá que visualizar os jogos existentes, e identificar o jogo fictício que o mesmo cadastrou. |
| Participar do bolão | Usuário terá que realizar palpite no bolão do jogo que o mesmo cadastrou |

# Tabela Aplicada

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **FATOR** | **MÉTODO DE MEDIÇÃO** | **PIOR CASO** | **NÍVEL ALMEJADO** | **MELHOR CASO** | **NIVEL OBTIDO PELO USUARIO** | **GRAVIDADE** |
| Facilidade de Uso | Número de erros cometidos | Mais de 4 erros | No máximo 1 erro | Nenhum erro | 1 Erro |  |
| Facilidade de Uso | Número de vezes que o usuário vai ao sistema de ajuda | Para cada tarefa vai ao menos 1 vez | Apenas uma vez que realiza uma tarefa complexa | Nunca | 1 vez |  |
| Eficiência de encontrar ajuda | Tempo gasto para encontrar ajuda | Não encontrar ajuda | 40 segundos | 10 segundos | 5 segundos |  |
| Eficiência para encontrar aviso | Tempo gasto para encontrar um aviso | Não encontrar o aviso | 30 segundos | 10 segundos (tempo para digitar alguns campos no mecanismo de busca) | 2 segundos |  |
| Eficiência do sistema de ajuda | Consegue resolver problema através da ajuda | Nunca | Acima de 90% das vezes | 100% das vezes | Acima de 90% das vezes |  |

* GRAVIDADE. Não se encaixa em nenhuma das opções, conseguiu fazer tudo tranquilamente.

# Questionários de Avaliação de Interface do Usuário

## 3.1. Abaixo segue uma avaliação de respostas do usuário, avalie de 0 a 5 (sendo 0 muito insatisfeito e 5 muito satisfeito).

|  |  |
| --- | --- |
| **QUESTÃO** | **RESPOSTA** |
| Satisfação em relação a utilização do sistema. | 4 |
| Em relação a sua expectativa ao que o sistema se propôs a fazer | 5 |
| Os leiautes das telas foram úteis | 4 |
| Quantidade de informação mostrada nas telas | 5 |
| Organização da informação | 4 |
| Sequência das telas | 5 |
| Mensagens que apareceram nas telas | 5 |
| Lembrança de nomes e usos dos comandos | 5 |
| Números de passos para executar uma tarefa | 5 |
| Falhas do sistema | 3 |

## 3.2. Perguntas descritivas

### O que você mais gostou do sistema?

A facilidade de executar as ações propostas. Os feedbacks que situam bem nossas ações, se corretas ou equivocadas.

### O que você gostou menos?

Da ordem em que as novas notícias são colocadas, direcionadas para o final da página.

### O que você modificaria?

Apenas esta questão da ordem em que as notícias são colocadas.

# Conclusão

## 

## Resultados obtidos

Sistema se portou de forma satisfatória no teste realizado, conseguindo atender de forma eficaz as atividades sugeridas para o usuário, também obteve uma crítica positiva ao leiaute proposto porém conseguimos identificar uma possível mudança para facilitar a visualização de novas notícias.

Com o teste conseguimos uma posição diferente da vista até o momento já que o entrevistado era alguém que estava fora do universo de discurso, assim sendo seu ponto de vista parte de um outro ponto de ótica.

Apesar de com apenas um entrevistado conseguirmos avaliar um pouco o sistema, acreditamos que para uma análise ainda mais criteriosa, o ideal é entrevistar uma gama de pessoas, que possuem nível escolar, condição econômica, habilidade computacional, diferentes, pois o sistema tem seu foco os brasileiros, e como nós sabemos somos um país miscigenado, já que estamos no país do futebol, e indiferente de raça, credo, cor e condição econômica, todo brasileiro adora futebol, tornando-nos possíveis utilizadores do sistema.