

# Teste de usabilidade

# Na aula de hoje

- 1 O que é usabilidade
- 2 Teste de usabilidade
- 3 Boas práticas

O que é usabilidade

Teste de usabilidade

??

Tipos de testes

Boas práticas

O que é usabilidade

Teste de usabilidade

Tipos de testes

Boas práticas

Usabilidade é um atributo de qualidade que avalia a facilidade de uso das interfaces do usuário.

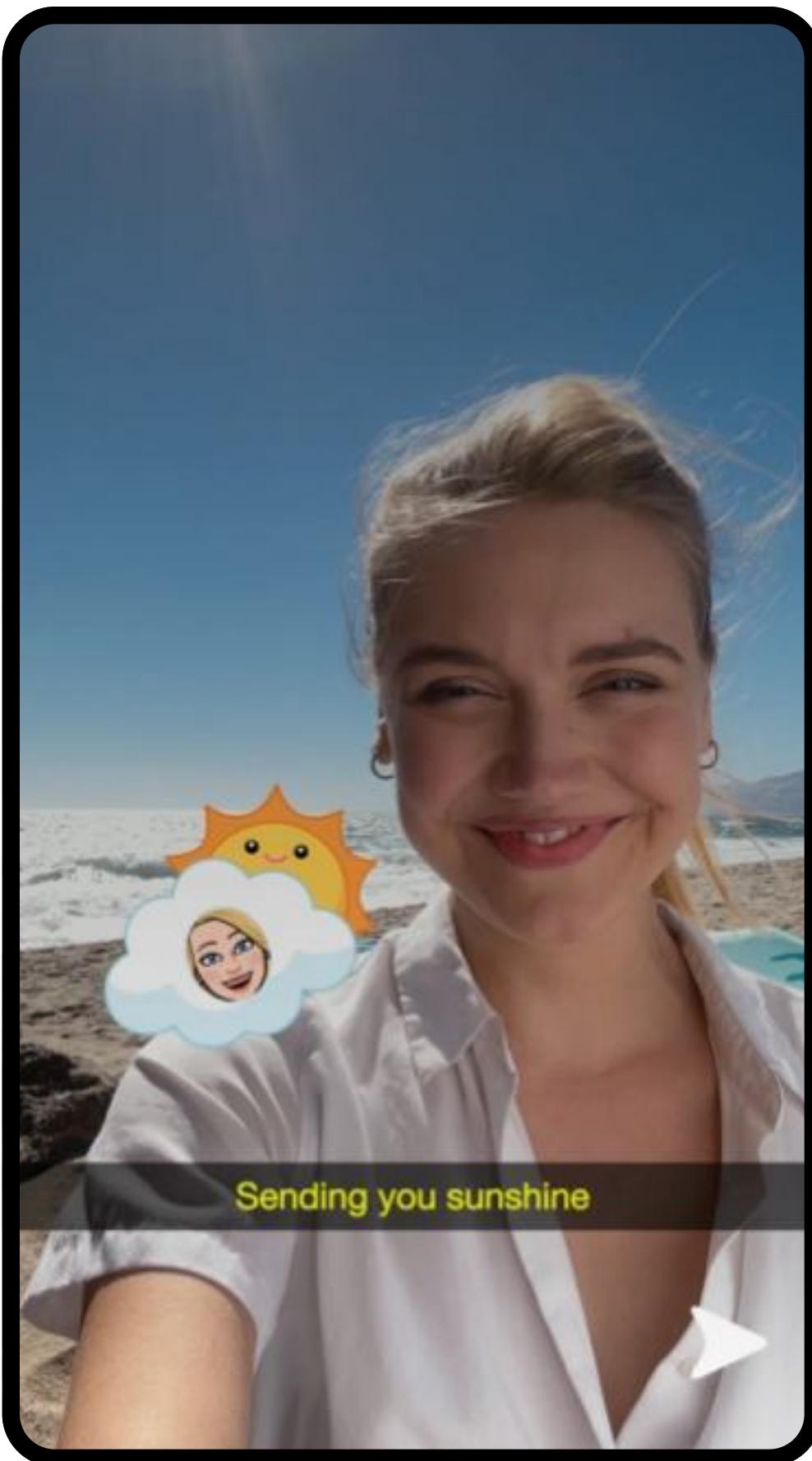
Jakob Nielsen

O que é usabilidade

Teste de usabilidade

Tipos de testes

Boas práticas



O que é usabilidade

Teste de usabilidade

Tipos de testes

Boas práticas

A usabilidade é definida por 5 componentes de qualidade.

O que é usabilidade

Teste de usabilidade

Tipos de testes

Boas práticas

Eficiência

Aprendizagem

Erros

Memorabilidade

Satisfação



## Aprendizagem

O que é usabilidade

Teste de usabilidade

Tipos de testes

Boas práticas

Eficiência

Erros

Memorabilidade

Satisfação

Quão fácil é para os usuários  
realizar tarefas básicas  
na primeira vez  
que encontram o design?



## O que é usabilidade

Teste de usabilidade

Tipos de testes

Boas práticas

Eficiência

Aprendizagem

Satisfação

Memorabilidade

Erros

Quantos erros os usuários cometem, quão graves são esses erros e com que facilidade eles podem se recuperar dos erros?

O que é usabilidade

Teste de usabilidade

Tipos de testes

Boas práticas

Eficiência

Aprendizagem

Erros

Memorabilidade

Satisfação

Quão agradável é usar  
o design?



## O que é usabilidade

Teste de usabilidade

Tipos de testes

Boas práticas

Eficiência

Aprendizagem

Erros

Memorabilidade

Satisfação

Quando os usuários  
retornam ao design após  
um período sem usá-lo,  
com que facilidade  
eles podem restabelecer  
a proficiência?

## O que é usabilidade

Teste de usabilidade

Tipos de testes

Boas práticas

## Eficiência



O que é usabilidade

Teste de usabilidade

Tipos de testes

Boas práticas

Um outro componente de qualidade é a **Utilidade**.

O que é usabilidade

Teste de usabilidade

Tipos de testes

Boas práticas

## Utilidade

Se fornece as funcionalidades que preciso

## Usabilidade

Quão fáceis e prazerosas de usar são essas funcionalidades

$\text{Útil} = \text{Utilidade} + \text{Usabilidade}$

O que é usabilidade

Teste de usabilidade

Tipos de testes

Boas práticas



**Teste  
de usabilidade**

O que é usabilidade

Teste de usabilidade

Tipos de testes

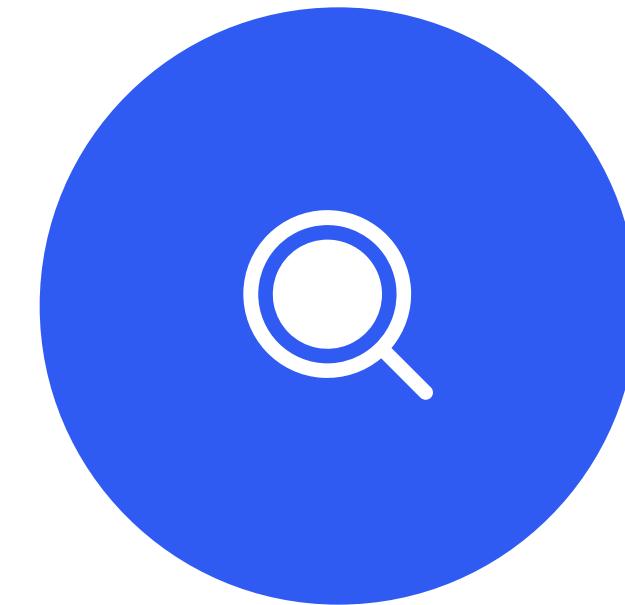
Boas práticas

Teste de usabilidade é uma técnica de pesquisa que investiga se o produto ou serviço é **fácil de usar, entender** e se as pessoas vêem **utilidade**.

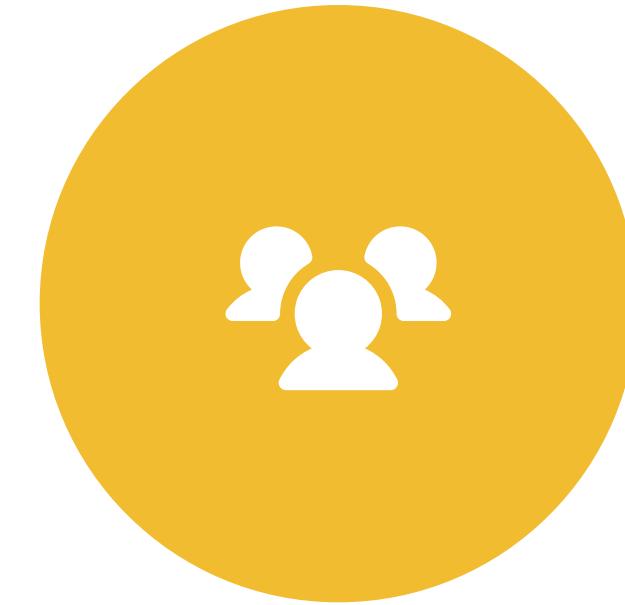
O que é usabilidade  
Teste de usabilidade  
Tipos de testes  
Boas práticas



**Identificar problemas**  
no design do produto ou serviço



**Descobrir oportunidades**  
para melhorar



**Aprender sobre o comportamento**  
e as preferências do usuário-alvo

O que é usabilidade

Teste de usabilidade

Tipos de testes

Boas práticas



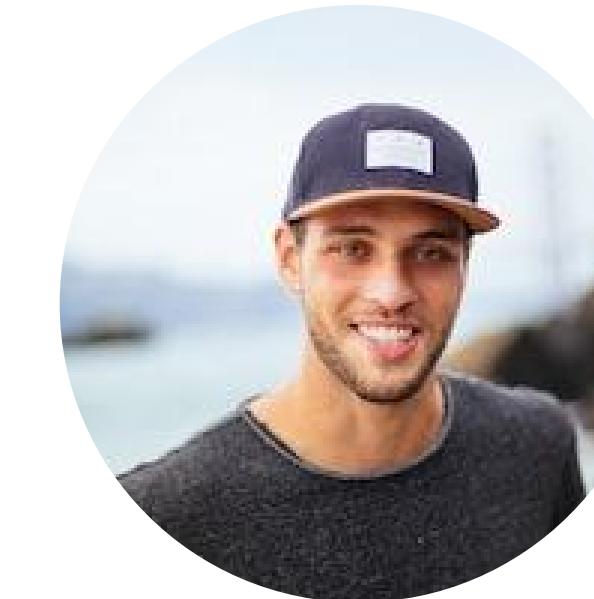
## Facilitador

Guia o participante durante todo o processo de teste de usabilidade



## Tarefas

Atividade realistas que o participante já faz na vida real



## Participante

Pessoa real que faz uso do produto ou serviço que está sendo testado.

O que é usabilidade

Teste de usabilidade

Tipos de testes

Boas práticas



O que é usabilidade

Teste de usabilidade

Tipos de testes

Boas práticas

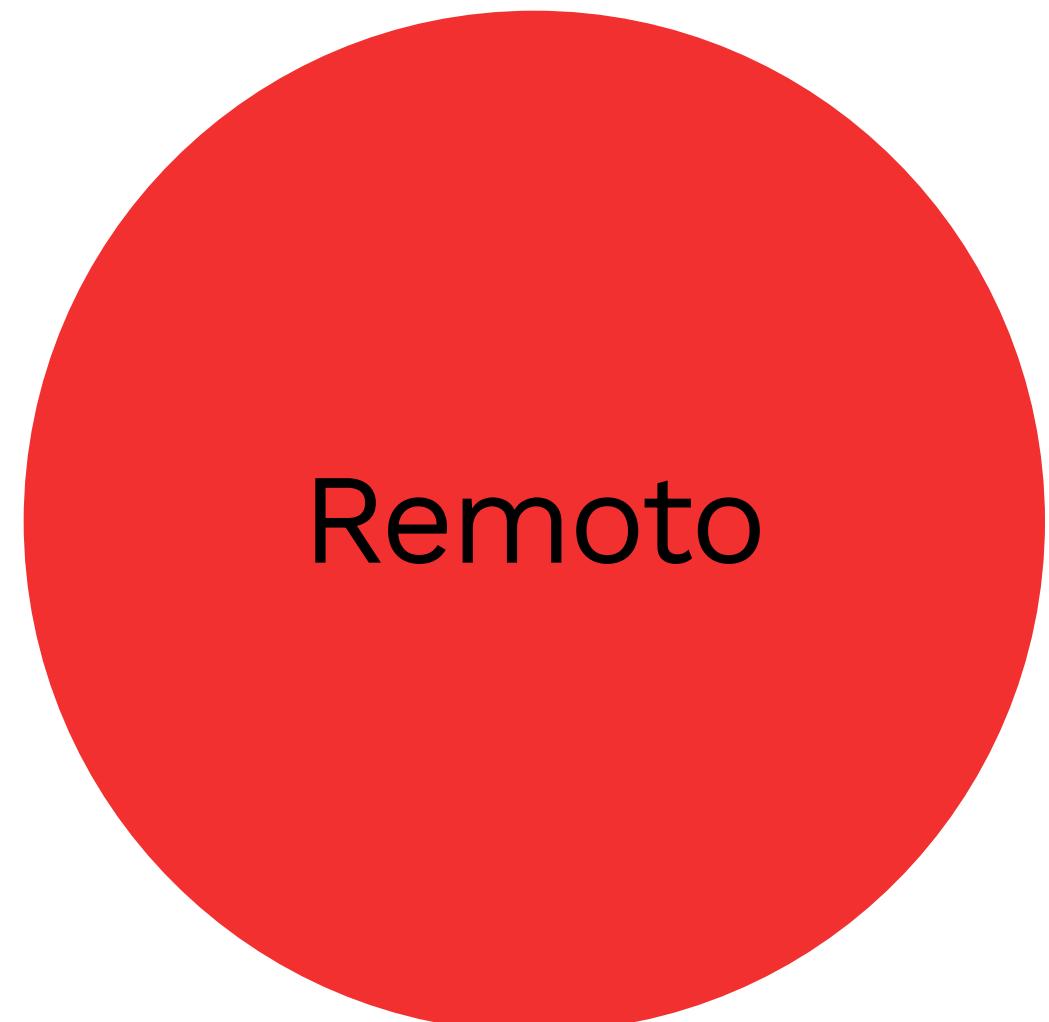
## Qualitativo

Concentra-se na coleta de insights, descobertas e anedotas sobre como as pessoas usam o produto ou serviço.

## Quantitativo

Concentra-se na coleta de métricas que descrevem a experiência do usuário.

Duas das métricas mais comumente coletadas em testes quantitativos de usabilidade são o sucesso da tarefa e o tempo gasto na tarefa.



**Remoto**

Moderado

Não moderado

O que é usabilidade

Teste de usabilidade

Tipos de testes

Boas práticas



**Pessoalmente**

# Boas práticas

O que é usabilidade

Teste de usabilidade

Tipos de testes

Boas práticas

**Pratique a tecnologia.**

O que é usabilidade

Teste de usabilidade

Tipos de testes

Boas práticas

## Reescreva tudo.

Em uma sessão moderada, o facilitador pode colocar o usuário de volta nos trilhos se uma tarefa for mal compreendida. Em uma sessão não moderada, não há rede de segurança.

O que é usabilidade

Teste de usabilidade

Tipos de testes

Boas práticas

**Esteja Disponível.**

O que é usabilidade

Teste de usabilidade

Tipos de testes

Boas práticas

**Recrute mais usuários.**

**Projeto  
final**

O que é UX Research  
Tipos de pesquisa  
Pesquisa quantitativa  
Definindo os objetivos  
Definindo as métricas  
Criando as tarefas  
Hora da prática

## Cenário

Você foi contratado para melhorar a experiência de compra de ingressos em um aplicativo de cinema fictício, chamado CineApp. O aplicativo já permite aos usuários comprar ingressos para filmes, mas a empresa quer melhorar a experiência e otimizar a usabilidade no momento da compra.

A tarefa do usuário é comprar ingressos para um filme, selecionar um combo de pipoca e refrigerante, e realizar o pagamento. Durante a compra, é importante que a navegação seja intuitiva e o processo de compra seja rápido e sem erros.

# Objetivo

O que é UX Research

Tipos de pesquisa

Pesquisa quantitativa

Definindo os objetivos

Definindo as métricas

Criando as tarefas

Hora da prática

- 1. Criar um fluxo de navegação claro** que guie o usuário desde a escolha do filme até a finalização da compra.
- 2. Desenvolver wireframes/interfaces** para as telas principais do aplicativo, como a tela inicial, escolha de filme, escolha de horário, escolha de ingressos e combos, e a tela de pagamento.
- 3. Testar a usabilidade** para garantir que o usuário consiga completar a compra com sucesso, sem dificuldades no processo de navegação.

O que é UX Research

Tipos de pesquisa

Pesquisa quantitativa

Definindo os objetivos

Definindo as métricas

Criando as tarefas

Hora da prática

## Passos do desafio

### 1. Definir os fluxos de navegação:

- **Escolha do filme:** O usuário precisa ver os filmes em cartaz e escolher um para assistir.
- **Escolha do horário:** Após escolher o filme, o usuário deve selecionar um horário para a sessão.
- **Escolha dos ingressos e combos:** O usuário deve escolher o número de ingressos (adulto, infantil, etc.) e selecionar um combo de pipoca e refrigerante (opcional, mas incentivado).
- **Finalização e pagamento:** O usuário insere as informações de pagamento e conclui a compra.
- **Feedback de sucesso ou erro:** Após a compra, o sistema precisa fornecer um feedback claro (como uma tela de confirmação ou erro).

O que é UX Research

Tipos de pesquisa

Pesquisa quantitativa

Definindo os objetivos

Definindo as métricas

Criando as tarefas

Hora da prática

## Passos do desafio

### 2. Criar wireframes:

- **Tela inicial:** Apresentar a lista de filmes em cartaz, com imagens e horários disponíveis.
- **Tela de escolha de filme e horário:** Exibir as opções de horários para o filme selecionado, com informações claras sobre as opções de horário.
- **Tela de escolha de ingressos e combo:** Exibir as opções de ingressos (adulto, criança) e combos (pipoca e refrigerante), além de permitir que o usuário adicione mais itens ao carrinho.
- **Tela de pagamento:** Exibir campos para inserção de dados de pagamento, revisão da compra e um botão de confirmação.
- **Tela de confirmação:** Após a compra, o aplicativo deve mostrar uma tela de confirmação com os detalhes do pedido (filme, horário, ingressos e combo).

O que é UX Research  
Tipos de pesquisa  
Pesquisa quantitativa  
Definindo os objetivos  
Definindo as métricas  
Criando as tarefas  
**Hora da prática**

## Passos do desafio

### 3. Testar a usabilidade: (5 a 8 pessoas)

- **Realização de testes de usabilidade:** Com um grupo de usuários (preferencialmente de fora do grupo de trabalho), observe se eles conseguem completar o processo de compra sem dificuldades. Pergunte aos usuários se encontraram algum ponto de confusão e se o processo foi rápido e intuitivo.
- **Sugestão:** usar o Maze
- **Métricas a avaliar:**
  - Tempo de conclusão: Quanto tempo o usuário leva para completar a compra.
  - Taxa de sucesso: Quantos usuários conseguem completar o processo sem cometer erros.
  - Feedback qualitativo: O que os usuários acharam das telas e do fluxo geral de navegação.

O que é UX Research  
Tipos de pesquisa  
Pesquisa quantitativa  
Definindo os objetivos  
Definindo as métricas  
Criando as tarefas  
Hora da prática

## Entregas

- 05/11 - Equipes e User flow (hoje) (1,5)
- 12/11 - Wireframes/Interfaces (Figma) (2,0)
- 19/11 - Wireframes/Interfaces (Figma) (2,0)
- 26/11 - Teste de usabilidade (Maze) (2,0)
- 03/12 - Apresentação (Online) (2,5)

**Equipes de até 6 pessoas**

# O que tem que ter na análise

O que é UX Research

Tipos de pesquisa

Pesquisa quantitativa

Definindo os objetivos

Definindo as métricas

Criando as tarefas

Hora da prática

- **Planejamento do teste**
  - Tipo de teste, o que será testado, objetivo, quanto tempo, o público alvo
- **Quantas pessoas participaram do teste**
  - Podem trazer insights com base nas perguntas preliminares
  - Identificaram algum的习惯 dessas pessoas?
- **Resultado do teste**
  - O teste respondeu com sucesso/fracasso ao objetivo?
  - Quais foram os insights?
  - O que aprenderam para o futuro? O que precisa melhorar?