**Guião de testes – Grupo 28**

**Preparação**

Os testes serão realizados em salas, com algumas pessoas presentes e música, de modo a simular o barulho ambiente de um festival.

Será utilizado um computador portátil, com ecrã *touch*, para se aceder à interface. Também daremos acesso a alguns adereços de modo a tornar a situação o mais realística possível.

Iremos ainda pedir que responda a dois questionários, um antes e outro após os testes.

**Introdução**

De modo a melhorar a estadia das várias pessoas num festival, foi criada uma interface para facilitar várias atividades usualmente presentes num recinto, nomeadamente pagamentos, encontrar amigos e reservar bilhetes para as várias atrações disponíveis.

Com estes testes, pretendemos averiguar a usabilidade, eficiência e eficácia da nossa interface. Deste modo, pedimos que responda a dois questionários e que complete três tarefas com a interface.

Questionário pré-teste:

Aceita realizar os testes, sabendo que toda a informação recolhida será anónima e para efeitos escolares?

* + Sim
  + Não

Sexo:

* + Feminino
  + Masculino

Idade:

* + <18
  + 19-25
  + 26-39
  + >40

Frequência de ida a festivais:

* + 1-2 vez por mês
  + 1-2 vez por trimestre
  + 1-2 vez por semestre
  + 1-2 vez por ano
  + Nunca

**Avaliação**

Tarefa 1:

Está no restaurante “Bar Azul”, pague a cerveja e o hambúrguer pedidos.

Tarefa 2:

Adicionar o amigo “Miguel C.” e, posteriormente, encontrá-lo.

Tarefa 3:

Reservar bilhete no rapel e, posteriormente, cancelar o bilhete.

Critérios de avaliação

Tarefa 1:

Eficiência

* Critério: Realizar a tarefa em menos de 3 minutos.
* Medida: Cronómetro desde o inicio da tarefa até esta estar completa.

Eficácia

* Critério: Número de cliques até efetuar a tarefa e realizar a tarefa sem qualquer ajuda.
* Medida: Contador em JavaScript que indica o número de cliques.

Satisfação

* Critério: Número de erros cometidos + outras coisas que consigamos retirar do questionário pos testes.
* Medida: Questionário após os testes.

Tarefa 2:

Eficiência

* Critério: Realizar a tarefa em menos de 3 minutos.
* Medida: Cronómetro desde o inicio da tarefa até esta estar completa.

Eficácia

* Critério: Número de cliques até efetuar a tarefa e realizar a tarefa em qualquer ajuda.
* Medida: Contador em JavaScript que indica o número de cliques.

Satisfação

* Critério: Facilidade de utilização (*Single Ease Question*).
* Medida: Questionário após os testes.

Tarefa 3:

Eficiência

* Critério: Realizar a tarefa em menos de 3 minutos.
* Medida: Cronómetro desde o inicio da tarefa até esta estar completa.

Eficácia

* Critério: Número de cliques até efetuar a tarefa e realizar a tarefa em qualquer ajuda.
* Medida: Contador em javascript que indica o número de cliques.

Satisfação

* Critério: Facilidade de utilização (*Single Ease Question*).
* Medida: Questionário após os testes.

Muito obrigada pela sua participação.