**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. Estes podem ser encontrados no anexo “Questionarios.pdf”.

**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.

**Avaliação**

Tarefa 1:

Passo 1: Está junto ao balcão do restaurante “Bar Azul”, já recebeu o hambúrguer e a cerveja que pediu. Efetue o pagamento.

Passo 2: Verifique os preços da sua refeição no “Bar Azul”.

Tarefa 2:

Passo 1: Adicione o amigo “Miguel C.” à sua lista de amigos.

Passo 2: Adicione o “Miguel C.” aos favoritos.

Passo 3: Passaram 2 horas, encontre o seu amigo “Miguel C.”.

Tarefa 3:

Passo 1: Reserve um bilhete para a atividade Rapel.

Passo 2: Apercebeu-se que a hora do Rapel é a mesma de um concerto da sua banda favorita, cancele o bilhete.

**Critérios de avaliação**

Tarefa 1:

Eficiência

* Critério: Realizar a tarefa em menos de 60 segundos.
* Medida: Tempo em segundos até terminar a tarefa.

Eficácia

* Critério: Realizar a tarefa em menos de 12 cliques.
* Medida: Número de cliques para efetuar a tarefa.

Satisfação

* Critério: Satisfação superior a 5 numa escala de 1 a 7.
* Medida: Facilidade de utilização.
* Método de medida: *Single Ease Question.*

Tarefa 2:

Eficiência

* Critério: Realizar a tarefa em menos de 60 segundos.
* Medida: Tempo em segundos até terminar a tarefa.

Eficácia

* Critério: Realizar a tarefa em menos de 15 cliques.
* Medida: Número de cliques para efetuar a tarefa.

Satisfação

* Critério: Satisfação superior a 5 numa escala de 1 a 7.
* Medida: Facilidade de utilização.
* Método de medida: *Single Ease Question.*

Tarefa 3:

Eficiência

* Critério: Realizar a tarefa em menos de 40 segundos.
* Medida: Tempo em segundos até terminar a tarefa.

Eficácia

* Critério: Realizar a tarefa em menos de 13 cliques.
* Medida: Número de cliques para efetuar a tarefa.

Satisfação

* Critério: Satisfação superior a 5 numa escala de 1 a 7.
* Medida: Facilidade de utilização.
* Método de medida: *Single Ease Question.*

Muito obrigada pela sua participação.

**Caracterização do Utilizador**

Os testes foram realizados a um total de 15 pessoas, com as seguintes características:

* Sexo:
  + 66.7% são do sexo masculino;
  + 33,3% são do sexo feminino.
* Idade:
  + 40% encontram-se entre a idade de 19 e 25 anos;
  + 13.3% entre 26 e 39 anos;
  + 46.7% acima dos 40 anos.
* Frequência de idas aos festivais:
  + 13.3% vão 1-2 vezes ao ano;
  + 53.3% foram 1-2 vezes nos ultimos anos;
  + 33.3% nunca foram a um festival.

**Análise dos Resultados**

Com base nos resultados obtidos nos testes, obtivemos as seguintes estatísticas:

Questionário Pós-Testes:

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | Pergunta 1 | Pergunta 2 | Pergunta 3 | Pergunta 4 | Pergunta 5 | Pergunta 6 | Pergunta 7 | Pergunta 8 | Pergunta 9 |
| Média | 4,19 | 1,50 | 4,44 | 1,63 | 4,13 | 1,19 | 4,69 | 1,25 | 4,56 |
| Desvio Padrão | 0,66 | 0,82 | 0,73 | 1,20 | 1,09 | 0,40 | 0,48 | 0,58 | 0,73 |

Tarefa 1:

Tarefa 2:

Tarefa 3:

**Análise dos resultados:**

Tarefa 1:

Eficiência: 93.3% dos utilizadores completou a tarefa no tempo limite.

Eficácia: 86.6% dos utilizadores completou a tarefa no nº de cliques limite.

Satisfação: 93.3% dos utilizadores concordaram que a tarefa foi fácil de realizar.

Uma pequena percentagem de utilizadores tiveram dificuldade ao tentar aceder ao pagamento efetuado, não se apercebendo que os elementos da lista eram selecionáveis.

Tarefa 2:

Eficiência: 80% dos utilizadores completou a tarefa no tempo limite.

Eficácia: 66.6% dos utilizadores completou a tarefa com o nº de cliques limite.

Satisfação: 73.3% dos utilizadores concordaram que a tarefa foi fácil de realizar.

Uma parte relevante dos utilizadores tiveram algumas dificuldades na realização da tarefa, mais especificamente:

* Ao tentar adicionar um amigo, “Adicionar Amigo” não deu a entender que se tratava de um botão, levando algumas pessoas a pensar que a lista debaixo do botão se tratava dos amigos possíveis a adicionar;
* Quando pedido para adicionar um amigo aos favoritos, alguns utilizadores tentaram adicionar indo ao menu “Favoritos” primeiro, ficando confusos quando não existia nenhuma opção de adicionar neste menu.

Tarefa 3:

Eficiência: 80% dos utilizadores completaram a tarefa no tempo limite.

Eficácia: 80% dos utilizadores completaram a tarefa no nº de cliques limite.

Satisfação: 86.6% dos utilizadores concordaram que a tarefa foi fácil de realizar.

Vários utilizadores tiveram dificuldade ao cancelar um bilhete, maioritariamente devido ao facto que o divertimento cujo bilhete foi selecionado manteve-se na lista de bilhetes, levando a confusão sobre onde deveriam ir para cancelar o bilhete.

**Conclusões Gerais:**

Uma percentagem significante de utilizadores pertence a uma faixa etária mais velha (46.7% acima dos 40 anos).

Finalmente, existem vários aspectos a melhorar na interface, tais como:

* Tornar a interface de “Adicionar amigos” mais intuitiva;
* Tornar as listas mais aparentes;
* Ajudar o utilizador em casos em que alguma parte da aplicação esteja vazia nesse momento;