

PLANO DE TESTE MUNDO PET

PROPÓSITO DO TESTE

Verificar a interface, performance e possíveis dificuldades encontradas pelos participantes, serão identificados erros e dificuldades envolvendo a utilização do protótipo em tarefas, com a finalidade de realizar alterações necessárias antes da liberação do produto.

DECLARAÇÃO DOS PROBLEMAS

1. Os termos utilizados nas interfaces são intuitivos?
2. A performance alcançada pelos usuários é a ideal?

PERFIL DO USUÁRIO

Serão utilizados dois participantes.

Os participantes devem atender as seguintes características:

- Ter um pet;
- Ter conhecimento básico em sistema android e IOS;
- Ter conhecimento básico na utilização de aplicativos

METODOLOGIA

O teste será realizado com a finalidade de garantir a usabilidade do produto assim como o entendimento do fluxo definido.

1. Cada participante será devidamente cumprimentado pelo avaliador, orientado a se sentar e ficar tranquilo.
2. O participante participará de uma simples entrevista antes de iniciar o teste.
3. O participante receberá um roteiro introdutório de orientação do teste
4. Informar ao participante que ele será observado e que estará sendo filmado.
5. Após passadas as orientações, será permitido que o participante utilize o sistema livremente por 3 minutos.
6. Após a utilização, solicitar ao participante que retorne para a área de trabalho do celular.
7. Durante o teste, os acontecimentos observados serão registrados em formulário próprio pelo anotador.
8. Outro integrante da equipe irá cronometrar o tempo de cada tarefa realizada.

LISTA DE TAREFAS

Nº	TAREFA	DETALHAMENTO REQ (Requisito para execução da tarefa); PR (Passos a serem realizados); TME (Tempo máximo).
1	Você deve iniciar o sistema MundoPet.	REQ: O computador deve estar ligado e posicionado na área de trabalho. PR: Clicar no ícone do aplicativo -> clicar em novo cadastro -> preencher o campo *CPF, *Nome, *Telefone, *Endereço, *E-mail, * Confirmação de E-mail, *Senha e *Confirmação de senha.-> entrar no sistema com seu e-mail e senha. TME: 1 minuto
2	Você tem necessidade de comprar um produto conforme a lista apresentada.	REQ: o sistema deverá estar apresentando a tela inicial. PR: Clicar no produto Ração Golden 3 Kg -> clicar em adicionar ao carrinho -> clicar em finalizar compra -> adicionar a forma de pagamento - cartão de crédito -> clicar em finalizar compra -> finalizar compra -> voltar. TME: 1 minuto
3	Você deve acompanhar o status da compra nos pedidos	REQ: o sistema estará na tela de pedidos. PR: Tela pedidos -> informações com protocolo e data compra -> será direcionado a tela com a informação do produto -> verificar se o pedido está no status: Aguardando envio. -> voltar -> será direcionado a tela inicial -> clicar no menu acima (três barrinhas) -> clicar em sair. TME: 1 minuto.

OBSERVAÇÃO:

TAREFA 1: Aqui você pode verificar se ele vai conseguir criar sua senha e então realizar o acesso ao sistema;

TAREFA 2: Aqui você vai realizar a compra no sistema

TAREFA 3: Aqui você vai realizar o pagamento no sistema.

AMBIENTE DE TESTE/EQUIPAMENTO

No ambiente de teste terá uma câmera registrando as ações do usuário na tela. No computador terá um sistema que irá capturar todos os cliques.

O ambiente para o teste Terá computador, cadeira, mesa.

O computador terá instalado o Windows 10.

O protótipo estará pronto para realizar todas as funcionalidades requisitas na lista de tarefas.

PAPEL DO AVALIADOR E ANOTADOR

<i>Ana Carla da Silva</i>	<i>Anotadora</i>
<i>Jadna Caetano</i>	<i>Avaliadora</i>

1. O avaliador se sentará próximo do participante para facilitar a observação e condução do momento.
2. O anotador também ficará próximo para verificar erros cometidos ou quaisquer outros tipos de observação.
3. O avaliador é o único que irá se comunicar com o participante e este não poderá ajudar o participante nas tarefas.
4. Um outro integrante da equipe irá cronometrar e registrar o tempo gasto nas tarefas conforme planejado.

MEDIDAS DE AVALIAÇÃO:

1. Medir o tempo gasto para completar cada tarefa por participante;
2. Medir o número de erros cometidos a realização de cada tarefa por participante e onde foi o erro;
3. Verificar junto ao participante dados qualitativos sobre a utilização do protótipo do sistema MundoPet;
4. Verificar dados subjetivos sobre a satisfação do participante utilizando o sistema;
5. Medir o tempo médio gasto na execução de cada tarefa;
6. Verificar a média de erros por tarefa;

TESTE

Segue abaixo link para execução do teste:

<https://marvelapp.com/6b0d318>

CONTEÚDO DO RELATÓRIO E APRESENTAÇÃO

PLANO DE TESTE

O teste foi aplicado com cinco participantes, todos estavam ciente do contexto do aplicativo e cada tarefa foi verbalizada pausadamente para o usuário executa-la.

RESULTADOS E ANOTAÇÕES DO TESTE

USUÁRIO	TEMPO TOTAL DE TESTE	OBSERVAÇÃO
Usuário 1	01:24	Na Hora de sair do sistema ele teve dificuldade.
Usuário 2	01:15	Na Hora de sair do sistema ele teve dificuldade. Usuário ficou confuso na página de carregamento, aguardando alguns segundos e depois clicando na tela.
Usuário 3	00:34	Realizou todas as tarefas com precisão. Usuário ficou confuso na página de carregamento, aguardando alguns segundos e depois clicando na tela.
Usuário 4	00:46	Realizou todas as tarefas com precisão.
Usuário 5	00:31	Realizou todas as tarefas com precisão.

RECOMENDAÇÕES DO QUE DEVERÁ SER FEITO DE MUDANÇA

- A tela de carregamento de página deve ser excluída pois confunde os usuários
- Usuário fica confuso ao sair do sistema, a instrução é voltar a página inicial e sair do sistema mas a maioria dos usuários clica no botão do celular para voltar à tela inicial do aparelho. O contexto desta instrução deve ser modificada de forma a ficar mais clara.

