

Enunciados das Tarefas

Para avaliar o protótipo desenvolvido serão realizados testes a pelo menos quinze pessoas, todas no mesmo ambiente (laboratórios da RNL), nos quais serão testadas três tarefas, sendo elas:

Tarefa 1: Pedir Bebida/Comida

Tarefa pertencente à funcionalidade de “Bebida/Comida”, que consiste em “Pedir uma cerveja, um ice tea, duas pizzas e de seguida pedir mais duas cervejas e posteriormente pagar a conta com dinheiro”.

- **Eficácia:** Medida: Número de erros de navegação; Critério: Menos do que 10% dos utilizadores cometerem mais do que cinco erros ao seleccionar o produto ou secção que lhe pertence.
- **Eficiência:** Medida: Número de cliques e tempo despendido; Critério: Em mais de 85% dos utilizadores o numero médio de cliques deverá ser inferior a 25 e o tempo para completar a tarefa não deve exceder 1 minuto.
- **Satisfação:** Medida: Na escala de Likert (1 - Nunca a 5 – Muitas vezes) avaliar o grau de frequência de uso da funcionalidade; Critério: Mais do que 70% dos utilizadores deverá escolher escala superior a 3.

Tarefa 2: Ouvir música e criar uma lista de reprodução

Tarefa pertencente à funcionalidade “Música”, que consiste em “Criar uma lista de reprodução com o nome ‘Lista1’ que contem as seguintes músicas: ‘Turbinada’, ‘Blue in Green’ e ‘Eurovision’ e de seguida reproduzi-la. Posteriormente remover a música ‘Blue in Green’ da lista e adicionar a música ‘Tu és a mulher’”.

- **Eficácia:** Medida: Número de erros; Critério: O utilizador não deve cometer mais do que cinco erros ao realizar esta tarefa.
- **Eficiência:** Medida: Número de cliques e tempo despendido; Critério: Em mais de 75% dos utilizadores o numero médio de cliques deverá ser inferior a 20 e o tempo para completar a tarefa não deve exceder 55 segundos.
- **Satisfação:** Medida: Na escala de Likert (1 – Muito Difícil a 5 – Muito Fácil) avaliar o grau de dificuldade de aprendizagem da funcionalidade; Critério: Mais do que 75% dos utilizadores deverá escolher escala superior a 3.

Tarefa 3: Criar uma conversa e emparelhar um telemóvel com a mesa

Tarefa pertencente à funcionalidade “Sistema de Mensagens inteligente”, que consiste em “Criar uma conversa com a mesa 4 e enviar a mensagem ‘Olá’, emparelhar o telemóvel ‘Nokia Batata’ e responder ao ‘Obama’ enviando a mensagem ‘Sim’”.

- **Eficácia:** Medida: Número de erros; Critério: O utilizador não deve cometer mais do que seis erros ao realizar esta tarefa.
- **Eficiência:** Medida: Número de cliques e tempo despendido; Critério: 25 cliques demorar mais do que 1 minuto e 20 segundos.
- **Satisfação:** Medida: Na escala de Likert (1-Não Útil a 5-Muito Útil) avaliar o grau de utilidade da funcionalidade; Critério: Mais do que 80% dos utilizadores deverá escolher escala superior a 3.