Introdução:

O objetivo desta avaliação é obter *feedback* sobre o protótipo final da mesa interativa do grupo 25T do curso de LEIC do Instituto Superior Técnico, obtendo medidas de eficácia, eficiência e satisfação de utilização da mesma.

A avaliação tem duas fases. Na primeira o utilizador deverá realizar um conjunto de tarefas enunciadas no guião e na segunda, após terminar, deverá responder a um pequeno inquérito de satisfação.

Ao longo destas avaliação serão registados alguns dados relativos à prestação do utilizador. Esses dados são anónimos e não serão partilhados. Note-se ainda que estes respeitam à *performance* da interface e não à *performance* do utilizador.

Guião dos testes com utilizadores

Tarefas:

1. Pedir duas pizzas *vegan*, de tamanho pequeno, sem bebida e pedir uma pizza customizada de tamanho médio com queijo *mozzarella*, *prosciutto*, cogumelos e coca-cola zero;
2. Consultar o mapa, procurar bares, partilhar com outras pessoas, descobrir o caminho para o mesmo e chamar um táxi. Deverá selecionar como ponto de interesse apenas bares;
3. Descobrir a cotação da pizza Four Seasons e avaliar as pizzas pedidas.

Finalizou a primeira parte da experiência.

Por favor preencha o questionário em anexo.

Medidas e Critérios de Avaliação

Introdução

Este documento apresenta o protocolo especificado para a avaliação de utilizadores a ser realizada sobre a mesa interativa do grupo 25T na sala 1.15, quinta-feira, dia 25 de Maio de 2017.

Esta experiência irá envolver X utilizadores do curso de LEIC do Instituto Superior Técnico. A cada utilizador será entregue um guião com as tarefas que estes devem realizar. No final de cada experiência, cada utilizador, deverá responder a um pequeno questionário.

O objetivo desta experiência é obter feedback acerca do protótipo final da mesa interativa e tentar inferir se a mesma é fácil de utilizar, aproveitando ainda para identificar possíveis problemas funcionais que tenham passado despercebidos noutras fases de avaliação.

Critérios quantitativos e qualitativos

Será contabilizado o número de cliques feitos por cada utilizador para realizar as tarefas. O tempo que estas demoram a ser realizadas, também será cronometrado. Estes dois critérios serão utilizados para medir a eficiência do sistema. Para medir a eficácia será contabilizado o número de erros. Finalmente, para verificar a satisfação dos utilizadores relativamente à mesa será realizado um questionário baseado no método *System Usability Scale*.

Os dados serão estudados estatisticamente.