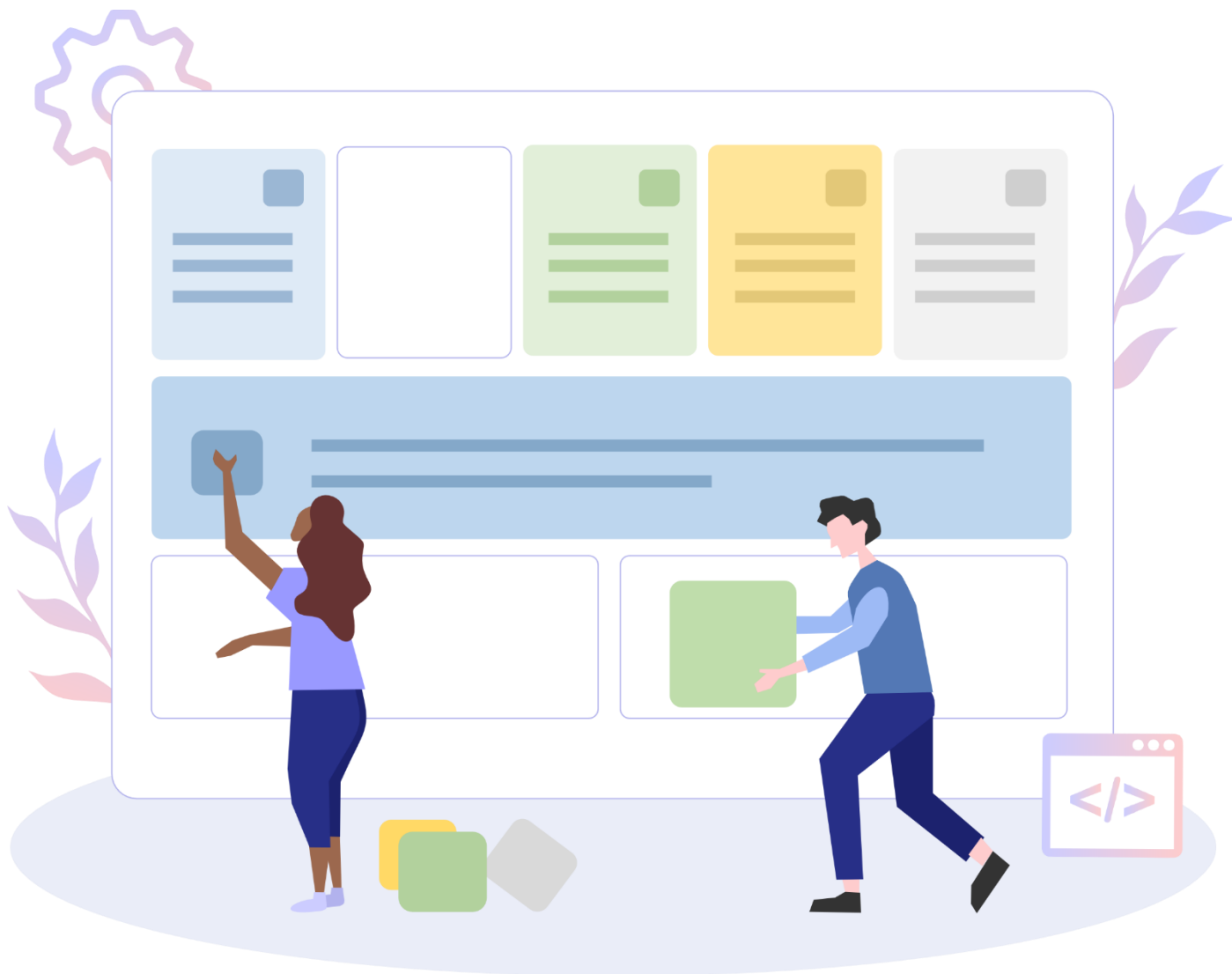


MANUAL OCAU

Canvas de Avaliação de Usabilidade



Pedro Tolentino

Manual OCAU

Usabilidade é um atributo de qualidade de software relacionado à facilidade de se utilizá-lo e esse atributo é relevante para vários tipos de sistemas. Para verificar se o produto ou serviço pretendido atende aos atributos de usabilidade exigidos em relação aos usuários esperados, é feita uma avaliação de usabilidade. A avaliação de usabilidade é um nome genérico para um grupo de métodos baseados na avaliação e inspeção ou exame relacionado com aspectos de usabilidade da interface com o usuário. Existem várias alternativas para se realizar a avaliação da usabilidade de uma solução. **OCAU (O canvas de Avaliação de Usabilidade)** é um artefato desenvolvido com a intenção de facilitar o planejamento da avaliação de usabilidade possuindo as seguintes dimensões:

**Dimensão 1: Solução**

O que será avaliado?

**Dimensão 2: Requisitos**

Qual requisito ou funcionalidade será avaliada?

**Dimensão 3: Usuários**

Quem são os participantes da avaliação?

**Dimensão 4: Tarefas**

Quais tarefas os participantes irão

**Dimensão 5: Alternativas**

Quais alternativas serão utilizadas?

**Dimensão 6: Contexto**

Em qual contexto estão inseridos?

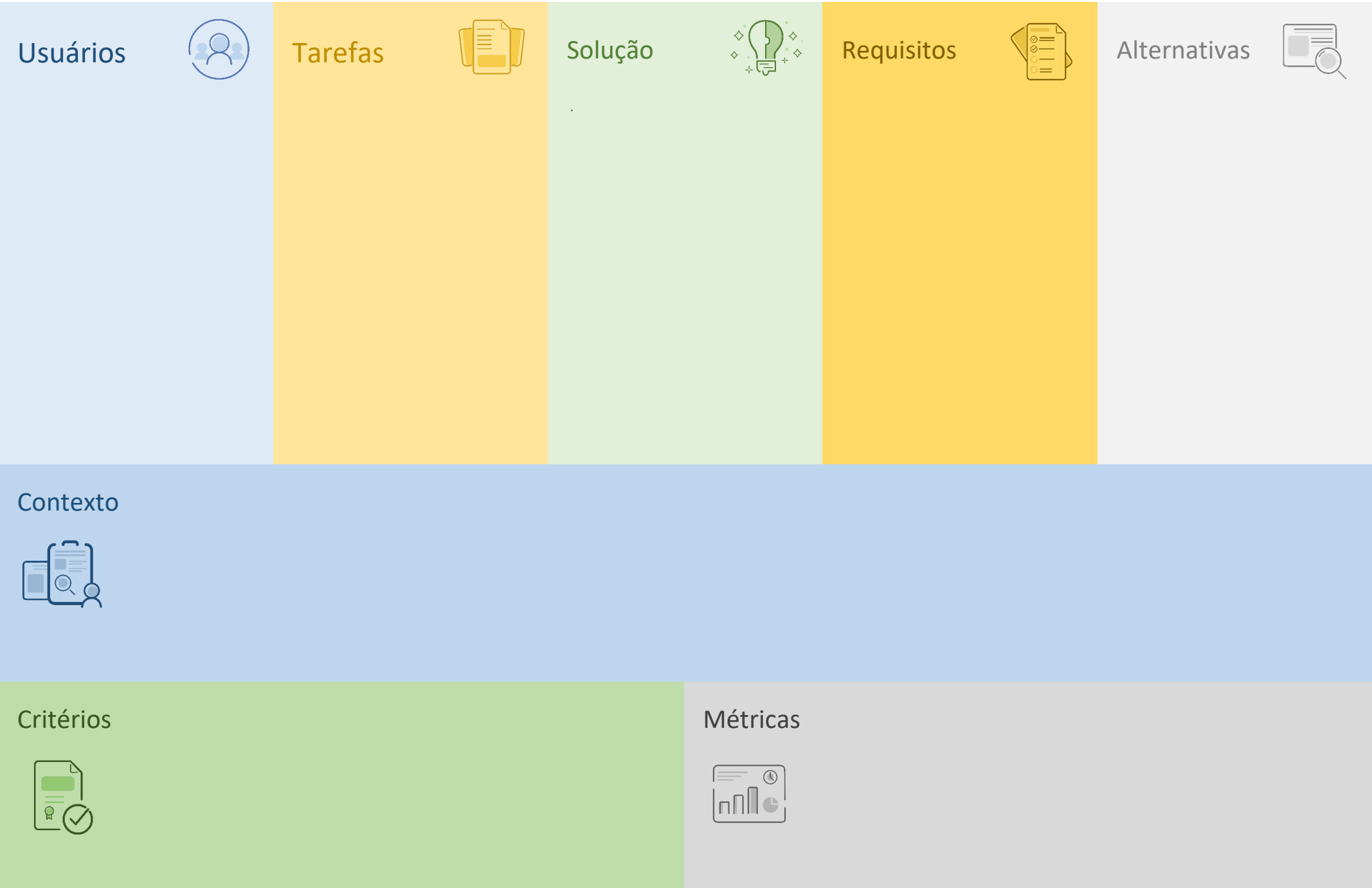
**Dimensão 7: Critérios**

Quais são os critérios utilizados?

**Dimensão 8: Métricas**

Quais são as métricas utilizadas?






OCAU- Modelo Exemplo




Cardappion - Exemplo 01



Cardappion - Exemplo 02


<div>Usuários</div> <div></div> <div>10 Participantes, estudantes do curso de Análise e Desenvolvimento de Sistemas (ADS) e integrantes do ETQS (Escritório de Testes e Qualidade de Software) da Fábrica de Software – UNIPÊ UBTECH.</div>	<div>Tarefas</div> <div></div> <div>Acessar o cardápio digital pelo QR-CODE e realizar a pesquisa pelos produtos (Água 200ml, Sopa de Feijão e Café com leite). Após conclusão, irão preencher ao questionário CSUQ.</div>	<div>Solução</div> <div></div> <div>CARDAPPION é uma solução para cardápios digitais e seu software web foi desenvolvido nas tecnologias PHP (laravel), Javascript e MySQL.</div>	<div>Requisitos</div> <div></div> <div>Acesso ao cardápio digital pelo QR-CODE e pesquisa por produtos.</div>	<div>Alternativas</div> <div></div> <div>A avaliação de usabilidade será uma combinação de observação das atividades realizadas pelos participantes bem como uma pesquisa por questionário online desenvolvido no google forms.</div>
--	---	--	--	--

Contexto




10 Participantes irão realizar as atividades pelo celular (WI-FI) e os outros 10 participantes pelo celular (4G). As tarefas serão realizadas na aplicação na visão do cliente (usuário final acessando um determinado cardápio digital de um determinado estabelecimento).

Critérios



Satisfação, eficácia, eficiência, facilidade de uso, facilidade de memorização, facilidade de aprendizagem.

Métricas



TAREFAS (sucesso na realização da tarefa).

Aplicativo de Check-In

Usuários



3 Participantes, estudantes do curso de Ciências da Computação e integrantes do ETQS (Escritório de Testes e Qualidade de Software) da Fábrica de Software – UNIPÊ UBTECH.

Tarefas



Instalar o aplicativo em um dispositivo móvel Android, acessar o aplicativo, acessar um determinado evento pelo (Ponto de Acesso ou Localizador) e por fim, escanear 10 QR CODE (controle de acesso). Cada Participante poderá tentar realizar a tarefa até 5 vezes, e a quantidade de erros admitidos serão 3. Após conclusão, preencher ao questionário CSUQ e SUS.

Solução



App de check-in é uma solução voltada a realizar o controle de acesso (circulação de público e registro de presença em eventos). O App de check-in tem o papel de escanear os QR Codes dos credenciados e, deste modo, monitorar a sua circulação por salas, auditórios, estandes e demais espaços, além de conferir a sua presença em palestras, capacitações e outras realizações afins. Foi desenvolvido utilizando as tecnologias Java (Spring Boot) e React Native.

Requisitos



Controle de passagem do usuário por meio da leitura de QR Codes de identificação em pontos de acesso de eventos presenciais cadastrados previamente.

Alternativas



A avaliação de usabilidade será uma combinação de observação das atividades realizadas pelos participantes bem como uma pesquisa por questionário online desenvolvido no google forms. Também será utilizado um cronometro como ferramenta de apoio para medição dos tempos de execução das tarefas.

Contexto



3 Participantes irão realizar as atividades pelo celular (WI-FI) e logo em seguida os 3 participantes irão repetir o mesmo procedimento pelo celular (4G). As tarefas serão realizadas na aplicação na visão do credenciador (usuário responsável pelo controle de acesso ao evento).

Critérios



Satisfação, eficácia e eficiência.

Métricas



Taxa de Tempo da Tarefa (TTR) = total de segundos / número de usuários
Taxa de Sucesso da Tarefa (TSR) = número de tarefas concluídas com sucesso / total de tentativas
Taxa de Erro do Usuário (UER) = total de erros ocorridos de todos os usuários na tarefa / total de tentativas x número de possíveis erros