

Planejamento e Roteiro de Teste de Usabilidade

1. Planejamento do Teste

- **Objetivo Geral:** Validar a usabilidade do fluxo principal de descoberta de eventos, focando na eficiência da busca e na clareza das informações de detalhes do show (Caminho Crítico: Buscar e visualizar detalhes de um show).
- **Perfil do Participante:**
 - Usuários com familiaridade básica em navegação web/mobile.
 - Interesse em música e entretenimento (fãs de shows, especificamente rock/metal, conforme cenário do teste).
 - Faixa etária sugerida: 18 a 45 anos.

2. Roteiro do Moderador: Introdução

"Olá, muito obrigado(a) por participar. Hoje estamos avaliando um protótipo de um aplicativo de shows.

Quero reforçar que **estamos testando o sistema, e não você**. Não existem respostas certas ou erradas, e se você encontrar dificuldades, isso é ótimo para nós, pois nos ajuda a identificar onde precisamos melhorar.

Durante o teste, eu vou pedir que você **pense em voz alta**. Diga o que está procurando, o que está lendo e o que espera que aconteça ao clicar em algo. Se tiver dúvidas, pode perguntar, mas talvez eu não possa responder imediatamente para não influenciar sua navegação.

Podemos começar?"

3. Execução das Tarefas

Tarefa 1: Busca por um show específico

- **Cenário da Tarefa:** "Você é um fã de rock e metal e quer ir a um show da banda Pierce The Veil. Use a barra de pesquisa para encontrar o show deles."
- **Objetivos da Tarefa:**

- Identificar problemas de usabilidade: O usuário consegue encontrar e usar a barra de pesquisa?
- Mensurar a eficiência: Qual o tempo de execução para encontrar a banda?
- Avaliar a clareza do feedback: A mensagem de 'nenhum show encontrado' é clara caso a busca falhe?
- **Procedimento do Moderador:**
 - Comece a cronometrar assim que o participante começar a interagir com a tela.
 - Incentive o participante a "pensar em voz alta" durante o processo de busca.
 - Observe e registre quaisquer hesitações, erros de digitação ou caminhos que ele siga que não sejam os esperados.

Tarefa 2: Visualização dos detalhes do show

- **Cenário da Tarefa:** "Agora que você encontrou o show, clique para ver mais detalhes. Sua missão é descobrir a data e o local do evento."
- **Objetivos da Tarefa:**
 - Avaliar a clareza e organização: O usuário encontra rapidamente as informações essenciais (data e local)?
 - Mensurar a eficiência: Qual o tempo de execução para encontrar a data e o Local?
 - Observar a interação: O usuário explora outros elementos visuais, como fotos, vídeos ou o mapa do local?
- **Procedimento do Moderador:**
 - Comece a cronometrar a partir do clique na pré-visualização do show.
 - Observe e registre se o participante se distrai com outros elementos ou se vai direto para as informações solicitadas.
 - Anote as perguntas ou comentários do participante sobre a página de detalhes.

Tarefa 3: Retorno à página inicial

- **Cenário da Tarefa:** "Imagine que você decidiu não comprar o ingresso agora. Volte para a página inicial para continuar explorando outros shows."
- **Objetivos da Tarefa:**
 - Avaliar a navegação: O usuário consegue voltar para a tela anterior de forma intuitiva?
 - Observar a familiaridade com o padrão: Qual elemento ele usa para voltar (botão "Voltar" do navegador, logo, link, etc.)?
- **Procedimento do Moderador:**

- Comece a cronometrar assim que o participante receber a instrução para voltar.
- Anote o tempo e os erros.

4. Pós-Teste e Encerramento

Debriefing (Perguntas qualitativas):

- "De 0 a 10, quão difícil foi encontrar o local do show?"
- "Teve alguma informação que você esperava ver na tela de detalhes e não encontrou?"
- "O que você mudaria na forma de voltar para a Home?"

Questionário Padronizado:

- Agradecer o participante e solicitar o preenchimento do **Questionário SUS (System Usability Scale)**.