



UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ - CAMPUS QUIXADÁ

CURSO DE ENGENHARIA DE SOFTWARE

DISCIPLINA: PROJETO INTEGRADO EM ENGENHARIA DE SOFTWARE III

DOCENTE: PROF. ME. JEFERSON KENEDY MORAIS VIEIRA

Relatório de Testes de Usabilidade

Motora

SUMÁRIO

1 OBJETIVOS	3
2 PARTICIPANTES	3
3 METODOLOGIA	3
4 ROTEIRO DO TESTE	4
5 RESULTADOS DOS TESTES	4

1 OBJETIVOS

Neste documento estão relatados os resultados referentes aos Testes de Usabilidade da solução denominada Motora, desenvolvida no âmbito da disciplina de Projeto Integrado em Engenharia de Software III do Curso de Engenharia de Software do Campus de Quixadá da Universidade Federal do Ceará, durante o semestre de 2023.2. A execução dos Testes de Usabilidade da plataforma mobile Motora têm por finalidade:

- Identificar potenciais problemas de navegabilidade no sistema;
- Verificar se possíveis usuários conseguem realizar tarefas que competem à aplicação;
- Mensurar o tempo necessário à execução das tarefas, visando a otimização da solução.

Adiante, são especificados os participantes, a metodologia utilizada na aplicação dos testes, o roteiro de aplicação dos testes e, finalmente, os seus resultados.

2 PARTICIPANTES

Participaram dos Testes de Usabilidade do **protótipo** da solução denominada Motora um quantitativo de 2 (dois) indivíduos, Professores de Educação Física, que responderam positivamente a convite realizado por meio da plataforma WhatsApp.

3 METODOLOGIA

Os testes foram previamente agendados com os participantes, que foram avisados a respeito da necessidade de um computador para a sua realização. No dia do teste, o avaliador enviou um link de uma sala do Google Meet para o participante, por meio da qual seria realizado o acompanhamento do teste. Antes de iniciar o teste, o participante foi informado a respeito dos seus objetivos, bem como foram apresentados a ferramenta de Figma, onde o protótipo de alta fidelidade foi desenvolvido.

Os participantes, então, foram esclarecidos a respeito de como o teste seria realizado, sendo informados que apenas aspectos de

navegabilidade seriam considerados, não podendo ser editadas quaisquer informações que porventura pudessem ser visualizadas no protótipo.

Uma vez esclarecidos, o avaliador enviou o link de acesso ao protótipo e solicitou o compartilhamento da guia do Protótipo para acompanhamento e registro do teste. Findado esse processo, deu-se início ao teste, de forma que o avaliador tinha como responsabilidade designar ao participante a atividade que este deveria realizar, e anotar o “êxito” (+) ou “fracasso” (-) do participante na tarefa, bem como o tempo total despendido para a conclusão da mesma.

Finalizado o teste, o avaliador agradeceu os participantes e os questionou sobre a possibilidade de participação em testes futuros, visando Testes de Usabilidade com a aplicação propriamente dita.

4 ROTEIRO DO TESTE

Solicitou-se aos participantes que realizassem as seguintes atividades:

- **Atividade 01:** Realizar cadastro.
- **Atividade 02:** Recuperar senha.
- **Atividade 03:** Realizar login.
- **Atividade 04:** Cadastrar novo teste.
- **Atividade 05:** Visualizar o seu perfil.
- **Atividade 06:** Modificar informações de segurança.
- **Atividade 07:** Reportar um erro.
- **Atividade 08:** Fazer logout.
- **Atividade 09:** Fazer login e excluir a conta.

5 RESULTADOS DOS TESTES

A seguir são apresentados os resultados dos Testes de Usabilidade do protótipo da solução:

QUADRO 1 - Resultado do Teste de Usabilidade do Primeiro Participante

ATIVIDADES	RESULTADOS	TEMPO
Atividade 01: Realizar cadastro.	+	08,42
Atividade 02: Recuperar senha.	+	06,80
Atividade 03: Realizar login.	+	03,83
Atividade 04: Cadastrar novo teste.	-	-
Atividade 05: Visualizar o seu perfil.	+	49,67
Atividade 06: Modificar informações de segurança.	+	10,59
Atividade 07: Reportar um erro.	+	12,82
Atividade 08: Fazer logout.	+	07,71
Atividade 09: Fazer login e excluir a conta.	+	01:02,18

QUADRO 2 - Resultado do Teste de Usabilidade do Segundo Participante

ATIVIDADES	RESULTADOS	TEMPO
Atividade 01: Realizar cadastro.	+	18,24
Atividade 02: Recuperar senha.	+	07,89
Atividade 03: Realizar login.	+	03,28
Atividade 04: Cadastrar novo teste.	+	13,71
Atividade 05: Visualizar o seu perfil.	+	03,04
Atividade 06: Modificar informações de segurança.	+	13,63
Atividade 07: Reportar um erro.	+	16,04
Atividade 08: Fazer logout.	+	05,43
Atividade 09: Fazer login e excluir a conta.	+	01:15,69