

Plano Experimental - Grupo 14

Autores: João Ascenso; Madalena Rodrigues; Miguel Castro; Rómulo Nogueira

Data: novembro 2021

Objetivo

Este plano experimental tem como objetivo auxiliar o planeamento de alguns testes com utilizadores para avaliar o nosso protótipo de uma aplicação inovadora de chamadas de vídeo em grupo.

Pretende-se através deste responder a várias perguntas que irão ajudar a perceber quais as dificuldades dos utilizadores, sejam eles principiantes, intermédios ou peritos, na realização das tarefas propostas nos cenários de tarefas.

Lista de objetivos:

- Perceber se os ícones da página inicial são suficientemente claros para que os utilizadores de qualquer nível de experiência percebam ao que corresponde cada um, ou se necessitam de uma legenda/identificação adicional.
- Perceber se os utilizadores principiantes conseguem criar um grupo em menos de 2 minutos e os avançados em menos de 1 minuto.
- Averiguar se os utilizadores de qualquer nível têm dificuldades em enviar mensagens e adicionar participantes por email uma vez que existem problemas com a decoração destes botões.
- Perceber se os utilizadores principiantes conseguem inicializar uma chamada de vídeo com qualquer grupo ou participante em menos de 1 minuto e os avançados em menos de 40 segundos.
- Verificar se os utilizadores de qualquer nível de experiência sabem como recuperar conversas eliminadas e o conseguem fazer com no máximo 6 cliques.
- Verificar se os utilizadores principiantes conseguem enviar ficheiros para diferentes conversas sem ter de recorrer à ajuda.
- Perceber se existem dificuldades por parte dos utilizadores de qualquer nível de experiência na navegação entre páginas, devendo os utilizadores avançados apenas utilizar a barra de navegação lateral para o fazer, assim como os botões existentes na interface e os utilizadores principiantes desenvolverem uma tendência para o fazer também à medida que aprendem a utilizar a aplicação.
- Averiguar se os utilizadores principiantes têm dificuldades em perceber como se alteram o nome e a imagem da “conta” (através da página principal e do menu “perfil”) e se os utilizadores avançados percebem que o podem fazer clicando em cima da imagem e do texto correspondentes na barra de navegação lateral.
- Perceber se os utilizadores principiantes são capazes de utilizar atalhos como, por exemplo, o ícone que redireciona para as conversas de um grupo a partir da página “grupo”.
- Perceber se os utilizadores de qualquer nível de experiência conseguem criar um grupo sem receber nenhuma mensagem de erro.

Locais de realização

Estes testes serão realizados em diferentes locais consoante a disponibilidade dos utilizadores.

Irá ser escolhida sempre que possível um local para a avaliação que tenha em conta o utilizador avaliado e o seu tipo de uso das aplicações GVC.

- Uns serão avaliados dentro do ambiente onde normalmente utilizam este tipo de aplicações (nas suas casas, emprego ou faculdade) – estudo de campo
- Outros serão avaliados fora do ambiente onde normalmente utilizam este tipo de aplicações (nas suas casas, emprego ou faculdade) – estudo controlado

Datas dos testes

Utilizador 1 - 03-12-21	Utilizador 6 - 03-12-21	Utilizador 11 - 03-12-21
Utilizador 2 - 03-12-21	Utilizador 7 - 03-12-21	Utilizador 12 - 03-12-21
Utilizador 3 - 03-12-21	Utilizador 8 - 03-12-21	Utilizador 13 - 03-12-21
Utilizador 4 - 03-12-21	Utilizador 9 - 03-12-21	Utilizador 14 - 03-12-21
Utilizador 5 - 03-12-21	Utilizador 10 - 03-12-21	Utilizador 15 - 03-12-2

Duração dos testes

A sessão de testes terá no máximo 45 minutos por participante, sendo que: a introdução e apresentação durará cerca de 5 a 7 minutos, os testes terão em média a duração de 20/30 minutos e o tempo de preenchimento de questionários será no máximo de 10 minutos.

Para o teste:

Equipamento

Para realizar os testes apenas é necessário um portátil com *trackpad* ou computador desktop com um rato.

Software

Para além da interface, apenas será necessário o navegador *google chrome* para a testar.

Estado do sistema

Os testes devem ser iniciados clicando no link fornecido no guião experimental que levará os utilizadores para a página inicial da aplicação.

Tempo de resposta

O sistema deve estar numa carga normal, uma vez que não é necessário testar a interface sobre condições de carga elevada do sistema.

Coordenador e observador

Cada membro da equipa faz ambas as funções durante as suas avaliações.

Utilizadores

Os utilizadores que irão participar nos testes são colegas, amigos e familiares que pertencem ao público-alvo da aplicação, resultante da análise de utilizadores e tarefas (AUT), ou seja, uma percentagem igual de participantes de ambos os sexos e com idades entre os 15 e os 25 e alguns com idades superiores a 45.

Idade Sexo	19 - 25 anos				> 45 anos			
	U1	U2	U3	U4	U5	U6	U7	-
Masculino								
Feminino	Ux	Ux	Ux	Ux	Ux	Ux	Ux	Ux

Tarefas

- 1- Você e os seus amigos do grupo "LOL-123" vão jogar mais uma partida do jogo LOL. Envie para o grupo a mensagem: "Vamos a mais uma sessão?" e em seguida estabeleça uma ligação vídeo com o grupo. Partilhe agora o ficheiro com o ranking atualizado da sua equipa com o nome: "ranking@13Set2021.pdf" no chat.
- 2- Já não está com os seus melhores amigos do liceu há muito tempo e tem saudades deles. Decide então criar o grupo "Jantarada!". Adicione ao grupo a Alice, o Ricardo e o Fred (que estão na sua lista de contactos); adicione ainda pelo e-mail mais dois participantes que não estão na sua lista de contactos; a catarina02@gmail.com e o rodrigo@outlook.com. Envie a mensagem, "Alinhem todos num jantar?", para o grupo que criou para relembrarem os velhos tempos!
- 3- Fez um trabalho com os seus amigos e tinham mensagens importantes guardadas no histórico do grupo, "Trabalho de IC", que criaram na altura, no entanto apagou a conversa do grupo sem querer. Agora que está arrependido e quer voltar a ter as mensagens recupere-as! Verifique se o grupo foi recuperado!
- 4- Aceda às definições e mude o tema da nossa aplicação. Lembrou-se que as pessoas de idade mais avançada conseguem ler melhor em aplicações escuras com letras brancas e por isso decidiu estabelecer uma ligação com o seu avô e mostrar-lhe, através de uma partilha de ecrã como pode fazê-lo para poder usufruir melhor da GVC.

Fim correto

O fim das tarefas será quando o utilizador conseguir completar a tarefa totalmente, fazendo o que é pedido na mesma.

- Na primeira tarefa é quando o ficheiro for enviado para a conversa
- Na segunda é quando o grupo for criado e a mensagem enviada
- Na terceira após o grupo aparecer na lista de conversas e for possível aceder ao mesmo

Ajuda

Não estarão disponíveis ainda ajudas para o utilizador, quer dentro da aplicação, quer em papel. Apenas poderá ser consultado o coordenador do teste em caso de incapacidade de realização da tarefa.

Ajudar

Os utilizadores apenas podem ser ajudados se estiverem mais de 40 segundos parados por não saber qual o passo seguinte para terminar a tarefa, ou caso já tenham errado mais de 2 vezes na mesma tarefa.

Dados

A experiência é totalmente anónima e os dados recolhidos serão somente utilizados pelos alunos de 2ºano da Licenciatura em Tecnologias de Informação da Faculdade de Ciências da Universidade de Lisboa no âmbito da cadeira de Interação com Computadores para a avaliação da eficácia, eficiência e usabilidade dos protótipos desenvolvidos.

Todas as sugestões e comentários são bem-vindos, assim como o "pensamento em voz alta".

Aceita-se ainda que, se o utilizador desejar, pode apontar os aspetos positivos e negativos do protótipo livremente.

Ao participar desta avaliação o participante autoriza a utilização e a análise dos dados fornecidos, para a criação de uma nova aplicação de *Group Video Chat*.

Sucesso

A interface será um sucesso se forem cumpridos 80% dos objetivos estipulados no início deste documento.

Medidas a recolher

- Tempo utilizado para concluir cada tarefa
- Quantidade de cliques para recuperar uma conversa apagada

Perguntas

- Idade do participante
- Sexo do participante
- Com que frequência utiliza aplicações deste tipo
- Quão difícil foi para o participante realizar cada tarefa
- De forma geral o participante está satisfeito com a forma de completar as tarefas propostas em cada cenário?
- De forma geral o participante está satisfeito com o tempo que demorou a completar as tarefas propostas em cada cenário?
- De forma geral o participante está satisfeito com as mensagens, ícones e botões da aplicação e com a sua contribuição na realização das tarefas propostas em cada cenário?
- De forma geral o participante está satisfeito com a informação de suporte fornecida para a realização das tarefas propostas em cada cenário?
- De forma geral o participante está gostaria de usar esta aplicação com frequência?
- A aplicação é demasiado complexa?
- A aplicação é fácil de utilizar no geral?
- O participante precisaria de ajuda de uma pessoa com maior conhecimento que ele para usar a aplicação?
- As várias funções da aplicação estão bem integradas?
- A aplicação apresenta inconsistências?
- A aplicação é fácil de aprender por todos?
- A aplicação é desorganizada?
- O participante sentiu-se confiante a usar a aplicação?
- O participante precisou de adquirir novos conhecimentos antes de conseguir usar a aplicação?

Entrevista

1. Cite os aspetos que acha que deveriam ser melhorados.
2. Achou os ícones suficientemente expressivos (fáceis de compreender e utilizar)? Justifique
3. Considera que é uma interface de fácil aprendizagem? Justifique.
4. Onde sentiu mais dificuldades e como acha que isso podia ser melhorado?