User Evaluation Protocol

# Objetivo

O objetivo desta avaliação é compreender a experiência dos utilizadores na plataforma Wattopia, com foco na sua usabilidade, eficiência e eficácia na realização das tarefas propostas. Será também avaliada a facilidade de navegação, a intuitividade da interface e o desempenho geral da plataforma.

A avaliação será dividida em três fases, com duração total aproximada de 15 minutos, sem necessidade de software adicional:

1. **Apresentação da Plataforma:**

Será feita uma breve introdução à Wattopia, destacando os seguintes pontos:

* Visão do produto
* Aplicações semelhantes
* Principais funcionalidades

1. **Execução de Tarefas:**

Os utilizadores serão convidados a realizar três tarefas específicas na plataforma. Durante esta fase, serão recolhidos dados quantitativos relevantes, como:

* Tempo total para completar cada tarefa
* Número de erros cometidos
* Número de cliques na interface

1. **Inquérito de Satisfação:**

No final, os participantes preencherão um questionário de satisfação global, juntamente com perguntas específicas sobre cada tarefa realizada.

Os dados recolhidos serão utilizados exclusivamente para fins de avaliação e melhoria da plataforma, sendo armazenados de forma anónima e não serão partilhados com terceiros.

No final da avaliação, os participantes terão a oportunidade de fornecer feedback adicional ou fazer sugestões sobre a plataforma.

# Utilizadores

A amostra de utilizadores convidados a participar na sessão de avaliação será representativa do público-alvo da plataforma Wattopia. Os participantes terão idades entre os 20 e os 54 anos, de ambos os sexos, e serão selecionados de forma a refletir uma variedade de perfis, incluindo:

* **Experiência tecnológica:** Participantes com diferentes níveis de familiaridade com plataformas digitais (desde utilizadores iniciantes até experientes).
* **Experiência com plataformas semelhantes:** Alguns participantes terão experiência prévia com plataformas semelhantes (se aplicável), enquanto outros serão utilizadores novatos.

Os participantes serão recrutados de forma voluntária e aleatória, garantindo maior representatividade e diversidade nos resultados obtidos. O objetivo é obter uma amostra de pelo menos 10 participantes para garantir dados suficientes e confiáveis.

# Método de Avaliação

1. **Introdução (2 minutos)**

* Cumprimentar o participante e agradecer a sua disponibilidade para participar na avaliação.
* Explicar brevemente o objetivo da sessão, destacando que se trata de uma avaliação de usabilidade da plataforma Wattopia, sem revelar detalhes específicos das tarefas.
* Reforçar que as respostas serão anónimas e que os dados serão usados exclusivamente para fins de avaliação e melhoria da plataforma.
* Perguntar ao participante se tem alguma dúvida ou preocupação antes de iniciar.

1. **Inquérito pré-teste (2 minutos)**

* Solicitar ao participante o preenchimento de um breve inquérito de perfil, onde será possível obter informações relevantes sobre sua experiência e familiaridade com plataformas digitais.
* Este inquérito ajudará a traçar o perfil do participante e a segmentar os resultados da avaliação.

1. **Apresentação do protótipo (2 minutos)**

* Apresentar o protótipo da plataforma Wattopia, fornecendo uma visão geral sem entrar em muitos detalhes.
* **Permitir que o participante explore o protótipo por alguns minutos, para se familiarizar com a interface e funcionalidades.**

1. **Convite à realização das tarefas (15 minutos)**

* Apresentar as tarefas de forma sequencial e clara, uma de cada vez.
* Durante a execução das tarefas, medir as métricas relevantes, como o tempo total para completar a tarefa, o número de cliques realizados e os erros cometidos.
* Durante esta fase, garantir que o participante tenha espaço para explorar e completar as tarefas, mas sem fornecer orientações adicionais além das instruções iniciais.

1. **Inquérito pós-teste (3 minutos)**

* Após a conclusão das tarefas, solicitar ao participante o preenchimento de um inquérito breve para avaliar a sua experiência geral com a plataforma.
* Incluir perguntas sobre a facilidade de navegação, satisfação com as funcionalidades, dificuldades encontradas durante as tarefas e sugestões de melhorias.

1. **Fim da sessão (2 minutos)**

* Perguntar ao participante se tem alguma dúvida ou comentário adicional sobre a plataforma ou a sessão de avaliação.
* Agradecer novamente ao participante pelo seu tempo e colaboração, encerrando a sessão de forma cordial.

# Tarefas

Antes de iniciar cada tarefa, a aplicação deverá estar no **menu principal**.

**Tarefa 1: Completar uma Aula sobre Eletrodomésticos**

* **Funcionalidade:** Aulas interativas de poupança de energia
* O participante deve completar uma aula sobre como otimizar o uso de eletrodomésticos para economizar energia, testando os seus conhecimentos.

**Tarefa 2: Aceitar um Desafio Diário**

* **Funcionalidade:** Desafios diários de energia
* O participante deve aceitar o desafio “Use apenas iluminação natural durante o dia” e simular a medição de energia economizada ao reduzir o uso de luzes artificiais por 12 horas.

**Tarefa 3: Compartilhar uma Dica com a Comunidade**

* **Funcionalidade:** Comunidade e dicas dos utilizadores
* O participante será desafiado a compartilhar uma dica de poupança de energia, escrevendo uma descrição de como a substituição de lâmpadas incandescentes por LEDs resultou em uma redução de 15% no consumo de eletricidade em sua casa.

# Métricas

## Métricas de Avaliação para as Tarefas

1. **Tarefa 1: Completar uma Aula sobre Eletrodomésticos**

* **Eficácia:** O utilizador deve completar a aula com pelo menos 70% de precisão nas respostas às perguntas interativas para considerar a aula como concluída com sucesso.
* **Eficiência:** O tempo total de conclusão não deve exceder 2 minutos. Este tempo é ideal para uma experiência rápida e focada.
* **Satisfação:** No final da aula, o utilizador deve avaliar sua experiência: 85% dos utilizadores devem considerar a aula útil e clara, com uma pontuação mínima de 3/5 na escala de satisfação.

1. **Tarefa 2: Aceitar um Desafio Diário**

* **Eficácia:** O desafio diário será eficaz se for concluído em no máximo 15 cliques, desde a aceitação até o registro final da economia de energia.
* **Eficiência:** O desafio deve ser apresentado de forma clara, com instruções que podem ser compreendidas em menos de 1 minuto. O tempo necessário para aceitar o desafio deve ser curto e sem dificuldades.
* **Satisfação:** 80% dos utilizadores devem reportar que se sentiram satisfeitos com o desafio e acharam a atividade fácil de implementar no seu dia a dia.

1. **Tarefa 3: Compartilhar uma Dica com a Comunidade**

* **Eficácia:** A tarefa será considerada eficaz se menos de 10% dos cliques realizados forem inválidos (erros, "misclicks" ou cliques desnecessários), assegurando que o utilizador consegue partilhar a dica de forma intuitiva e direta.
* **Eficiência:** O utilizador deve ser capaz de partilhar a dica em menos de 2 minutos, desde o início da escrita até à publicação na plataforma. Isso garante uma interação eficiente.
* **Satisfação:** Pelo menos 75% dos utilizadores devem considerar o sistema de partilha intuitivo e relevante, relatando que a troca de informações entre utilizadores promove ideias úteis e aplicáveis às suas rotinas.

## Métricas Gerais

* **Tempo Total de Conclusão:** Tempo que o participante leva para completar uma tarefa.
* **Número de Erros:** Quantidade de erros cometidos pelo participante ao completar uma tarefa.
* **Número de cliques:** Quantidade de cliques realizados pelo participante ao completar uma tarefa.
* **Satisfação Geral:** Satisfação geral do participante avaliada numa escala de 1 a 5, onde 1 é pouco satisfeito e 5 bastante satisfeito.
* **Facilidade de uso:** Avaliação do quão intuitivo é completar as tarefas numa escala de 1 a 5, onde 1 é pouco intuitivo e 5 bastante intuitivo.
* **Satisfação com a Interface:** Satisfação do participante relativamente à interface em termos de usabilidade e design numa escala de 1 a 5, onde 1 é pouco satisfeito e 5 bastante satisfeito.
* **Comentários do Participante:** Comentários adicionais feitos pelo participante.
* **Número de Consultas de Ajuda:** Quantidade de vezes que o participante recorre a algum tipo de assistência, como mensagens de ajuda, enquanto tenta completar uma tarefa.