



deti universidade de aveiro
departamento de electrónica,
telecomunicações e informática

Ano Letivo – 2024/25

Consentimento Informado – Avaliação de Usabilidade

Projeto: SPLASH – “Strategic Prevention and Lifeguard Alert Safety Hub”

Elementos:

João Pedro Nunes Vieira, 50458 – joaopvieira@ua.pt

António Marques da Silva Pedrosa Moreira, 93279 – antoniomspmoreira@ua.pt

David Gabriel Vieira Ribeiro, 98586 – davidgvribeiro@ua.pt

José Miguel Guardado Silva, 103248 – jm.silva@ua.pt

Luís Manuel Trindade Diogo, 108668 – luismttd@ua.pt

Marta Cristina Ferreira Coutinho de Almeida 108467, – marta.almeida03@ua.pt

Coordenadores:

Samuel de Sousa Silva – sss@ua.pt

Bernardo José Santos Marques – bernardo.marques@ua.pt

USER ID: _____

1. Procedimento

Neste estudo, os participantes irão realizar um conjunto de tarefas pré-definidas usando um protótipo funcional que simula uma aplicação web.

No decorrer da experiência, ao realizar as tarefas o participante irá avaliar a aplicação, sendo encorajado a referir pontos positivos ou negativos, sendo registados e armazenados dados referentes ao seu perfil demográfico, os seus comentários, as suas dificuldades na execução das tarefas e uso da aplicação bem como as suas sugestões.

No final da experiência, os participantes irão preencher um questionário final.

2. Duração

A presente experiência deverá demorar entre 10 a 40 minutos, sem tempo limite na sua totalidade.

3. Riscos para os participantes

Não existem quaisquer riscos para os participantes.

4. Benefícios para os participantes

Ao participar neste estudo os participantes terão a possibilidade de dar uma contribuição muito importante para o desenvolvimento de uma potencial aplicação web para diversos dispositivos (PC, smartphone e tablet) a qual tem como objetivo melhorar a comunicação, coordenação e gestão das equipas de nadadores-salvadores e aumentar de certo modo a segurança nas praias portuguesas. Pretende-se com este estudo criar um “Centro de Prevenção Estratégica e Alerta de Salva-Vidas”

5. Confidencialidade

Todos e quaisquer dados recolhidos/registados no decorrer desta experiência serão anónimos e confidenciais, pelo que não irão ser objeto de qualquer transmissão ou manipulação. Estes dados serão apenas usados para análise, discussão e desenvolvimento da aplicação referida anteriormente.

6. Participação voluntária

A sua participação é completamente voluntária, podendo ser interrompida a qualquer momento por sua livre e espontânea vontade. Para tal, basta informar o observador da experiência da sua não continuação.

Caso desista, toda a informação recolhida será descartada e apagada, cumprindo as normas da confidencialidade exigidas por lei.

7. Contactos

Para quaisquer questões relativas a esta experiência poderá contactar via email os elementos e/ou coordenadores do projeto, sendo preferencial o contacto joapvieira@ua.pt

DATA: 18/5/2025

NOME: 

Assinatura:

Muito obrigado!

Agradecemos a sua participação...

Teste com utilizadores

Teste N°1:

Neste teste n°1 vai ser exposto a um programa (protótipo). Faça as seguintes tarefas por ordem. Em caso de dúvida pode pedir ajuda. As suas ações contribuem para a correção e aperfeiçoamento do programa e erros existente. **ATENÇÃO:** Por ser um protótipo, este programa pode ter bugs, pelo que não se sinta frustrado, triste ou zangado por quaisquer tarefas que não consiga realizar. A qualquer momento pode desistir de uma tarefa ou até mesmo do próprio teste ou testes.

Cenário: Você é um Nadador-Salvador.

Use o programa, vigie a praia, coordene a sua equipa e disfrute da praia. Boa Sorte!

Tarefa 1	<i>[Adicione a aplicação ao telemóvel.]</i> ----- Nada Fácil <input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5 Muito Fácil
-----------------	---

Tarefa 2	<i>[Verifique o estado do tempo. Qual a temperatura ambiente no seu distrito?]</i> ----- Nada Fácil <input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5 Muito Fácil
-----------------	---

Tarefa 3	<i>[Acione a sua localização.]</i> ----- Nada Fácil <input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5 Muito Fácil
-----------------	---

Tarefa 4	<i>[Verifique o posto de salvamento 4 da praia da Barra. Quem esta lá a trabalhar?]</i> ----- Nada Fácil <input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5 Muito Fácil
-----------------	--

Tarefa 5	<i>[Adicione nadador-salvador "Lucas" ao esse posto 6 da praia da Barra.]</i> ----- Nada Fácil <input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5 Muito Fácil
-----------------	--

Tarefa 6	<i>[Atribua horário ao "Lucas" na quinta-feira à tarde.]</i> ----- Nada Fácil <input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5 Muito Fácil
-----------------	---

Tarefa 7	<i>[Reporte um novo perigo de tubarão na praia. Posicione o perigo na água.]</i> ----- Nada Fácil <input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5 Muito Fácil
-----------------	---

Tarefa 8	<i>[Elimine o perigo de existência de baleias na praia da Barra.]</i>				
	<div>-----</div> <div>Nada Fácil <table border="1"><tr><td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td></td></tr></table> Muito Fácil</div>	1	2	3	4
1	2	3	4		

Tarefa 9	<i>[Aceda ao histórico de perigos e indique qual o perigo que foi resolvido.]</i>				
	<div>-----</div> <div>Nada Fácil <table border="1"><tr><td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td></td></tr></table> Muito Fácil</div>	1	2	3	4
1	2	3	4		

Questionário Pós-Tarefas

Instruções: Muito obrigado pela sua colaboração neste estudo que visa avaliar a interface de utilizador para uma aplicação móvel, tentando melhorar a mesma usando critérios de usabilidade. Como a sua colaboração é muito importante para o sucesso desta avaliação, pedimos que complete este questionário. Todos e quaisquer dados aqui presentes serão confidenciais e apenas serão utilizados para fins científicos.

1. Dados demográficos

USER ID: _____

(check the correct options)

Sexo: ☐ Feminino ☒ Masculino

Idade: 54

Profissão: _____

Experiência anterior com este tipo de aplicação/sistema: ☒ Nenhuma ☐ Some ☐ A lot

Observações (preencher quaisquer factos relevantes para este teste. Ex.: Visão, habilidade, etc...)

2. Overall opinion on the application/system (SUS)

Depois de utilizar a aplicação/sistema e tendo em conta a sua avaliação final, assinale o círculo que melhor reflete a sua opinião relativamente à sua utilização. Se você acredita que essas quantificações não são aplicáveis, escolha a opção NA.

Achei o protótipo esteticamente apelativo

Concordo totalmente ☐ ☒ ☐ ☐ ☐ Discordo totalmente

N/A ☐

Achei o protótipo esteticamente complexo

Concordo totalmente ☐ ☐ ☐ ☐ ☒ Discordo totalmente

N/A ☐

Achei o programa fácil de usar.

Concordo totalmente ☒ ☐ ☐ ☐ ☐ Discordo totalmente

N/A ☐

Se fosse nadador-salvador usaria esta aplicação.

Concordo totalmente ☒ ☐ ☐ ☐ ☐ Discordo totalmente

N/A ☐

Acho esta aplicação desnecessária para a gestão, coordenação e comunicação de equipas de nadadores-salvadores.

Concordo totalmente ☐ ☐ ☐ ☐ ☒ Discordo totalmente

N/A ☐

Acho esta aplicação desnecessária para a segurança nas praias.

Concordo totalmente ☐ ☐ ☐ ☐ ☒ Discordo totalmente

N/A ☐

Acho que necessitaria de apoio para usar esta aplicação.

Concordo totalmente ☒ ☐ ☐ ☐ ☐ Discordo totalmente

N/A ☐

Sinto-me confiante a usar o programa.

Concordo totalmente ☒ ☐ ☐ ☐ ☐ Discordo totalmente

N/A ☐

Acho que as ferramentas do programa não são as adequadas.

Concordo totalmente ☐ ☐ ☐ ☐ ☒ Discordo totalmente

N/A ☐

De 0 a 10, qual o seu nível de satisfação ao usar esta aplicação/sistema? 9

Por favor, deixe comentários sobre a experiência do usuário fornecida pelo aplicativo/sistema:

Interface fácil de utilizar

A porta gráfica e de imagem deve
ser mais trabalhada, utilizar a
língua portuguesa será uma
vantagem.

Tem que ter mais gestos de
recurso relacionado com quem
gera os NS e precisa gerar mais
recurso, mais e mais recursos rela-
cionados c/ a atividade.

Muito obrigado pela sua colaboração!