

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 – luismtd@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 analise, discussão e desenvolvimento da aplicação referida anteriormente.

6. Participação voluntaria

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 joaopvieira@ua.pt

DATA

NOME:

Assinatura:

Muito obrigado!

Agradecemos a sua participação...

Teste com utilizadores

Teste Nº1:

Neste teste nº1 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!

	[Aceda à aplicação.]
Tarefa-1	
	Nada Fácil 1 2 3 4 5 Muito Fácil
	[Verifique o estado do tempo. Qual a temperatura ambiente no seu
Tarefa 2	[distrito?] $0 / 1 / 1 / 1 / 1 / 1 / 1 / 1 / 1 / 1 / $
Tareta 2	
	Nada Fácil 1 2 3 4 5 Muito Fácil
	[Acigne a sua localização]
Tarefa 3	
	Nada Fácil 1 2 8 4 5 Muito Fácil
	74 + 12 5 1
	[Verifique o posto de salvamento 4 da praia da Barra. Quem esta lá a
Tarefa 4	trabalhar?]
Tareia 4	
	Nada Fácil 1 2 3 4 Muito Fácil
	[Adicione nadador-sálvador "Lucas" ao esse posto 6 da praia da Barra.]
Tarefa 5	
	Nada Fácil 1 2 3 Muito Fácil
	[Atribua horário ao "Lucas" na quinta-feira à tarde.]
Tarefa 6	
	Nada Fácil 1 2 3 5 Muito Fácil
	[Reporte um novo perigo de tubarão na praia. Posicione o perigo na
Tarefa 7	água.]
	Nada Fácil 1 2 3 4 Muito Fácil

Tarefa 8	[Elimine o perigo de existência de baleias na praia da Barra.]		
	Nada Fácil 1 2 3 4 Muito Fácil		
	[Aceda ao histórico de perigos e indique qual o perigo que foi resolvido.]		
Tarefa 9	Nada Fácil 1 2 3 4 Muito Fácil		

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)	1 1 m
Sexo: ☐ Feminino Masculino Idade:	Profissão:
Experiência anterior com este tipo de aplicação/sistema: Nenhun	na □ 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 f a sua opinião relativamente à sua utilização. Se você acredita que essas o a opção NA.	·
Achei o protótipo esteticamente apelativo	Concordo totalmente Discordo totalmente
Achei o protótipo esteticamente complexo	Concordo totalmente O O O Discordo totalmente
Achei o programa fácil de usar.	Concordo totalmente Discordo totalmente
Se fosse nadador-salvador usaria esta aplicação.	Concordo Discordo totalmente Discordo
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
Acho que necessitaria de apoio para usar esta aplicação.	Concordo totalmente Discordo totalmente
Sinto-me confiante a usar o programa.	Concordo totalmente Discordo totalmente
Acho que as ferramentas do programa não são as adequadas.	Concordo totalmente Discordo totalmente
De 0 a 10, qual o seu nível de satisfação ao usar esta aplicação/sistema? _ Por favor, deixe comentários sobre a experiência do usuário form	necida pelo aplicativo/sistema:

					
Muito obrigado pela sua colaboração!					



Guia de Observador – Avaliação de Usabilidade Projeto: SPLASH - "Strategic Prevention and Lifeguard Alert Safety Hub"

Nome Nome		NºMec: NºMec:	OBS WO		
USER	R ID:				
STEP ACTION		COI	COMPLETADO?		
1)) Introduza ao participante os aspetos principais do o executado. Mencione que o participante não se en em avaliação, apenas a aplicação está a ser avaliad	contra			
2)) Dê o documento de Consentimento Informado ao participante e responda a quaisquer questões. Ape avance após a assinatura do documento	nas			
3)) Deixe o participante explorar a aplicação livrement	e.			
4)) Direcione o participante para a lista de tarefas.				
5)) Prepare-se com o seu <i>Documento de Observação</i> .				
	NOTES: O participante deve iniciar as tarefas e deve falar em voz alta os seus pensamentos e raciocínio lógico sempre que possível Tome notas no seu Documento de Observação e apenas interfira com o participante se este pedir ajuda. O element do grupo "Wizard of Oz" deve interagir só com os testes de sir do sistema/interface/aplicação.				
6)	Após o participante terminar, o observador deve al o seu Questionário Pós Tarefas e preencher o mes com o participante, discutindo os seus diferentes pontos de vista sobre cada uma das perguntas.				