

Teste de Usabilidade - Turma 2º Ano
Teste 02
BASE

Responsável: Leonardo Cruz (UX Designer)
Monitoria: Ana Gabriela (Professora)

Data: 18/08/2021
Hora: 09:00 às 10:30

Ensaio Proposto:

<https://docs.google.com/presentation/d/1op1UVhPuNivAgk69LtR7E6tuiOTnFXzWqOFW3QTysl/edit?usp=sharing>

Suposições:

1. O app pode não estar proposto de maneira a ser utilizado em salas de aulas com muitos alunos
 - a. A aplicação funciona em sala de aula, mas o professor precisa ser o tutor do conteúdo
 - b. Alunos tem muitas dúvidas inicialmente, mas depois de alguns minutos já estão interagindo sozinhos
2. O professor pode não ter como controlar como os alunos interagem com os celulares
 - a. Sugerir as regras da turma e do uso do celular como ferramenta de estudo
3. Os alunos podem precisar de suporte para concluir algumas das atividades
 - a. Suposição confirmada.
 - i. O aluno inicialmente necessita de apoio para realizar as atividades.
4. Um aluno pode acessar e jogar no perfil de outro sem intenção de fazê-lo.
 - a. Suposição confirmada.
 - i. ponto de melhoria: explicar ao aluno que jogando em outro perfil ele estará acumulando pontos para o amiguinho
5. Os alunos podem recomeçar a Liga sem finalizá-la antes.
 - a. Suposição confirmada.
 - i. Criar mecanismos que forcem o aluno a seguir adiante
 - ii. Não é recomendado que as ligas sejam bloqueadas, o ideal é criar tarefas que gerem premiações aos alunos que sigam adiante.
6. A internet na escola pode ser muito ruim ou não existir.
 - a. Suposição confirmada.
 - i. A internet da escola é muito fraca e geralmente é necessário rotear a internet do celular (4G).
7. Nem todos na turma tem celular.
 - a. Suposição confirmada.
 - i. Os alunos que não possuem celular próprio tem acesso a um dispositivo em casa.
8. O professor pode ter dificuldade ao lidar com uma nova tecnologia.
 - a. Suposição não confirmada.
 - i. O 1o teste realizado com a turma e a professora foi bem sucedido e a professora não teve problemas ao lidar com a aplicação.

1. A professora já havia feito testes de usabilidade on-line.
9. Alunos podem ter autonomia de jogar e aprender com seus erros.
 - a. Suposição confirmada.
 - i. Ao reiniciar a liga várias vezes, os alunos ficam mais confiantes.
10. Alunos dos anos iniciais podem não ter a autonomia de usar a aplicação sozinhos.
 - a. Suposição não confirmada.
 - i. Os alunos inicialmente tiveram medo de errar, mas em seguida tiveram mais autonomia para arriscar em questões que tinham dúvidas ou não sabiam.
11. As regras sobre como avançar nas Ligas pode não estar clara para alunos e professores.
 - a. Criar as explicações sobre como o app funciona.
 - i. Detalhar ao professor sobre como os alunos
 1. Avançam nas ligas
 2. Ganham recompensas
12. Como assegurar a privacidade dos alunos, uma vez que todos poderão ver o perfil de todos os alunos daquela turma
 - a. ponto de melhoria: alunos de 1º a 4º ano: o aluno precisa digitar o ID para acessar seu perfil, o professor terá acesso a todos os perfis e IDs

Certezas:

1. O aplicativo funciona como um recurso auxiliar da educação dentro ou fora da sala de aula.
2. Os alunos preferem realizar atividades utilizando o Base.
3. Os alunos interagem entre si, competindo para ver quem termina primeiro e quem tem mais moedas.
4. O professor/responsável é necessário para crianças em anos iniciais de alfabetização.
5. O cadastro para novos usuários é muito extenso e pede muitas informações desnecessariamente.
6. O aplicativo deveria fornecer ao professor relatórios e informações sobre o progresso de cada aluno, de maneira resumida e detalhada.
 - a. tempo de uso
 - b. performance (qtde acertos x erros)

Dúvidas:

1. Os alunos podem ser ainda mais motivados através de campeonatos e torneios, entre turmas e entre escolas?
2. Os professores precisam de recursos que os permita acessar/controlar a utilização do app por seus alunos?

O teste:

A professora iniciou a aula lendo um texto sobre folclore no celular

Após a leitura a professora pergunta: “porque eu escolhi ler no celular ao invés de trazer um livro?”

Ela explica que o mundo está mudando e que agora o celular é um recurso para a educação.

Ela pergunta se as crianças gostariam de ao invés de realizar o trabalho na folhinha, eles gostariam de usar o celular na sala de aula, eles concordam.

A professora separou a turma (19 alunos) em 5 grupos e explicou:

- cada grupo terá um capitão
- O capitão vai estar com o celular na mão e todos os outros devem participar

As crianças fazem revezamento e compartilham celular em grupos de 4/5 alunos. 1h depois, quase todos haviam utilizado o app.

2 alunos tiveram dificuldade em compartilhar o celular, estando por mais tempo utilizando e respondendo as questões. Ficou mais evidente que eles tiveram dificuldade em receber respostas colaborativas e inserir a mais adequada. Todos os alunos, de todos os grupos, tiveram a oportunidade de jogar individualmente em seus próprios grupos.

Alguns alunos, ao cederem o aparelho a outro membro do grupo, procuraram outros grupos para colaborar. A professora repreendeu o comportamento, orientando que cada membro permanecesse em seu próprio grupo, o que fez com que alguns alunos não colaborassem com seus próprios grupos, ainda que estivessem próximos.

A aula teve muito barulho, uma vez que a maior parte dos alunos não estava usando celular e precisavam interagir para a atividade no celular.

A maioria dos alunos repetiram a pré-temporada diversas vezes.

As ligas desbloqueadas não ficavam selecionadas após o usuário clicar em “CONTINUAR” na tela de feedback final.

A professora então pede que os capitães segurem o celular e voltem a tela inicial

Dois capitães avançaram mais rapidamente que a professora, todos os outros a seguiram, avançando apenas quando a mesma os orientava a fazê-lo.

Após realizar todas as atividades da pré-temporada, a professora distribui celulares impressos em papel a todos os alunos, com 6 linhas em branco e explica a atividade:

“Dentro de cada balão há uma palavra, o capitão de cada time vai vir aqui, estourar o bolão e ler a palavra em voz alta. Todos os outros deverão escrever a palavra no papel.”.

Os capitães são convidados a escolherem um balão e estourar. Todos realizaram a tarefa com sucesso e vários alunos mostravam a professora que haviam cumprido o desafio, mostrando-lhe o papel escrito.

O último balão não foi estourado, pois só haviam 5 grupos.

A professora pediu que cada aluno escrevesse seu nome no campo de número 6.

Ditado das palavras no balão:

1. Bola
2. Apito
3. Luva
4. Cone
5. Juiz
6. Nome da criança

A professora pergunta “quantas vezes eu mexo a boca para falar a palavra?” Ela pergunta quantas sílabas cada palavra possui e as separa. Mostrando o total de sílabas em cada palavra.

A professora anuncia que agora o capitão do time terá o celular em mãos e deverá realizar as atividades enquanto ela corrige com eles.

A professora, com o aplicativo aberto em mãos, vai explicando cada atividade da pré-temporada enquanto os capitães dos grupos vão realizando as atividades no aplicativo.

Pontos críticos:

1. ACESSO ESCASSO AO APP - Ainda que todos os alunos tenham tido contato com o aplicativo, o ambiente com muitos alunos compartilhando o mesmo celular acaba sendo desigual e necessitando de um mediador para que as crianças passem o celular adiante.
2. AUSÊNCIA DE CONTROLE - A professora não tem controle sobre o que os alunos responderam no app e também não tem acesso aos resultados das atividades.
3. ATUALIZAÇÃO EM TEMPO REAL - Os alunos repetiram várias vezes a pré-temporada, isso pode ter sido causado pelo próprio app: ao concluir com sucesso uma liga, o usuário deve ver em destaque a liga que desbloqueou e isso não está acontecendo na versão testada.
4. Algumas imagens demoraram muito a carregar.
5. Os alunos tiveram dificuldade

Próximos testes:

1. MATERIAL IMPRESSO - Preparar tela de celular em branco e com a tela inicial do app para permitir que as crianças desenhem o que aprenderam com o aplicativo.
2. INSIGHTS PARA ATIVIDADES FÍSICAS - Buscar sugestões de atividades físicas para incluir como tarefas do app

Iniciando o Teste:

A professora começou a aula explicando que naquele dia eles teriam uma aula diferente. Ela pergunta se na sala de aula pode usar o celular e eles respondem imediatamente que não. Ela então explica que hoje (no dia do teste) eles poderão.

O primeiro passo foi fazer o acordo com a turma (passo que orientei a professora a realizar para que os alunos já comecem a se familiarizar com o ambiente virtual e como devem se comportar com um celular): durante a aula, o celular poderá ser utilizado para o Base, e que sempre que algo parecer estranho, eles deveriam chamar a professora ou o responsável para ajudá-los a entender.

A professora abriu o aplicativo no computador e orientou os alunos a fazerem o mesmo, ela os ensinou a clicar no cartão com seus nomes, no botão Jogar, a verificar se seus nomes estão corretos na tela Principal do app e continuar até chegar nas ligas.

Ao acessar a primeira liga, a professora orientou que eles usassem o recurso do áudio se achassem mais fácil fazê-lo e quando descobriram o recurso, avançaram sem a necessidade de segui-la através do computador.

O Resultado:

Apurando os resultados do teste, os alunos tiveram a seguinte performance:

1. Apenas 1 aluno chegou a jogar a Liga Regional e completá-la com sucesso.

- a. Ele não teve 100% de acertos (não recebeu troféu)
 - b. O único a receber medalha
- 2. Apenas 1 aluno não obteve recompensas
 - a. Ele não concluiu nenhuma vez a pré-temporada, sendo assim, não recebeu nenhum ponto.
- 3. Foi observado que 6 dos 7 alunos, refizeram a mesma liga várias vezes (pré-temporada).
 - a. Possibilidade 1: o app não está atualizando em tempo real a tela LIGAS quando o usuário finaliza com sucesso uma liga, ele deveria ver a PRÓXIMA LIGA DESBLOQUEADA.
 - b. Possibilidade 2: os alunos preferem jogar várias o mesmo conteúdo pois tem mais chances de acertarem mais e ganharem mais moedas.
- 4. Inicialmente muitos alunos requerem atenção, pois estão confusos e tem medo de errar
 - a. Parte do processo de aplicação do Base deve motivar o aluno a tentar, já que o erro não é pontuado de maneira negativa no Base.
- 5. Os alunos que refizeram várias vezes a mesma liga, ficaram mais confortáveis e entraram em clima de competição com outros alunos que estavam próximos.
 - a. [INSIGHTS] A competição saudável pode ser estimulada com a criação de
 - i. Times
 - 1. Cada professor ou cada turma pode ser um time
 - a. Professores podem criar e alterar o brasão de seus times
 - ii. Seleções
 - 1. A escola é uma seleção e pode convocar alunos para os torneios com outras escolas
 - a. Gestores escolares podem criar e alterar o brasão de suas seleções
 - iii. Campeonatos
 - 1. A escola pode criar campeonatos baseada em sua realidade demográfica
 - a. Possibilidade de convidar outras escolas da região para participarem dos torneios
 - iv. Copa
 - 1. Um grande torneio para mobilizar escolas a competirem pela Taça da Educação
 - v. Sistema monetário do Base, onde as moedas poderão ser utilizadas para comprar itens de jogo ou servirem como moeda em lojas específicas.
 - vi. Sistema de Níveis (o aluno deve ser capaz de selecionar uma carreira dentro do app)
 - 1. As carreiras serão divididas em 3:
 - a. Jogador Profissional
 - i. Jogador Nacional
 - ii. Jogador Internacional
 - b. Médico Esportivo
 - i. Médico Nacional
 - ii. Médico Internacional

- c. Treinador Esportivo
 - i. Treinador Amador
 - ii. Treinador Profissional
- 2. Ao escolher uma carreira, o jogador iniciará sua jornada que se dividirá em níveis de 1 a 75.
- 3. O nível 75 é o nível que certifica, no app, a posição do jogador segundo sua escolha de carreira a seguir.
 - a. Nível 1 a 5 - Iniciante
 - b. Nível 6 a 10 - Aprendiz
 - c. Nível 11 a 15 - Jogador Nacional
 - d. Nível 16 a 20 - Jogador Internacional
 - e. Nível 21 a 25 - Árbitro
 - f. Nível 26 a 30 - Técnico Júnior
 - g. Nível 31 a 35 - Comentarista Esportivo
 - h. Nível 36 a 40 - Narrador Esportivo
 - i. Nível 41 a 45 - Preparador Fisico
 - j. Nível 46 a 50 - Fisioterapeuta esportivo
 - k. Nível 51 a 55 - Representante futebolista
 - l. Nível 56 a 60 - Médico esportivo
 - m. Nível 61 a 65 - jornalista esportivo
 - n. Nível 66 a 70 - Scout/Olheiro
 - o. Nível 71 a 75 - Diretor Esportivo

Resultados por Recompensas/Ligas:

- 1. Aluno 1
 - a. MOEDAS: 1.400
 - b. PONTOS: 27
 - c. MEDALHAS: 1 PRATA (T1-J-REG)
 - d. TROFÉUS: 0
 - e. ÚLTIMA LIGA DESBLOQUEADA: NACIONAL
- 2. Aluno 2
 - a. MOEDAS: 1.100
 - b. PONTOS: 0
 - c. MEDALHAS: 0
 - d. TROFÉUS: 0
 - e. ÚLTIMA LIGA DESBLOQUEADA: REGIONAL
- 3. Aluno 3
 - a. MOEDAS: 2.500
 - b. PONTOS: 0
 - c. MEDALHAS: 0
 - d. TROFÉUS: 0
 - e. ÚLTIMA LIGA DESBLOQUEADA: REGIONAL
- 4. Aluno 4
 - a. MOEDAS: 2.050

- b. PONTOS: 0
- c. MEDALHAS: 0
- d. TROFÉUS: 0
- e. ÚLTIMA LIGA DESBLOQUEADA: REGIONAL

5. Aluno 5

- a. MOEDAS: 2.200
- b. PONTOS: 0
- c. MEDALHAS: 0
- d. TROFÉUS: 0
- e. ÚLTIMA LIGA DESBLOQUEADA: REGIONAL

6. Aluno 6

- a. MOEDAS: 2.150
- b. PONTOS: 0
- c. MEDALHAS: 0
- d. TROFÉUS: 0
- e. ÚLTIMA LIGA DESBLOQUEADA: REGIONAL

7. Aluno 7

- a. MOEDAS: 0
- b. PONTOS: 0
- c. MEDALHAS: 0
- d. TROFÉUS: 0
- e. ÚLTIMA LIGA DESBLOQUEADA: PRÉ-TEMPORADA

Oportunidades de melhoria:

1. Redução do cadastro para novos usuários
2. Tela Inicial dos Professores
 - a. Deve ser possível visualizar o progresso dos alunos por
 - i. Acertos x Erros
 - ii. Tempo de Utilização
 - iii. Conteúdo x Objeto Interativo
 - b. Deve permitir ao Usuário criar e gerenciar suas próprias atividades
 - i. Definir o Objeto Interativo
 - ii. Definir o Conteúdo
 - iii. Definir Enunciado
 - iv. Definir Frase de Apoio, se houver
 - v. Incluir Imagem de referência, se houver
 - vi. Incluir as respostas (mínimo de 2 opções)
 - vii. Definir a resposta correta
3. Mover a Pré-Temporada
 - a. As atividades devem fazer parte do Treino
 - i. O treino deve ter a mesma estrutura das Temporadas
 1. Sessão de Treino 1
 - a. Pré-Temporada
 - b. Regional
 - c. Nacional

- d. Continental
 - e. Mundial
 - 2. Sessão de Treino 2
 - a. ...
 - 3. Sessão de Treino 3
 - a. ...
- 4. Tela Inicial dos Alunos
 - a. Deve apresentar o total de medalhas recebidas
- 5. Interação dos alunos
 - a. Deve ter a possibilidade de
 - i. adicionar amigos
 - ii. participar de torneios
 - iii. Desafiar um amigo

Formulário de Pesquisa enviado:

https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSdmU3jFFgMrKUsnzl4KMzVhctJTAtuR1Vs7JDk9oOKM_hMv1g/viewform