

Teste de Usabilidade - Turma 1º Ano

Teste 01

BASE

Responsável: Leonardo Cruz (UX Designer)

Monitoria: Ana Gabriela (Professora)

Data: 11/08/2021

Hora: 09:00 às 10:30

Ensaio Proposto:

<https://docs.google.com/presentation/d/1op1UVhPuNlvAgk69LtR7E6tuiOTnFXzWqOFW3QTySlk/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 têm 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 têm 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 (qtd de 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 sugestão inicial era a de realizarmos o teste na sala de aula com todos os alunos presentes, no entanto, tínhamos apenas 7 aparelhos disponíveis e 11 crianças na escola na data do teste.

A proposta foi de pegarmos 7 alunos e a professora a uma sala de aula e fazermos os testes voltados a uma turma onde todos os alunos possuíam um aparelho em mãos.

Existe uma SmarTV na escola e após várias tentativas (comprei um cabo HDMI e pilhas para o controle remoto da TV), identificamos que o aparelho, apesar de conectar-se ao Wi-Fi, não reproduzia a tela do computador, que a professora usaria como apoio para orientar a aula.

Excluída a TV do teste, iniciamos o processo utilizando o computador e o BlueStacks 5.0 para emular o Android e a professora ter acesso ao app (o celular dela foi cedido a um dos alunos).

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 começem 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:

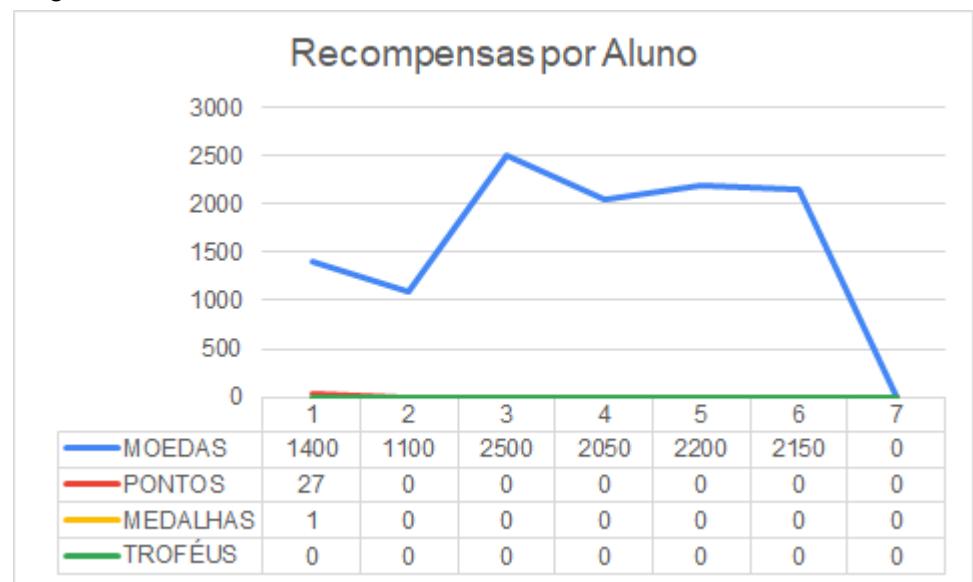
1. Apenas 1 aluno chegou a jogar a Liga Regional e completá-la com sucesso.
  - a. Ele não teve 100% de acertos (não recebeu troféu)
  - b. O único a receber medalha
2. Apenas 1 aluno não obteve recompensas
  - a. Ele não concluiu nenhuma vez a pré-temporada, sendo assim, não recebeu nenhum ponto.
3. Foi observado que 6 dos 7 alunos, refizeram a mesma liga várias vezes (pré-temporada).
  - a. 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.
    - i. Os alunos podem preferir jogar várias o mesmo conteúdo pois têm mais chances de acertarem.
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. [INSIGTHS] 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.

Resultados por Recompensas/Ligas:



1.

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/1FAIpQLSdmU3jFFgMrKUsnzl4KMzVhctJATuR1Vs7JDk9oOKM\\_hMv1g/viewform](https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSdmU3jFFgMrKUsnzl4KMzVhctJATuR1Vs7JDk9oOKM_hMv1g/viewform)