**Relatório de Teste de Usabilidade de Sistema Web**

**1. Introdução**

**1.1. Contexto do projeto:**

**Sistema**: Amazon Prime Video

**Finalidade:** O Amazon Prime Video é uma plataforma de streaming de vídeo que oferece uma vasta seleção de filmes, séries de TV, documentários, e conteúdo original. Ele permite que os usuários assistam a vídeos sob demanda, com a possibilidade de baixar conteúdo para visualização offline.

**Endereço Web:** [www.primevideo.com](https://www.primevideo.com)

**Público-Alvo:** O público-alvo do Amazon Prime Video inclui assinantes do Amazon Prime e usuários que buscam uma plataforma de entretenimento digital com uma ampla variedade de conteúdo, desde filmes e séries populares até produções originais. O serviço é global, com conteúdo adaptado para diferentes regiões.

**Justificativa para Escolha do Sistema para Teste de Usabilidade:**

O Amazon Prime Video foi escolhido para um teste de usabilidade devido à sua grande quantidade de usuários e a importância de uma experiência de usuário (UX) eficiente em plataformas de streaming. Como um serviço amplamente utilizado, qualquer erro/barreira no UX e, consequentemente, a fidelização ao serviço. Testar a usabilidade do Amazon Prime Video vai permitir identificar possíveis melhorias na interface, na organização de conteúdo e na experiência de navegação, ajudando a manter a competitividade do serviço em um mercado saturado de plataformas de streaming.

**1.2. Objetivos do teste:**

O objetivo é avaliaro sistema “Amazon Prime Video” com base nas 10 heurísticas de Nielsen sendo elas: Visibilidade do status do sistema, Correspondência entre o sistema e o mundo real, Controle e liberdade do usuário, Consistência e padrões, Prevenção de erros, Reconhecimento ao invés de lembrança, Flexibilidade e eficiência de uso, Estética e design minimalista, Ajuda aos usuários a reconhecer, diagnosticar e corrigir erros, Ajuda e documentação.

* **Facilidade de Navegação:** Avaliar a intuitividade da interface e a facilidade com que os usuários conseguem navegar entre as diferentes seções do serviço, como busca, categorias de conteúdo, recomendações e biblioteca pessoal.
* **Eficiência de Tarefas:** Medir o tempo e o número de passos necessários para que os usuários completem tarefas comuns, como buscar um filme específico, adicionar um título à lista de favoritos, ou alterar configurações de legendas.
* **Compreensão das Funcionalidades:** Verificar se os usuários entendem rapidamente as funcionalidades oferecidas, como a criação de perfis, downloads para visualização offline, e controle dos pais.
* **Satisfação do Usuário:** Avaliar o nível de satisfação dos usuários ao utilizar o serviço, considerando aspectos como design visual, clareza das informações, e personalização das recomendações.
* **Responsividade e Performance:** Testar o desempenho do sistema em diferentes dispositivos e conexões de internet, garantindo que o conteúdo seja carregado rapidamente e que não ocorram travamentos ou atrasos na reprodução.
* **Acessibilidade:** Verificar se o serviço é acessível para pessoas com deficiências, garantindo conformidade com padrões de acessibilidade e que os recursos como legendas e áudio-descrição sejam facilmente utilizáveis.

**2. Metodologia**

**2.1. Planejamento do teste:**

< Apresente as tarefas que foram definidas para os usuários participantes do teste, sinalizando as heurísticas de Nielsen aplicadas em cada tarefa, exemplo:

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Heurística** | **Interface** | **Cenário (ação)** | **Testador** |
| 1. Visibilidade do status do sistema |  | 1-  2-  3- |  |
| 2. Correspondência entre o sistema e o mundo real |  | 1-  2-  3- |  |
| 3. Controle e liberdade do usuário |  | 1-  2-  3- |  |
| 4. Consistência e padrões |  | 1-  2-  3- |  |
| 5. Prevenção de erros |  | 1-  2-  3- |  |
| 6. Reconhecimento ao invés de lembrança |  | 1-  2-  3- |  |
| 7. Flexibilidade e eficiência de uso |  | 1-  2-  3- |  |
| 8. Estética e design minimalista |  | 1-  2-  3- |  |
| 9. Ajuda aos usuários a reconhecer, diagnosticar e corrigir erros |  | 1-  2-  3- |  |
| 10. Ajuda e documentação |  | 1-  2-  3- |  |

**2.2. Técnica de teste utilizada:**

<Explique a técnica de caixa preta aplicada e sua relevância para o teste de usabilidade>

**2.3. Ferramentas e recursos:**

<Descreva as ferramentas utilizadas para registrar as observações durante o teste (por exemplo, gravação de tela, anotações, software específico)>

**Lightshot**: prints da tela

**3. Execução do Teste**

**3.1. Processo de teste e resultados obtidos:**

<Apresente o passo a passo de como os testes foram realizados, relate os resultados para cada tarefa executada pelos usuários, inclua imagens que ilustrem os problemas encontrados>

**4. Análise de usabilidade**

**4.1. Avaliação com base nas Heurísticas de Nielsen:**

Apresente uma avaliação do sistema para cada uma das 10 heurísticas de Nielsen:

1. Visibilidade do status do sistema
2. Correspondência entre o sistema e o mundo real
3. Controle e liberdade para o usuário
4. Consistência e padrões
5. Prevenções de erros
6. Reconhecimento em vez de memorização
7. Flexibilidade e eficiência de uso
8. Designer estético e minimalista
9. Ajude os usuários a reconhecerem, diagnosticarem e recuperar e erros
10. Ajuda e documentação

**4.2. Identificação de problemas críticos:**

<Apresente os problemas de usabilidade mais críticos encontrados durante o teste e classifique seu impacto na experiência do usuário (alta, média, baixa)>

**5. Conclusão e Recomendações**

**5.1. Conclusão geral:**

<Faça um resumo da avaliação geral da qualidade do sistema em termos de usabilidade>

**5.2. Recomendações de melhoria:**

< Sugira melhorarias quanto a usabilidade do sistema, baseadas nos problemas identificados>

**6. Referências**

<Liste as referências utilizadas durante o planejamento e análise do teste, incluindo materiais sobre heurísticas de Nielsen e técnicas de teste de usabilidade>

Slides da aula

ChatGPT - <https://chatgpt.com>