

Introdução às Interfaces Pessoa-Máquina

Laboratório 11 – Grupo 5

Instituto Superior Técnico – 2017/2018

Grupo 4: Bernardo Valente, Francisco Machado, Pedro Teixeira.
Turno quinta-feira 11h30

Objetivo

Este guião tem como objetivo a preparação da última avaliação da cadeira de IIPM que consiste na interação de utilizadores reais com o iRave. Serão apresentadas tarefas, e os seus objetivos de usabilidade, a executar no protótipo funcional.

Recolha de dados da interação permitirá averiguar erros de funcionalidade do protótipo durante a execução de cada tarefa e apurar aspetos a melhorar.

Descrição do sistema

O protótipo desenvolvido pode executar tarefas relacionadas com a localização amigos de amigos no recinto, tais como: partilhar a própria localização com os amigos, combinar pontos de encontro dentro do recinto e pedir localização de amigos. Também é possível serem realizadas tarefas relativas à adição de artistas que irão atuar no festival a uma lista de favoritos, podendo ser feita uma pesquisa por dia ou por palco. Pode-se consultar inclusive, a lista de favoritos.

Introdução: Tarefas

As seguintes tarefas foram selecionadas para serem executadas na Aula Laboratorial 13. Serão classificadas quanto à sua Eficácia, Eficiência e Satisfação. Sendo a eficácia classificada como o número médio de erros que um utilizador comete durante a execução da tarefa e a eficiência o tempo médio que este demora a completar a mesma. A satisfação é medida segundo perguntas estruturadas da escala de Likert.

Uma vez que ainda o protótipo ainda não foi disponibilizado para utilizadores os critérios serão calculados com base no seguinte:

- Para a eficácia será considerado o número de erros máximo, ou seja, irão ser contados os menus que remeteriam o utilizador para o submenu errado como um 'erro'.
- Para a medida de eficiência o tempo que a tarefa demora a fazer foi calculado com base no tempo de execução da tarefa de um utilizador que já conhece o sistema (sem cometer quaisquer erros).

Introdução às Interfaces Pessoa-Máquina

Laboratório 11 – Grupo 5

Instituto Superior Técnico – 2017/2018

- Tarefa 1: Partilhar a sua localização com o amigo *Feli*.

- **Eficácia:**
 - *Medida:* número de erros.
 - *Critério:* em média menos de dois erros. Podem ser cometidos até 3 erros.
 - **Eficiência:**
 - *Medida:* tempo de execução da tarefa.
 - *Critério:* Menos de 45 segundos. (A execução da tarefa por um utilizador que já conhece o sistema, sem cometer quaisquer erros, demora cerca de 25 segundos.)
 - **Satisfação:**
 - *Medida:* Single Ease Question.
 - *Critério:* em média, resultados superiores a 5 pontos.
- A pergunta da escala de Likert escolhida para esta tarefa é: tarefa é fácil de utilizar.

- Tarefa 2: Adicionar à lista de favoritos o artista *Frank Ocean* que atua no 1º dia do festival. De seguida consultar a lista de favoritos.

- **Eficácia:**
 - *Medida:* número de erros.
 - *Critério:* em média menos de dois erros. Podem ser cometidos até 3 erros.
- **Eficiência:**
 - *Medida:* tempo de execução da tarefa.
 - *Critério:* Menos de 40 segundos. (A execução da tarefa por um utilizador que já conhece o sistema, sem cometer quaisquer erros, demora cerca de 20 segundos.)
- **Satisfação:**
 - *Medida:* Single Ease Question.
 - *Critério:* em média, resultados superiores a 4 pontos.

- Tarefa 3: Adicionar à lista de favoritos todos os artistas que vão atuar no palco 2. De seguida consultar a lista de favoritos.

- **Eficácia:**
 - *Medida:* número de erros.
 - *Critério:* em média menos de 3 erros. Podem ser cometidos até 4 erros.
- **Eficiência:**
 - *Medida:* tempo de execução da tarefa.
 - *Critério:* Menos de 60 segundos. (A execução da tarefa por um utilizador que já conhece o sistema, sem cometer quaisquer erros, demora cerca de 40 segundos.)
- **Satisfação:**
 - *Medida:* Single Ease Question.
 - *Critério:* em média, resultados superiores a 4 pontos.