Grupo 4: Bernardo Valente, Francisco Machado, Pedro Teixeira.

Turno quinta-feira 11h30

Estrutura **Guião de teste com utilizadores**

1. Preparação (Qual o equipamento necessário? PC, câmara, microfone, *timer*, folha de erros, etc. Qual o ambiente de teste? Questionários? Formulários de consentimento?)

2. Introdução (Apresentação da equipa/projecto ao utilizador Objectivos do teste O que irá ser pedido? Consentimento; Questionário pré-teste?

3. Avaliação

4. Balanço

**Preparação**

Para a realização da avaliação o avaliador deve ter consigo um cronómetro, caneta e um papel para anotar medidas de desempenho e eventuais comentários/observações do utilizador. O equipamento necessário, para o utilizador, consiste apenas num computador.

As tarefas devem ser realizadas num ambiente calmo e silencioso evitando distrações por parte do utilizador.

O utilizador deve preencher um pré-questionário para recolha de dados demográficos e um formulário de consentimento, confirmando que os dados recolhidos podem ser utilizados em trabalhos relacionados com a cadeira de IIPM.

**Introdução**

O protótipo iRave que irá ser apresentado foi desenvolvido para a cadeira de Introdução às Interfaces Pessoa-Máquina. O iRave é um dispositivo *wearable* que presta funções úteis a frequentadores de festivais de música.

Será pedido ao utilizador que realize algumas tarefas usando o dispositivo.

A recolha de dados da interação dos utilizadores com o iRave permitirá averiguar erros de funcionalidade do protótipo durante a execução de cada tarefa e apurar aspetos a melhorar.

Para que toda a recolha de dados seja feita de forma legal o utilizador deve dar autorização para que a informação recolhida seja utilizada em trabalhos futuros para a cadeira de IIPM.

Toda a informação será utilizada para otimização e melhoramento do protótipo.

Pedimos agora que o utilizador preencha um pequeno pré-questionário para recolha de dados demográficos. Estes dados serão usados apenas para avaliação estatística.

**Avaliação**

As seguintes tarefas têm de ser desempenhadas pelos utilizadores numa ordem aleatória. Os utilizadores devem realizar as tarefas sem interrupções, expressando a sua opinião apenas no fim da tarefa. Uma tarefa termina assim que a última instrução for cumprida.

Devem ser cronometrados e registados os tempos que cada utilizador demora a cumprir cada tarefa. Opiniões e informações relevantes partilhadas pelos utilizadores devem ser, igualmente, registadas. Os erros cometidos pelos utilizadores devem ser registados pelo avaliador. Um erro é cometido se o utilizador escolher uma opção que não o direcione para o ecrã suposto.

Todas as tarefas devem ser inicializadas no ecrã de bloqueio do iRave.

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

* **Eficácia**:
  + *Medida*: número de erros.
  + *Critério*: em média, menos de três erros.
* **Eficiência**:
  + *Medida*: tempo de execução da tarefa.
  + *Critério*: em média, menos de 30 segundos.
* **Satisfação**:
  + *Medida*: Single Ease Question.
  + *Critério*: em média, resultados superiores a 5 pontos.

**- Tarefa 2:** adicionar à lista de favoritos o artista *Frank Ocean*, de seguida, consultar a lista de favoritos.

* **Eficácia**:
  + *Medida*: número de erros.
  + *Critério*: em média, menos de dois erros.
* **Eficiência**:
  + *Medida*: tempo de execução da tarefa.
  + *Critério*: em média, menos de 40 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.
* **Eficiência**:
  + *Medida*: tempo de execução da tarefa.
  + *Critério*: em média, menos de 60 segundos.
* **Satisfação**:
  + *Medida*: Single Ease Question.
  + *Critério*: em média, resultados superiores a 4 pontos.

**Balanço**

O grupo agradece por disponibilizar o seu tempo ao realizar estas tarefas, todos os comentários são muito importantes para o desenvolvimento da aplicação.