

Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro

MVP 3

Avaliação da Qualidade de Uso de Sistemas

UX Experiência do Usuário e Interação Humano Computador
Fernanda Andrade Cordeiro (4052023000232)

09/2023

Aplicando um método de inspeção

Protótipo a ser avaliado

O sistema escolhido para avaliação é o protótipo desenvolvido no MVP 2 (<https://xd.adobe.com/view/35e33908-9a46-4361-95de-0ca2485984eb-60b0/>).

Descrição do produto

O produto mobile prototipado consiste em um **planejador de refeições semanal** para o público brasileiro.

Descrição do domínio

O planejamento de refeições possui duas grandes etapas: a primeira é a preparação e a segunda é a execução. Na etapa de preparação são desenvolvidas as seguintes tarefas: escolha dos pratos a serem feitos em certo período (dia ou semana, normalmente), a compra dos ingredientes de acordo com os pratos escolhidos. Na etapa de execução são realizadas as seguintes tarefas: cozinhar os ingredientes e em alguns casos porcionar as refeições em marmitas ou servir a refeição imediatamente.

Para este projeto é importante entender os fatores decisores de cada etapa, para que as funcionalidades do aplicativo atendam de melhor forma cada perfil de usuário e suas necessidades.

Preparação

Na escolha dos pratos fatores que podem influenciar a escolha são: preferências por ingredientes, facilidade da receita, tempo disponível para a execução do prato, alimentos disponíveis para a receita, período do ano, dietas, valor dos ingredientes, se será comido em casa ou fora, quantas pessoas vão comer, se será consumido no momento ou não.

Na compra dos ingredientes há os seguintes fatores decisores: preço, marca, qualidade percebida, validade do produto, se a compra será diária, semanal ou mensal, como transportar os ingredientes para casa.

Execução

Ao cozinhar os ingredientes em refeições podem ser levados em consideração os seguintes fatores: disponibilidade de tempo, quando o alimento será consumido, quantidade que será feita, recursos e ferramentas disponíveis.

Na última etapa é necessário apenas decidir como esse alimento será guardado, será congelado se a data de consumo for mais distante, apenas guardar na geladeira para uma data de consumo mais próxima, ou consumir esse alimento imediatamente após o preparo.

Personas

Persona 1

Descrição	Comportamento
Luiz, gênero masculino, 48 anos, casado, mora com a esposa e dois filhos e trabalha presencialmente.	<ul style="list-style-type: none">• Gosta de cozinhar;• Faz compras mensais e semanais;• Cozinha para a família;• Aos finais de semana faz pratos especiais para a família;• Compra sempre os mesmos ingredientes e planeja as refeições a partir deles.
Frustrações	Objetivos
<ul style="list-style-type: none">• Chega cansado do trabalho e ainda precisa cozinhar;• Não gosta de ir ao mercado;• Os filhos têm preferências alimentares que restringem o que pode ser feito.	<ul style="list-style-type: none">• Melhorar a alimentação da família;• Ter mais tempo para interagir com a família quando chega do trabalho;• Mais agilidade quando vai ao mercado com uma lista;• Encontrar pratos que todos da casa gostem;• Perder peso.

Persona 2

Descrição	Comportamento
Gabriela, gênero feminino, 31 anos, namora, mora sozinha, mas recebe o namorado em casa uma vez por semana, trabalha em dois empregos presencialmente.	<ul style="list-style-type: none">• Gosta de cozinhar;• Cozinha para ela na maioria das vezes, mas dois dias por semana cozinha também para o namorado;• Faz marmitas para comer em casa e no trabalho;• Faz compras mensais e semanais.
Frustrações	Objetivos
<ul style="list-style-type: none">• Pouco tempo para preparar as refeições;• Quer reduzir custos com a alimentação;• Às vezes subestima quanta comida precisa e precisa comprar mais no mercado ao longo do mês quando não tem muito dinheiro disponível;	<ul style="list-style-type: none">• Quer controlar a glicose e a pressão arterial;• Planejar melhor a alimentação para diminuir essa tarefa dos dias que já são corridos;• Economizar fazendo compras mais otimizadas.

Preparação da avaliação

Para a avaliação heurística do sistema, a preparação foi definir o sistema a ser avaliado, definir o objetivo: avaliar se o sistema em questão é capaz de atender a demanda do usuário final nos contextos de uso, que no caso serão os objetivos de cada cenário.

Além disso, para que fosse mais fácil realizar o controle das observações feitas, elaborei uma tabela na qual seria possível organizar as análises de forma mais simples e que facilitaria a visualização.

Cenários e objetivos

Cenário 1

Luiz chegou tarde do trabalho e deseja preparar o jantar para a família, mas como seus filhos têm um paladar seletivo, ele busca receitas que agradem a todos.

Objetivo: Encontrar uma receita a partir do filtro com os perfis cadastrados no aplicativo para encontrar gostos em comum.

Cenário 2

Gabriela está preparando-se para planejar o cardápio da semana e precisa saber quais pratos preparará e quanto de cada ingrediente precisa comprar para aquela semana.

Objetivo: Construir um cardápio para a semana e gerar uma lista de compras dos ingredientes necessários para o período.

A avaliação heurística

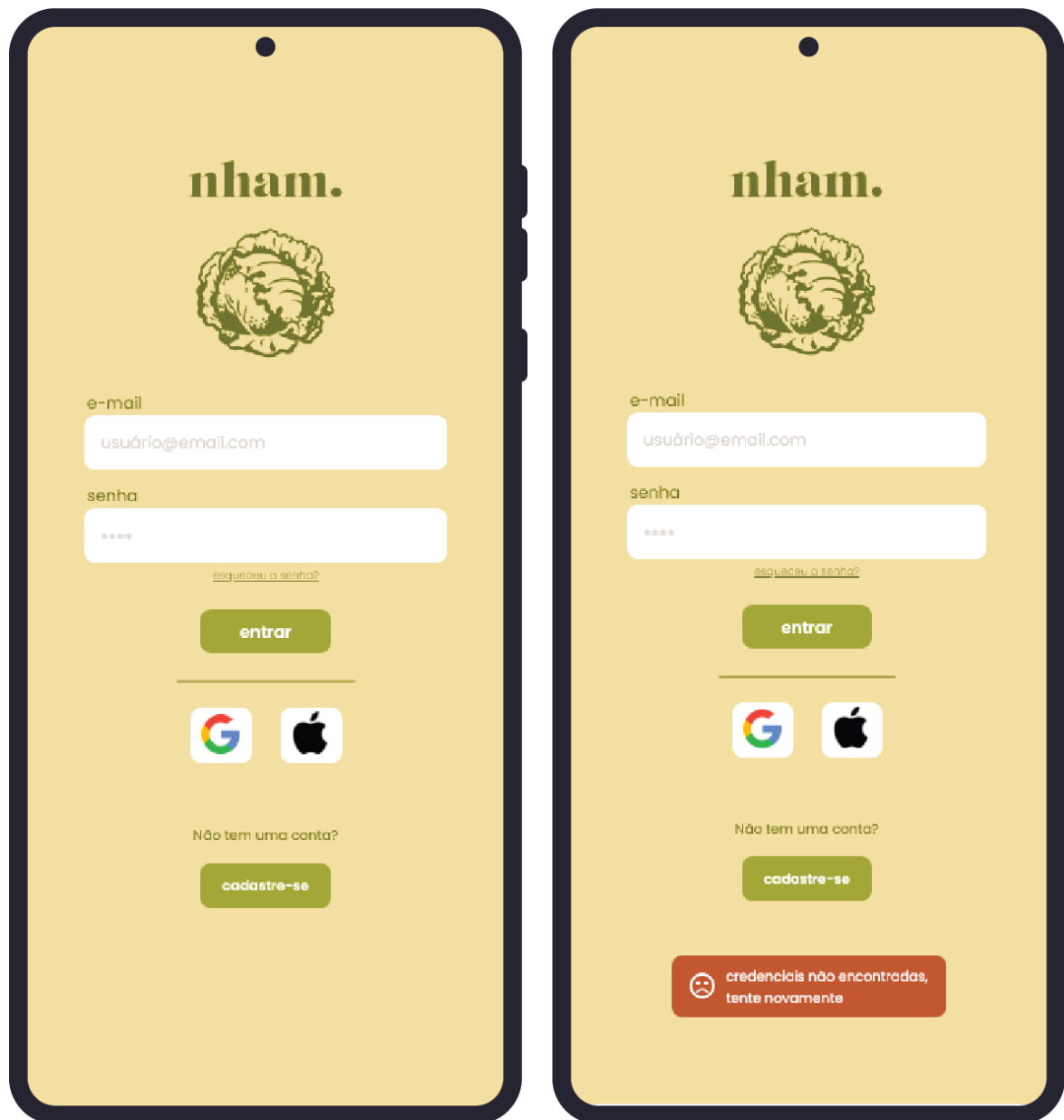
A partir de dez princípios de design pré-estabelecidos o protótipo será avaliado a fim de garantir qualidades necessárias para suprir as necessidades dos usuários. São as dez heurísticas:

1. Visibilidade do estado do sistema
2. Correspondência entre o sistema e o mundo real
3. Controle e liberdade do usuário
4. Consistência e padronização
5. Prevenção de erros
6. Reconhecimento em vez de memorização
7. Flexibilidade e eficiência de uso
8. Design estético e minimalista
9. Ajuda aos usuários para reconhecerem, diagnosticarem e se recuperarem de erros
10. Ajuda e documentação

Execução da inspeção

Cenário 1

I. Login



Heurística	Atendida	Justificativa	Severidade	Sugestão
1	Sim	A tela é clara sobre seu objetivo e produz feedback em caso de erros.		

2	Sim	As telas fornecem informações e padronizações semelhantes à de outras interfaces.		
3	Sim	O sistema comunica erros e permite que o usuário refaça a ação com facilidade		
4	Sim	Os campos de preenchimento e botões demonstram padrão e consistência entre si, facilitando o entendimento do usuário.		
5	Sim	O sistema apresenta uma mensagem de erro caso as credenciais estejam incorretas		
6	Não	Nas telas não há um botão de lembrar do login, fazendo com que o usuário tenha que preencher toda vez que entrar no aplicativo.	3	Incluir um botão para que lembrar o login e senha do usuário.
7	Sim	Nas telas há a possibilidade de fazer login com email e senha ou login simplificado com contas já cadastradas no telefone.		
8	Sim	As telas minimalistas possuem informações claras e objetivas e não carregam <i>features</i> irrelevantes para a experiência do usuário.		
9	Não	O sistema mostra uma mensagem na tela quando há um erro, mas não especifica qual credencial especificamente está errada.	2	Indicar a caixa com o erro e indicar na mensagem se é um erro no login ou na senha.
10	Sim	As informações fornecidas para o login são objetivas e sucintas.		

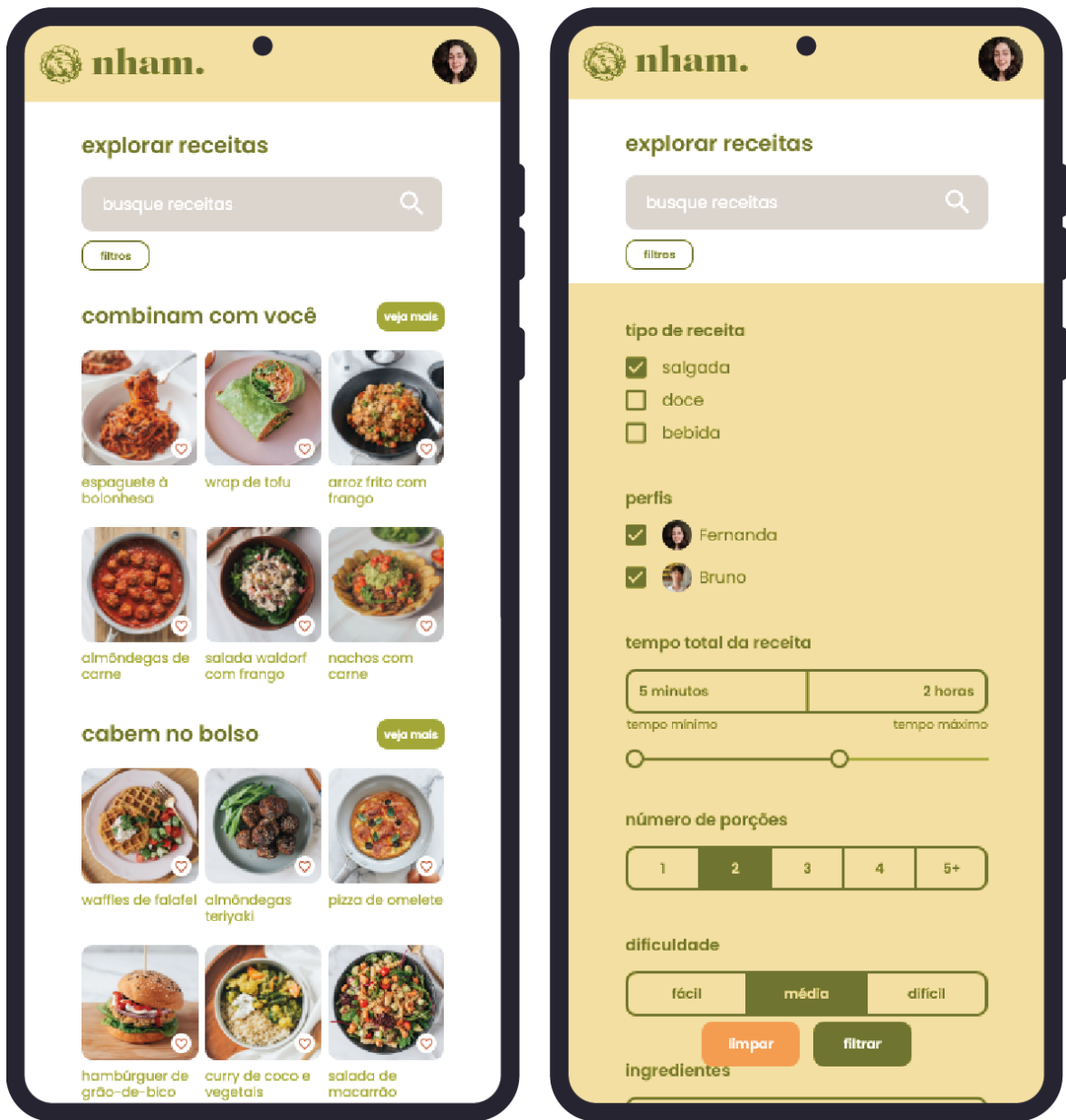
II. Home e menu oculto



Heurística	Atendida	Justificativa	Severidade	Sugestão
1	Sim	A tela é clara sobre seu objetivo.		
2	Não	As telas fornecem algumas informações e padronizações semelhantes à de outras interfaces, mas outras podem gerar estranhezas aos usuários não habituados com a	3	Botão de informação ao lado das seções que pode gerar um pop-up explicativo sobre a funcionalidade de cada uma.

		interface em questão.		
3	Sim	O sistema possibilita que o usuário saia do aplicativo a partir do botão de sair no menu ou pode sair usando os botões do próprio celular.		
4	Sim	Os botões demonstram padrão e consistência entre si, facilitando o entendimento do usuário.		
5	Sim	Nestas telas não há preenchimento de informações que poderiam resultar em erros mas, caso o usuário clicasse em algo indesejado poderia facilmente retornar à tela inicial.		
6	Sim	Todas as informações preenchidas pelos usuários ficam automaticamente salvas, sem necessidade de memorização.		
7	Sim	As telas possuem diversos caminhos para chegarem em um mesmo lugar, facilitando usuários que possam seguir outra lógica de fluxo dentro do aplicativo.		
8	Sim	As telas minimalistas possuem informações claras e objetivas e não carregam <i>features</i> irrelevantes para a experiência do usuário.		
9	Sim	Nestas telas não há preenchimento de informações que poderiam resultar em erros.		
10	Não	As instruções presentes nas telas não são muito claras em certos momentos.	3	Botão de informação ao lado das seções que pode gerar um pop-up explicativo sobre a funcionalidade de cada uma.

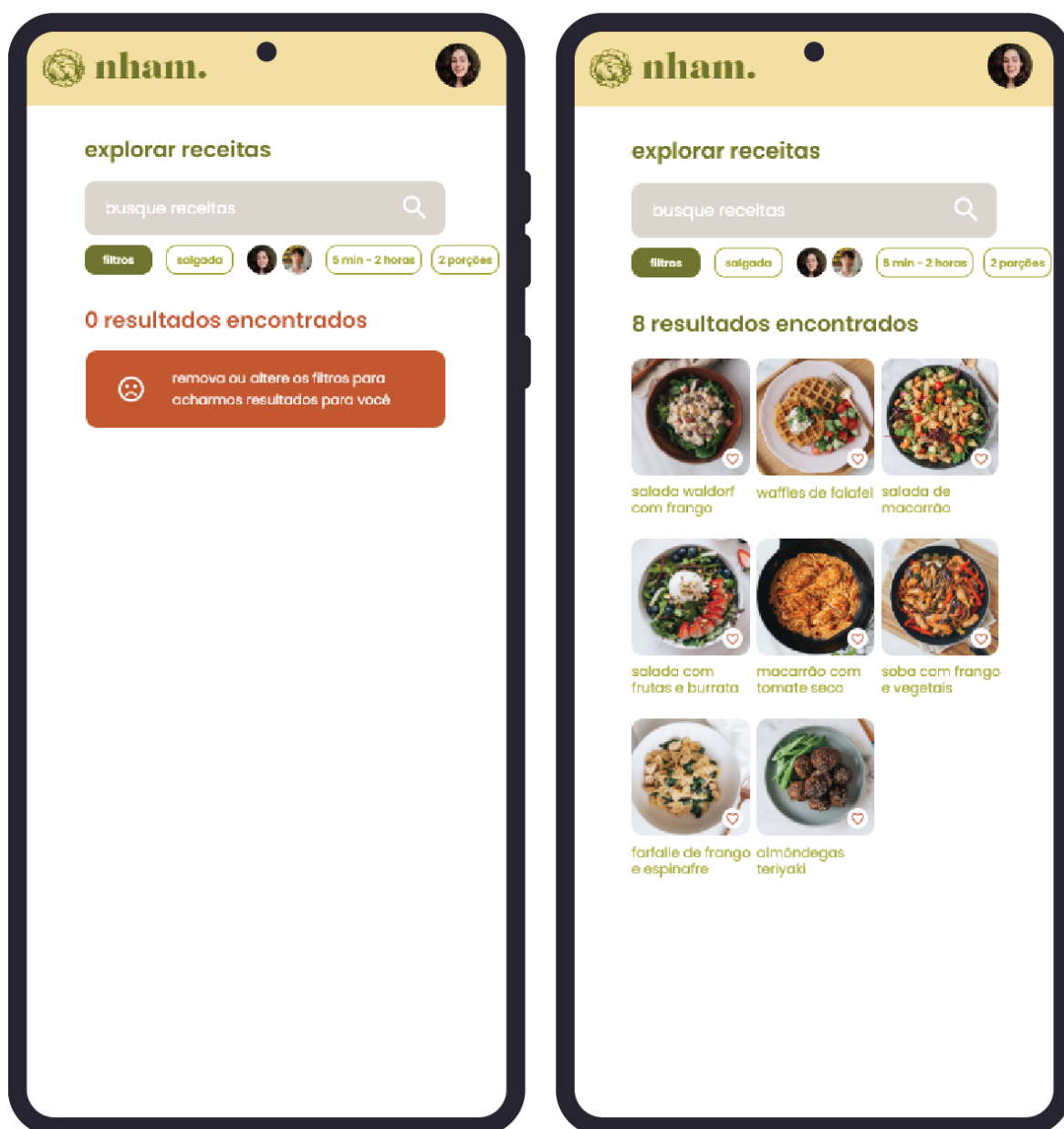
III. Explorar receitas e filtros



Heurística	Atendida	Justificativa	Severidade	Sugestão
1	Sim	A tela é clara sobre seu objetivo.		
2	Sim	As telas se assemelham bastante a outros sistemas no mercado.		
3	Não	O sistema não possui um botão para voltar à tela inicial,	2	Inclusão de um botão de voltar.

		mas o usuário pode voltar usando os botões do próprio celular ou clicando no logo no canto superior esquerdo.		
4	Sim	Os botões demonstram padrão e consistência entre si, facilitando o entendimento do usuário.		
5	Sim	Nestas telas o usuário receberá uma mensagem em caso de erro no resultado das buscas.		
6	Sim	Todas as informações previamente preenchidas pelos usuários ficam automaticamente salvas, sem necessidade de memorização.		
7	Sim	As telas possuem diversos caminhos para chegarem em um mesmo lugar, através da barra de pesquisa, filtros ou nas sugestões oferecidas a ele.		
8	Sim	As telas minimalistas possuem informações claras e objetivas e não carregam <i>features</i> irrelevantes para a experiência do usuário.		
9	Sim	Nestas telas caso alguma informação prejudique o filtro de resultados o usuário receberá uma mensagem na tela informando o erro.		
10	Sim	As instruções presentes nas telas são claras.		

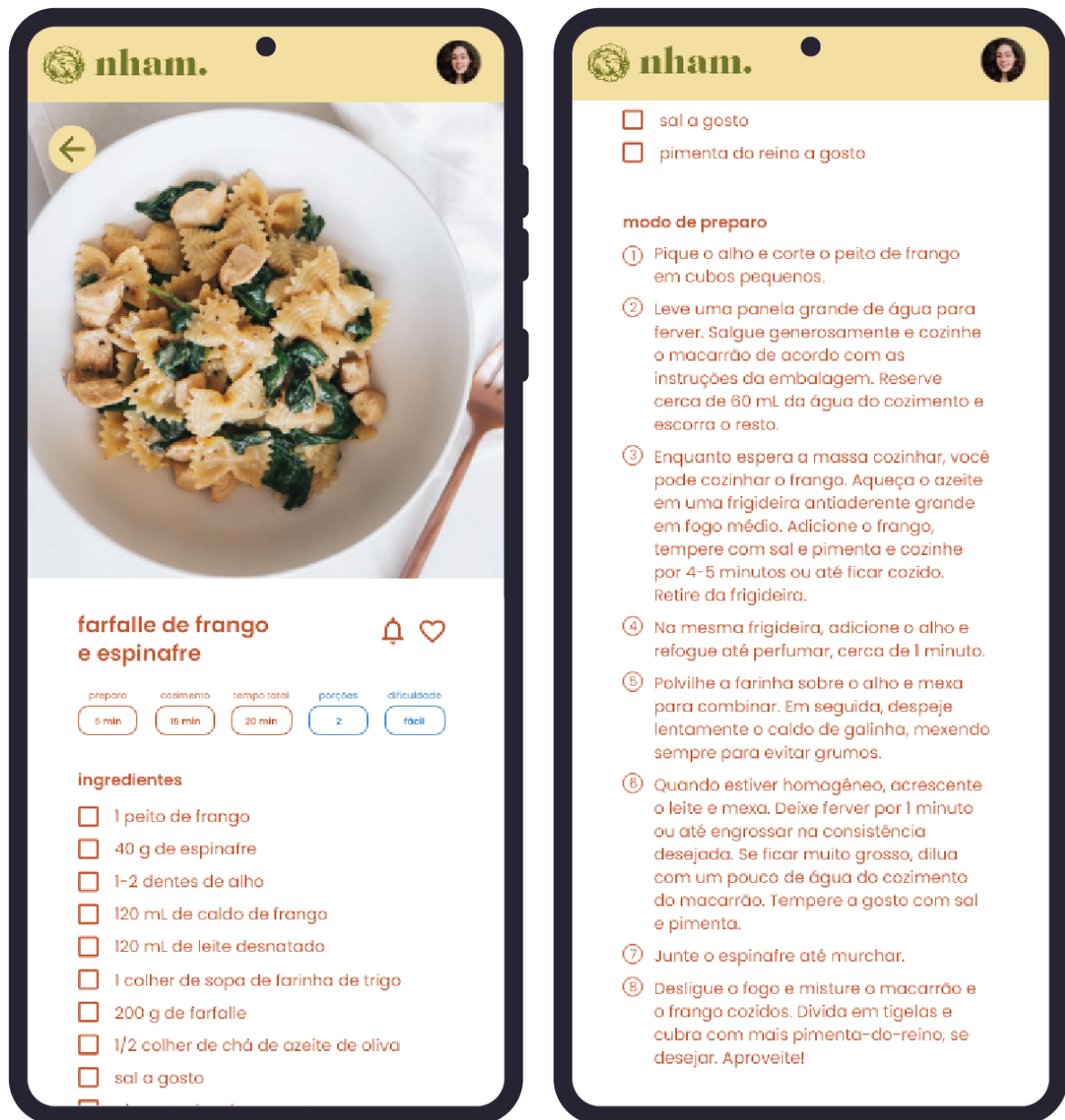
IV. Resultados do filtro, erro e sucesso



Heurística	Atendida	Justificativa	Severidade	Sugestão
1	Sim	As telas deixam claras as informações tanto de que houve um erro ou na apresentação dos resultados.		
2	Sim	As telas se assemelham bastante a outros sistemas no mercado.		

3	Não	O sistema não possui um botão para voltar à tela inicial, mas o usuário pode voltar usando os botões do próprio celular ou clicando no logo no canto superior esquerdo.	2	Inclusão de um botão de voltar e de limpar filtros sem precisar abrir o menu.
4	Sim	Os botões demonstram padrão e consistência entre si, facilitando o entendimento do usuário.		
5	Sim	Nestas telas o usuário receberá uma mensagem em caso de erro no resultado das buscas.		
6	Sim	Todas as informações previamente preenchidas pelos usuários ficam automaticamente salvas, sem necessidade de memorização.		
7	Sim	As telas possuem diversos caminhos para chegarem em um mesmo lugar, através da barra de pesquisa, filtros ou nas sugestões oferecidas a ele.		
8	Sim	As telas minimalistas possuem informações claras e objetivas e não carregam <i>features</i> irrelevantes para a experiência do usuário.		
9	Sim	Nestas telas caso alguma informação prejudique o filtro de resultados o usuário receberá uma mensagem na tela informando o erro.		
10	Sim	As instruções presentes nas telas são claras.		

V. Página da receita escolhida



Heurística	Atendida	Justificativa	Severidade	Sugestão
1	Sim	A tela fornece todas as informações necessárias para o usuário de forma clara e objetiva		
2	Sim	As telas se assemelham bastante a outros sistemas no mercado de receitas.		

3	Sim	O sistema possui um botão de voltar no canto superior direito da tela.		
4	Não	Os botões demonstram padrão e consistência entre si, a não ser o botão de sino (lembrete) que não deixa clara a sua funcionalidade de lembrar o usuário de preparar alimentos com antecedência ao dia escolhido para a receita.	1	Pop-up explicativo sobre os botões.
5	Sim	Nesta tela não há preenchimento de informações que poderiam resultar em erros.		
6	Sim	Todas as informações necessárias estão devidamente expostas ao usuário.		
7	Sim	O usuário pode facilmente retornar utilizando o botão do canto superior esquerdo, ou navegar para outras páginas utilizando o menu ou clicando no logo do aplicativo.		
8	Sim	As telas minimalistas possuem informações claras e objetivas e não carregam <i>features</i> irrelevantes para a experiência do usuário.		
9	Sim	Nestas telas não há preenchimento de informações que poderiam resultar em erros.		
10	Não	As instruções presentes na tela são claras.		

Cenário 2

I. Home e planejar uma nova semana



Heurística	Atendida	Justificativa	Severidade	Sugestão
1	Sim	A tela é clara sobre seu objetivo.		
2	Não	As telas fornecem algumas informações e padronizações semelhantes à de outras interfaces, mas outras podem	3	Botão de informação ao lado das seções que pode gerar um pop-up explicativo

		gerar estranhezas aos usuários não habituados com a interface em questão.		sobre a funcionalidade de cada uma.
3	Sim	O sistema possibilita que o usuário saia do aplicativo a partir do botão de sair no menu. Na tela de planejar uma nova semana também é possível retornar à home pelo botão no canto superior esquerdo.		
4	Sim	Os botões demonstram padrão e consistência entre si, facilitando o entendimento do usuário.		
5	Sim	Nestas telas o usuário receberá uma mensagem em caso de erro no resultado da sugestão de uma nova semana.		
6	Sim	Todas as informações preenchidas pelos usuários ficam automaticamente salvas, sem necessidade de memorização.		
7	Sim	Há botões nas telas que auxiliam a automatização de ações no lugar do preenchimento manual toda vez que o usuário quiser um novo cardápio semanal.		
8	Sim	As telas minimalistas possuem informações claras e objetivas e não carregam <i>features</i> irrelevantes para a experiência do usuário.		
9	Sim	Em caso de perfis que se contradigam ou muito específicos o usuário receberá uma mensagem de erro.		
10	Não	As instruções presentes nas telas não são muito claras em certos momentos.	3	Botão de informação ao lado das seções que pode gerar um pop-up explicativo sobre a função de cada uma.

II. Resultados de planejar uma nova semana, erro e sucesso



Heurística	Atendida	Justificativa	Severidade	Sugestão
1	Sim	A tela é clara sobre seu objetivo.		
2	Sim	As telas fornecem informações, botões e padronizações semelhantes à de outras interfaces.		
3	Sim	O sistema possibilita que o usuário retorne à home pelo		

		botão no canto superior esquerdo. Além disso, são apresentados botões de edição dos resultados caso o usuário assim deseje.		
4	Sim	Os botões demonstram padrão e consistência entre si, facilitando o entendimento do usuário.		
5	Sim	Nestas telas o usuário receberá uma mensagem em caso de erro no resultado da sugestão de uma nova semana.		
6	Sim	Todas as informações preenchidas pelos usuários ficam automaticamente salvas, sem necessidade de memorização.		
7	Sim	Há botões nas telas que auxiliam a automatização de ações no lugar do preenchimento manual toda vez que o usuário quiser um novo cardápio semanal.		
8	Sim	As telas minimalistas possuem informações claras e objetivas e não carregam <i>features</i> irrelevantes para a experiência do usuário.		
9	Sim	Em caso de filtros que se contradigam ou muito específicos o usuário receberá uma mensagem de erro.		
10	Não	As instruções presentes nas telas não são muito claras em certos momentos.	3	Botão de informação ao lado das seções que pode gerar um pop-up explicativo sobre a funcionalidade de cada uma.

III. Lista de compras semanal



Heurística	Atendida	Justificativa	Severidade	Sugestão
1	Sim	A tela é clara sobre seu objetivo.		
2	Sim	O acesso à tela é simples a partir do botão de carrinho de compras, o conteúdo é organizado intuitivamente em forma de <i>check-list</i> .		
3	Sim	O sistema possibilita que o		

		usuário retorne à página anterior pelo botão no canto superior esquerdo.		
4	Sim	O conteúdo é consistente, padronizado e intuitivo.		
5	Sim	Nesta tela caso o usuário selecione incorretamente algum item pode clicar para desfazer a ação de forma simples.		
6	Sim	Todas as caixas marcadas pelos usuários ficam automaticamente salvas, sem necessidade de memorização.		
7	Sim	O usuário pode selecionar os itens que já possui em casa de forma simples a partir da <i>check-list</i> .		
8	Sim	A tela é minimalista ao passo que representa objetivamente sua função sem confundir o usuário.		
9	Sim	Não há possibilidade de erro nesta tela.		
10	Sim	A tela é intuitiva e informativa, facilitando a usabilidade.		

Apresentação dos resultados

A partir da avaliação heurística o aplicativo demonstrou poucos problemas, em sua maioria de fácil solução e implementação, pois em sua maioria não atrapalham a usabilidade geral do aplicativo, mas devem ser ajustados a fim de melhorar a experiência dos usuários finais.

Teste de usabilidade

Preparação da avaliação

Para o teste de usabilidade foi utilizado o protótipo de planejador semanal de refeições já que o mesmo é navegável. Para este teste convidei para participar três voluntários que participaram das entrevistas no MVP 1, os quais não tiveram contato prévio com o protótipo e que acredito se encaixarem no perfil de usuário final que é: **“pessoas que residem no Brasil, maiores de 18 anos, responsáveis pelo planejamento das refeições do local em que residem”**.

Como objetivos será solicitado aos usuários que performem as mesmas tarefas da etapa anterior que são:

1. Encontrar uma receita a partir do filtro com os perfis cadastrados no aplicativo para encontrar gostos em comum.
2. Construir um cardápio para a semana e gerar uma lista de compras dos ingredientes necessários para o período.

Questionários

Para a avaliação foram elaborados dois questionários, o primeiro para o registro do perfil do avaliado e familiaridade com uso de aplicativos em geral e o uso de planejadores de refeições. Ambos foram idealizados utilizando linguagem simples e de fácil entendimento.

Questionário pré-teste

Abaixo as perguntas do questionário:

1. Qual é a sua idade?
 - ☐ 18 a 20
 - ☐ 21 a 25
 - ☐ 26 a 30
 - ☐ 31 a 35
 - ☐ 36 a 40
 - ☐ 41 a 45
 - ☐ 46 a 50
 - ☐ 50+
2. Qual gênero você se identifica?
 - ☐ Feminino
 - ☐ Masculino
 - ☐ Não-binário
 - ☐ Outro: _____.

3. Qual é o seu nível de escolaridade?
- ☐ Sem instrução
 - ☐ Ensino fundamental
 - ☐ Ensino médio
 - ☐ Ensino superior
4. Você possui familiaridade com o uso de aplicativos?
- ☐ Discordo totalmente
 - ☐ Discordo parcialmente
 - ☐ Neutro
 - ☐ Concordo parcialmente
 - ☐ Concordo totalmente
5. Com qual frequência você faz uso de aplicativos?
- ☐ Nunca
 - ☐ Raramente
 - ☐ Às vezes
 - ☐ Frequentemente
 - ☐ Sempre
6. Você já fez uso de algum planejador de refeições?
- ☐ Sim
 - ☐ Não
7. (Se sim) Qual meio era utilizado para acessá-lo?
- ☐ Celular
 - ☐ Computador
 - ☐ Tablet
 - ☐ Outro: _____.

Questionário pós-teste

Abaixo as perguntas do questionário:

1. Você diria que está satisfeito com o aplicativo?
- ☐ Discordo totalmente
 - ☐ Discordo parcialmente
 - ☐ Neutro
 - ☐ Concordo parcialmente
 - ☐ Concordo totalmente
2. A aparência do aplicativo te agrada?
- ☐ Discordo totalmente

- ☐ Discordo parcialmente
- ☐ Neutro
- ☐ Concordo parcialmente
- ☐ Concordo totalmente

3. Você considera que o aplicativo é intuitivo?

- ☐ Discordo totalmente
- ☐ Discordo parcialmente
- ☐ Neutro
- ☐ Concordo parcialmente
- ☐ Concordo totalmente

4. Você considera o aplicativo útil?

- ☐ Discordo totalmente
- ☐ Discordo parcialmente
- ☐ Neutro
- ☐ Concordo parcialmente
- ☐ Concordo totalmente

5. Você considera que o aplicativo é fácil de usar?

- ☐ Discordo totalmente
- ☐ Discordo parcialmente
- ☐ Neutro
- ☐ Concordo parcialmente
- ☐ Concordo totalmente

Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE)

Segue abaixo o termo que foi enviado e assinado pelos entrevistados do projeto:

Termo de Consentimento Livre e Esclarecido

Título do Estudo: Teste de usabilidade para um planejador de refeições

Pesquisadora responsável: Fernanda Andrade Cordeiro

A proposta deste termo de consentimento livre e esclarecido (TCLE) é explicar os objetivos da pesquisa e entrevista, além de solicitar a sua permissão para que os resultados da pesquisa possam ser utilizados para o desenvolvimento de um produto, preservando sua privacidade e anonimato.

Caso haja alguma palavra ou frase não compreendida neste termo, solicite à pesquisadora que os esclareça.

A entrevista em questão será realizada para a pesquisa de experiência do usuário para a elaboração de um planejador de refeições. **O objetivo do teste é**

entender o perfil e as impressões dos usuários e a usabilidade do protótipo do aplicativo planejamento de refeições.

Para que o teste ocorra, devem ser esclarecidas as seguintes condições:

- Os dados coletados através de gravação de áudio e vídeo serão utilizados apenas para os objetivos descritos neste termo.
- O entrevistado terá a privacidade e o anonimato preservados em quaisquer materiais divulgados com os resultados da pesquisa, ou seja, nenhum dado que possa identificar o entrevistado como nome, iniciais, informações de contato, gravações de áudio, imagens, etc. serão utilizados na divulgação dos resultados da pesquisa.
- Sua participação na entrevista é totalmente voluntária, ou seja, não obrigatória. Caso decida não participar, ou, interromper a entrevista, o entrevistado pode interromper a captura dos dados em qualquer momento, sem necessidade de prestar esclarecimentos ao pesquisador e não haverá nenhum prejuízo a você.
- A pesquisadora estará à disposição para quaisquer esclarecimentos após a entrevista.
- Caso ocorra algum problema ou dano, resultante deste relato de caso, você receberá todo o atendimento necessário, sem nenhum custo pessoal e pelo tempo que for necessário de acordo com as resoluções do Conselho Nacional de Saúde.
- Não está previsto nenhum tipo de pagamento pela sua participação nesta entrevista. É garantido a você o livre acesso a todas informações e esclarecimentos adicionais sobre a entrevista e seus resultados, tudo que queira saber antes, durante e depois da entrevista.
- Ao concordar com este Termo, você concorda com a gravação de áudio da entrevista que será utilizada apenas para a análise dos dados e será excluída depois da análise.

Caso tenha dúvidas, entre em contato com a pesquisadora responsável através do e-mail (fernanda.andrade.cordeiro@gmail.com).

Este Termo é assinado em duas vias, sendo uma sua e outra da pesquisadora.

Declaração de Consentimento

Assinar este termo declaro que li e obtive todas as informações necessárias e concordo em participar do estudo intitulado “Teste de usabilidade para um planejador de refeições” e ter o áudio e vídeo da sessão ser coletado.

<hr/>	<hr/>	Data:
Assinatura do entrevistado	Assinatura da pesquisadora	____/____/2023

Teste piloto

O participante convidado para o teste piloto veio ao meu escritório para realizar o teste no meu celular (que possui o protótipo em versão mobile). Após assinar o TCLE, foi explicado como funcionaria o teste e entreguei um papel com as duas tarefas a serem realizadas, depois foi aplicado um questionário pré-teste para coleta de dados sobre o perfil deste usuário. Durante o teste foi feita a gravação de tela do uso, gravação de áudio e foram tomadas notas sobre dificuldades do participante. Após o teste foi aplicado questionário pós-teste, finalizando o teste.

Ao analisar os dados coletados **foi percebida a necessidade de conduzir uma breve entrevista sobre a experiência e usabilidade do aplicativo após o teste**, pois apenas o questionário não permitiu explorar opiniões mais pessoais e comentários não previstos no questionário.

A partir disso foram elaboradas as seguintes perguntas:

1. O que você menos gostou no aplicativo? Justifique.
2. O que você mais gostou no aplicativo? Justifique.
3. Há mais alguma observação que gostaria de fazer?

Vale ressaltar que o participante do teste piloto teve dificuldade com o tamanho dos botões do aplicativo, mas fora isso foi capaz realizar as tarefas rapidamente e sem perguntas.

Execução do teste

Como no teste piloto, o local e os procedimentos do teste foram os mesmos, mas ao final foi acrescida a pequena entrevista para coletar algumas opiniões de forma mais aprofundada.

Análise dos resultados

Para melhor visualização os dados foram concentrados em tabelas para facilitar a visualização dos resultados.

Resultados do questionário pré-teste

	Teste piloto	Teste 1	Teste 2
idade	26 a 30	36 a 40	50+
gênero	feminino	masculino	feminino
nível de escolaridade	ensino superior	ensino superior	ensino superior
familiaridade com uso de aplicativos	concordo totalmente	concordo totalmente	concordo parcialmente
frequência do uso de aplicativos	sempre	sempre	sempre

uso prévio de algum planejador de refeições	sim	não	não
qual meio era utilizado para acessá-lo	celular	-	-

Resultado da avaliação do uso (tarefa 1)

	Teste piloto	Teste 1	Teste 2
completou a tarefa 1?	Sim	Sim	Sim
tempo	46 segundos	32 segundos	90 segundos
voltou ao ponto inicial	Não	Não	Não
nº de vezes que pediu ajuda	0	0	1*

*participante pediu ajuda pois não estava conseguindo clicar um dos botões

Resultado da avaliação do uso (tarefa 2)

	Teste piloto	Teste 1	Teste 2
completou a tarefa 2?	Sim	Sim	Sim
tempo	31 segundos	35 segundos	50 segundos
voltou ao ponto inicial	Não	Não	Não
nº de vezes que pediu ajuda	0	0	0

Resultados do questionário pós-teste

	Teste piloto	Teste 1	Teste 2
satisfeito com o aplicativo	concordo totalmente	concordo parcialmente	concordo parcialmente
aparência do aplicativo te agrada	concordo totalmente	concordo totalmente	concordo totalmente
considera que o aplicativo é intuitivo	concordo totalmente	concordo parcialmente	concordo totalmente
considera o aplicativo útil	concordo totalmente	concordo totalmente	concordo totalmente
considera que o aplicativo é fácil de usar	concordo totalmente	concordo totalmente	discordo parcialmente

Resultados da entrevista pós-teste

1. O que você menos gostou no aplicativo? Justifique.

Ambos participantes comentaram sobre o tamanho dos botões que são difíceis de clicar e podem acabar esbarrando em algo que não queriam. Um dos participantes falou também sobre o tamanho dos textos serem de difícil leitura para alguém com grau.

2. O que você mais gostou no aplicativo? Justifique.

O primeiro participante falou sobre a estética do aplicativo ser amigável e gostou da geração automática da lista de compras com a check-list para levar ao mercado. O segundo falou sobre como o aplicativo ajudaria a economizar tempo ao já dar sugestões prontas de refeições.

3. Há mais alguma observação que gostaria de fazer?

O primeiro participante destacou que mesmo nunca tendo usado um aplicativo do tipo achou intuitivo e que usaria se tivesse a oportunidade. O segundo não teve mais nada a acrescentar.

Conclusão

A partir da avaliação do resultados foi possível concluir que a questão levantada pelos participantes sobre o tamanho dos botões é grave e deve ser resolvida o quanto antes para não prejudicar a usabilidade do aplicativo, esse tipo de mudança deve ser feita com cautela, pois muito provavelmente vai gerar um impacto significativo no layout do aplicativo. Os botões serão aumentados para 24 x 24 pixels, no mínimo.

Além disso, pensando na observação feita pelo segundo participante, o aplicativo também poderia ter em suas configurações a possibilidade de ajustar o tamanho da fonte de acordo com a necessidade do usuário, o que melhoraria a acessibilidade para usuários com alguma questão de visão.

De forma geral, os participantes tiveram facilidade em encontrar botões e páginas no aplicativo, não apresentando dificuldade alguma em relação a isso.

Sugestões de ajustes para melhor funcionamento do aplicativo

1. Aumentar o tamanho dos botões para no mínimo 24 x 24 pixels;
2. Ferramenta para aumentar o tamanho da fonte do aplicativo;
3. Pop-ups explicativos em botões menos intuitivos;
4. Incluir um botão para que lembrar o login e senha do usuário;
5. Incluir botão de voltar em todas as telas que não possuem;
6. Incluir um botão de voltar e de limpar filtros sem precisar abrir o menu na página de explorar receitas;
7. Indicar em qual campo está o erro na mensagem de erro no login.