

Avaliação de Usabilidade – Teste de Usabilidade

Relatório da Avaliação de Usabilidade sob a
perspectiva de um Usuário
Teste de Usabilidade

Autores:

Allan Junior

Eduardo Dias

Tales Moreira

Thiago Rodrigues

Belo Horizonte
Maio de 2013.

Relatório do Teste de Usabilidade

Sumário

Relatório do Teste de Usabilidade	2
1 Introdução	3
2 Obtenção de Métricas para as Tarefas	5
3 Conclusão sobre a Usabilidade sob a perspectiva do Usuário	7

1 Introdução

1.1. Objetivo do Teste

- Testar a aceitação do Portal da Copa;
- Avaliar o estado geral do produto;
- Identificar a origem de comportamentos inesperados/indesejados;
- Receber opiniões;

1.2. Resumo do método utilizado – Avaliação Teste de usabilidade

Durante o teste de usabilidade, o usuário será convidado a interagir com o objeto do teste. A interação do usuário pode variar de acordo com seu perfil social. Afim de focar no público-alvo do projeto, indicamos o seguinte perfil.

1.3. Dados do Teste			
Nome do Usuário	Jadir Nogueira dos Santos		
Formação	2º Grau Completo		
Data do Teste	02/05/2013		
Horário Inicio	19:00	Horário Fim	19:40

1.4. Tarefas (Cenários) dos Testes de Avaliação	
Tarefa	Descrição
Visualizar Notícias e Comentários	O usuário deverá efetuar a busca e localização de uma notícia ou comentário para sua visualização.
Visualizar Informações Sobre Cidades-Sede	O usuário deverá efetuar a busca e localizar a cidade sede e sua respectiva história para sua visualização.
Criar Conta	O usuário deverá criar uma conta em nosso sistema.
Visualizar Tabela de Jogos	O usuário deverá visualizar a tabela dos jogos da Copa do Mundo.
Visualizar Historia da Seleção	O usuário deverá efetuar a busca e localização de uma historia de uma determinada seleção para sua visualização.
Participar do Bolão	O usuário cadastrado no sistema deverá participar do bolão, dando palpites em resultados.
Solicitar Publicações de Anúncios	O usuário cadastrado como Anunciante deve poder cadastrar anúncios no site.
Gerenciar Notícias e Comentários	O administrador deverá gerenciar as noticias e comentários postados, fazendo a moderação do site, aceitando ou recusando determinada notícia ou comentário no site.
Gerenciar Tabela de Jogos	O administrador deverá gerenciar as tabelas de jogos, atualizando, inserindo os placares corretamente.
Gerenciar História de Seleções	O administrador deverá gerenciar as histórias das seleções, inserindo informações, deletando informações.
Gerenciar Usuário	O administrador deverá gerenciar os usuários cadastrados no sistema.
Gerenciar Publicações de Anúncio	O administrador deverá gerenciar as publicações no sistema, aceitando os anúncios, recusando ou até mesmo editando os anúncios e excluindo os anúncios antigos.
Gerenciar Informações Sobre Cidades-Sede	O administrador deverá gerenciar as informações sobre as cidades-sede do evento, incluindo informações, editando informações e excluindo as informações.
Gerenciar Bolão	O administrador deverá gerenciar o bolão, atualizando o ranking dos participantes,

2 Obtenção de Métricas para as Tarefas

Fator de Usabilidade	Métrica	Pior caso	Nível almejado	Melhor Caso	Nível Obtido pelo usuário	Gravidade
Eficiência de uso	Assim que um usuário experiente aprendeu a utilizar o sistema, quão rápido ele pode realizar tarefas?	Até 6 vezes	Até 3 vezes	1 Vez	3 vezes	De acordo com os níveis determinado por nós foi possível atingir o nível esperado.
Facilidade de memorização	Se um usuário utilizou o sistema antes, ele pode lembrar o suficiente para utilizá-lo efetivamente no futuro ou terá que reaprende-lo?	Até 3 vezes	Até 2 vezes	1 vez	1 vezes	O sistema por ser objetivo e simples é fácil do usuário lembrar o suficiente para utiliza-lo futuramente.
Frequência e recuperação de erros	Com que frequência os usuários cometem erros enquanto utilizam a interface, quão sérios são esses erros e como os usuários se recuperam deles?	Até 6 vezes	Até 2 vezes	1 vez	5 vezes	Devido a utilização de certos campos inesperado pelo usuário, foi encontrado que o sistema não está prevenindo todos os erros que podem acontecer.
Satisfação subjetiva	O usuário sente prazer em utilizar o sistema?	Negativo	Positivo	Positivo	Positivo	Apesar de alguns erros inesperados o usuário sentiu prazer em navegar no site.

3 *Conclusão sobre a Usabilidade sob a perspectiva do Usuário*

De acordo com os níveis atingidos pelo usuário em alguns casos, a usabilidade do sistema deixou a desejar principalmente nos aspectos de prevenção de erros tornando a experiência do usuário complexa pois havia uma margem pequena para erros, mas a objetividade do sistema proporcionou uma sensação um pouco mais agradável ao usuário e devido a simplicidade do site, consequentemente a facilidade da memorização foi um ponto positivo.