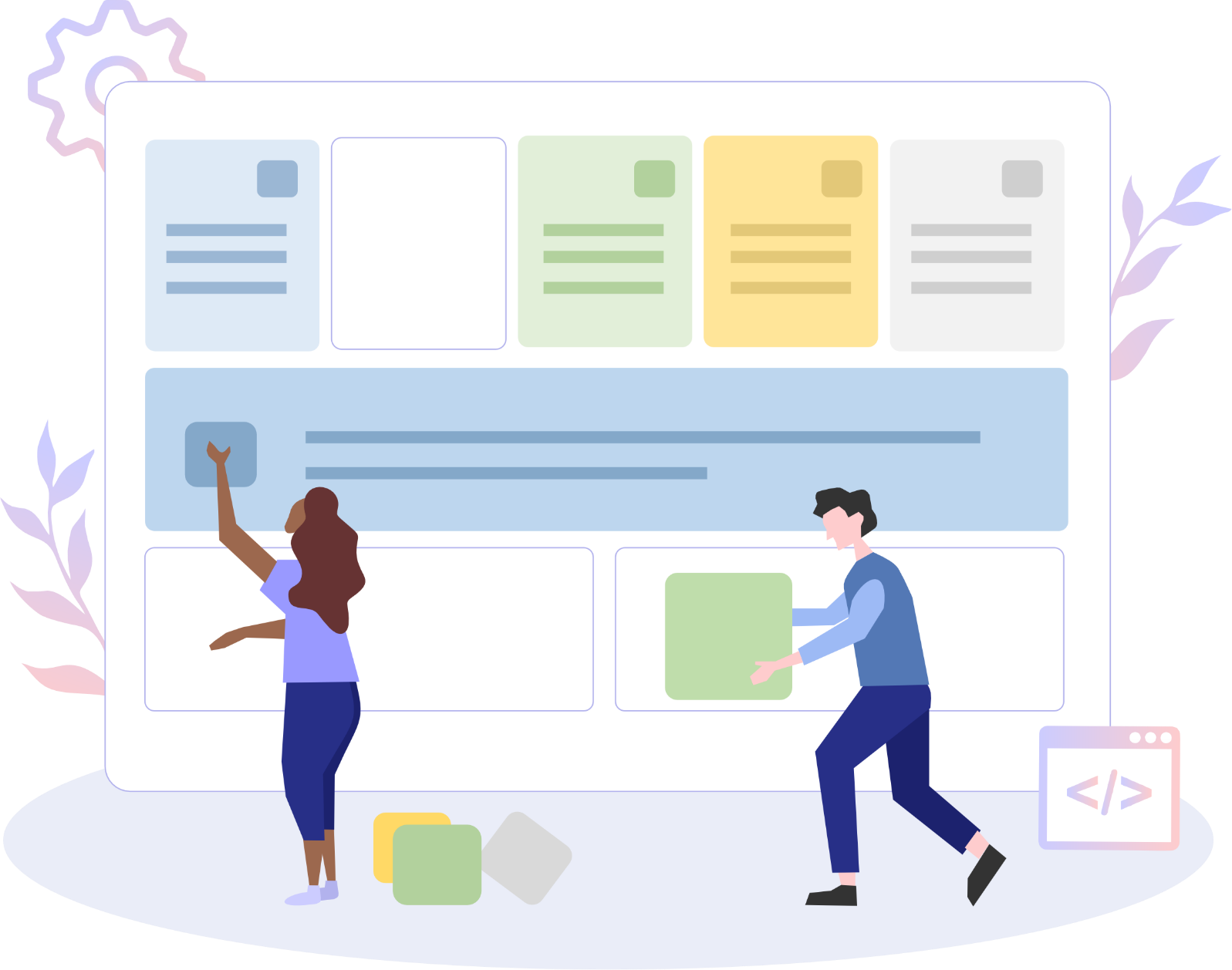
**Manual ocau**

Canvas de Avaliação de Usabilidade



Pedro Tolentino

**Manual OCAU**

Usabilidade é um atributo de qualidade de software relacionado à facilidade de se utilizá-lo e esse atributo é relevante para vários tipos de sistemas. Para verificar se o produto ou serviço pretendido atende aos atributos de usabilidade exigidos em relação aos usuários esperados, é feita uma avaliação de usabilidade. A avaliação de usabilidade é um nome genérico para um grupo de métodos baseados na avaliação e inspeção ou exame relacionado com aspectos de usabilidade da interface com o usuário. Existem várias alternativas para se realizar a avaliação da usabilidade de uma solução. **OCAU (O canvas de Avaliação de Usabilidade)** é um artefato desenvolvido com a intenção de facilitar o planejamento da avaliação de usabilidade possuindo as seguintes dimensões:

**Dimensão 8: Métricas**

Quais são as métricas utilizadas?

**Dimensão 7: Critérios**

Quais são os critérios utilizados?

**Dimensão 6: Contexto**

Em qual contexto estão inseridos?

**Dimensão 5: Alternativas**

Quais alternativas serão utilizadas?

**Dimensão 4: Tarefas**

Quais tarefas os participantes irão realizar?

**Dimensão 3: Usuários**

Quem são os participantes da avaliação?

**Dimensão 2: Requisitos**

Qual requisito ou funcionalidade será avaliada?

**Dimensão 1: Solução** O que será avaliado?

**OCAU- Modelo Exemplo**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Usuários | Tarefas | Solução  . | | Requisitos | Alternativas |
| Contexto | | | | | |
| Critérios | | | Métricas | | |

**Cardappion - Exemplo 01**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Usuários  10 Participantes, estudantes do curso de Análise e Desenvolvimento de Sistemas (ADS) e integrantes do ETQS (Escritório de Testes e Qualidade de Software) da Fábrica de Software – UNIPÊ UBTECH. | Tarefas  Cadastrar 3 Produtos, Cadastrar 2 Categorias e por fim, vincular os produtos Criados às Categorias respectivas. Cada Participante poderá tentar realizar a tarefa até 5 vezes, e a quantidade de erros admitidos serão 3. Após conclusão, irão preencher aos questionários SUS e meCUE 2.0. | Solução  CARDAPPION é uma solução para cardápios digitais e seu software web foi desenvolvido nas tecnologias PHP (laravel), Javascript e MySQL. | | Requisitos  Cadastro de Produtos, Cadastro de Categorias (MENU) e Vinculação de Produtos às Categorias. | Alternativas  A avaliação de usabilidade será uma combinação de observação das atividades realizadas pelos participantes bem como uma pesquisa por questionário online desenvolvido no google forms. Também será utilizado um cronometro como ferramenta de apoio para medição dos tempos de execução das tarefas. |
| Contexto  5 Participantes irão realizar as atividades pelo celular (WI-FI) e os outros 5 participantes pelo computador. As tarefas serão realizadas na aplicação na visão do negócio (estabelecimento criando um cardápio digital). | | | | | |
| Critérios  Eficiência, Satisfação e Eficácia. | | | Métricas  TAREFAS (sucesso na realização da tarefa, taxa de erros)  TEMPO (tempo de realização da tarefa). | | |

**Cardappion - Exemplo 02**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Usuários  10 Participantes, estudantes do curso de Análise e Desenvolvimento de Sistemas (ADS) e integrantes do ETQS (Escritório de Testes e Qualidade de Software) da Fábrica de Software – UNIPÊ UBTECH. | Tarefas  Acessar o cardápio digital pelo QR-CODE e realizar a pesquisa pelos produtos (Água 200ml, Sopa de Feijão e Café com leite). Após conclusão, irão preencher ao questionário CSUQ. | Solução  CARDAPPION é uma solução para cardápios digitais e seu software web foi desenvolvido nas tecnologias PHP (laravel), Javascript e MySQL. | | Requisitos  Acesso ao cardápio digital pelo QR-CODE e pesquisa por produtos. | Alternativas  A avaliação de usabilidade será uma combinação de observação das atividades realizadas pelos participantes bem como uma pesquisa por questionário online desenvolvido no google forms. |
| Contexto  10 Participantes irão realizar as atividades pelo celular (WI-FI) e os outros 10 participantes pelo celular (4G). As tarefas serão realizadas na aplicação na visão do cliente (usuário final acessando um determinado cardápio digital de um determinado estabelecimento). | | | | | |
| Critérios  Satisfação, eficácia, eficiência, facilidade de uso, facilidade de memorização, facilidade de aprendizagem. | | | Métricas  TAREFAS (sucesso na realização da tarefa). | | |

**Aplicativo de Check-In**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Usuários  3 Participantes, estudantes do curso de Ciências da Computação e integrantes do ETQS (Escritório de Testes e Qualidade de Software) da Fábrica de Software – UNIPÊ UBTECH. | Tarefas  Instalar o aplicativo em um dispositivo móvel Android, acessar o aplicativo, acessar um determinado evento pelo (Ponto de Acesso ou Localizador) e por fim, escanear 10 QRCODE (controle de acesso). Cada Participante poderá tentar realizar a tarefa até 5 vezes, e a quantidade de erros admitidos serão 3. Após conclusão, preencher ao questionário CSUQ e SUS. | Solução  App de check-in é uma solução voltada a realizar o controle de acesso (circulação de público e registro de presença em eventos). O App de check-in tem o papel de escanear os QR Codes dos credenciados e, deste modo, monitorar a sua circulação por salas, auditórios, estandes e demais espaços, além de conferir a sua presença em palestras, capacitações e outras realizações afins. Foi desenvolvido utilizado as tecnologias Java (Spring Boot) e React Native. | | Requisitos  Controle de passagem do usuário por meio da leitura de QR Codes de identificação em pontos de acesso de eventos presenciais cadastrados previamente. | Alternativas  A avaliação de usabilidade será uma combinação de observação das atividades realizadas pelos participantes bem como uma pesquisa por questionário online desenvolvido no google forms. Também será utilizado um cronometro como ferramenta de apoio para medição dos tempos de execução das tarefas. |
| Contexto  3 Participantes irão realizar as atividades pelo celular (WI-FI) e logo em seguida os 3 participantes irão repetir o mesmo procedimento pelo celular (4G). As tarefas serão realizadas na aplicação na visão do credenciador (usuário responsável pelo controle de acesso ao evento). | | | | | |
| Critérios  Satisfação, eficácia e eficiência. | | | Métricas  Taxa de Tempo da Tarefa (TTR) = total de segundos / número de usuários  Taxa de Sucesso da Tarefa (TSR) = número de tarefas concluídas com sucesso / total de tentativas  Taxa de Erro do Usuário (UER) = total de erros ocorridos de todos os usuários na tarefa / total de tentativas x número de possíveis erros | | |