

# **Protocolo Experimental**

## **1. Objetivo**

A NutriTrack é uma plataforma social que capacita os seus usuários a participarem numa comunidade voltada para um estilo de vida mais saudável. A aplicação visa facilitar o registro e compartilhamento de receitas e treinos entre os usuários.

Esta avaliação tem como propósito testar a usabilidade da aplicação. Durante o processo de avaliação, o usuário será guiado por três tarefas representativas da utilidade da aplicação, e serão avaliados critérios específicos, incluindo a satisfação do usuário.

## **2. Utilizadores**

Os participantes serão preferencialmente escolhidos dentro da faixa etária de 18 a 24 anos, abrangendo aqueles que já praticam ou têm o desejo de iniciar atividades físicas. Procuraremos participantes tanto entre colegas quanto em círculos sociais conhecidos, além de realizar alguma procura através de plataformas de redes sociais.

## **3. Método**

### **Fase introdutória**

Inicialmente, será possível explorar um pouco a aplicação antes de efetuar as tarefas caso o utilizador prefira ao invés de passar direto para a execução das tarefas.

Serão feitas algumas questões ao usuário para verificar se o seu perfil se encaixa nos requisitos definidos no tópico dos utilizadores, serão estas questões:

- Idade;
- Sexo;
- Número de vezes que treina por semana;
- Se cozinha diariamente.

### **Realização das tarefas**

Após uma breve apresentação da ideia da aplicação, solicitamos ao participante que execute as três tarefas sequencialmente, enquanto avaliamos critérios específicos mencionados na seção 5. Serão dadas as 3 tarefas de uma só vez ao usuário que depois as irá efetuar sem interferência do apresentador da aplicação. Esses dados serão posteriormente analisados. Ao término de cada tarefa, solicitamos à pessoa que atribua uma avaliação de 1 a 5 para expressar a

sua satisfação e questionamos se o usuário sentiu alguma dificuldade, se sim porquê.

### **Feedback do utilizador**

Avaliação de 1 a 5 das seguintes perguntas:

- Facilidade em utilizar a aplicação;
- Design da aplicação;
- Utilizaria esta aplicação?

## **4. Tarefas**

Todas as tarefas começam no Menu Principal.

**Task 1:** Tornar público, para os seguidores do utilizador, a última receita inserida pelo mesmo.

**Task 2:** Registrar um novo plano de treino com título de "Treino em casa" e a descrição "Um bom treino para aqueles dias que não apetece sair de casa!", com 230 calorias gastas e os seguintes exercícios executados em 3 séries de 10 repetições: lunge, abdominais e flexões.

**Task 3:** Abrir a receita mais recente publicada pelo utilizador @maria1234.

## **5. Medidas**

Vamos registar e analisar os erros cometidos pelos usuários ao executar as tarefas, avaliar o tempo necessário para concluí-las e medir o nível de satisfação deles ao término da atividade.

### **Task 1:**

- a. Eficácia: quase todos os utilizadores devem conseguir concluir com, no máximo, 2 erros
- b. Eficiência: tempo médio inferior a 1 minuto e feito em 5 cliques
- c. Satisfação: menos de 10% estaria insatisfeito, com avaliação média de 5 de 5

### **Task 2:**

- a. Eficácia: quase todos os utilizadores devem conseguir concluir com, no máximo, 5 erros
- b. Eficiência: tempo médio inferior a 5 minutos e feito com, no máximo, 30 cliques
- c. Satisfação: menos de 15% estaria insatisfeito, com avaliação média de 4 de 5

### **Task 3:**

- a. Eficácia: todos os utilizadores completariam a tarefa com, um, máximo, de 1 erro
- b. Eficiência: tempo médio inferior a 30 segundos e feito em 4 cliques
- c. Satisfação: menos de 5% estaria insatisfeito, com avaliação média de 5 de 5

Na avaliação do ponto **c**, solicitaremos que o usuário avalie a sua experiência numa escala de 1 (muito má) a 5 (excelente), considerando critérios como facilidade na execução da tarefa e usabilidade desta funcionalidade na aplicação. Para determinar o sucesso dessa avaliação, calcularemos a média das respostas dos usuários e consideramos a experiência como bem-sucedida se for igual ou superior a 4.