**Plano da Avaliação da Experiência do Usuário**

Projeto: Avaliação da Experiência do Usuário em um Sistema Interativo

Alunos: Adriel Araujo, Bruno Olimpio, Érica Mourão, Guilherme Alves, Jose Santos

O objetivo desse Plano de Avaliação é servir como Guia para a Avaliação da Experiência do Usuário.

Será realizada uma Avaliação em um Jogo ................ A plataforma será web e o computador utilizado na sessão será o tipo desktop.

Durante a sessão do jogo, será verificado se o usuário tem alguma dificuldade para entender e realizar o jogo, se o tempo necessário para concluir a tarefa é adequado, se o usuário consegue finalizar as tarefas com sucesso, se ficam satisfeito com o sistema em geral, se o usuário conclui a tarefa com erro, se consegue concluir tarefa com ou sem ajuda externa. Após a sessão do jogo será medida a emoção, ..................

1. Objetivo da Pesquisa

O objetivo da avaliação é ............ Os seguintes dados: .................. devem responder a esse objetivo.

1. Perfil do Participante

O perfil do participante será de pessoas que nunca jogaram o jogo “..........”. e que não tem experiência em jogos. Serão selecionadas 10 pessoas para participarem do teste. Haverá um usuário piloto de teste. A idade deve ficar entre o limite de 18-50 anos.

1. Dados a serem Coletados

O Teste visa obter dados quantitativos sobre Satisfação, Eficiência e Facilidade de Aprendizagem e Qualitativo sobre Emoção, ......... Serão medidas:

* Quantitativas:
* Perfil do participante
* Dificuldade na realização da tarefa
* Satisfação Geral
* Tempo de execução da tarefa
* Sucesso na execução da tarefa
* Quantidade de erro executados
* Número de vezes que solicitou ajuda externa
* Qualitativas:
* Emoção

1. Maneira de Coleta dos Dados

Para captura dos Dados iremos utilizar a ferramenta Epoc da Emotiv. Serão coletados e incluidos em uma planilha de coleta de dados.

1. Formas de Análise dos Dados

Para análise dos dados iremos utilizar análise estatística: média, desvio padrão, correlação de Pearson, ANOVA, ......................

Serão gerados gráficos para visualizar e interpretar a análise dos dados.

1. Tarefas a serem Realizadas

As tarefas que serão aplicadas são as seguintes:

1. Questões para a Pesquisa

A partir dos dados capturados serão respondidas as seguintes perguntas:

* Os usuários possuem alguma dificuldade em selecionar o idioma a ser aprendido?
* Os usuários possuem alguma dificuldade para iniciar o curso do idioma escolhido?
* Os usuários conseguiram finalizar a lição com sucesso?
* Os usuários conseguiram associar a palavra à imagem sem dificuldade?
* Os usuários sentiram alguma dificuldade em utilizar os elementos da interface para realizar as traduções solicitadas?
* Em geral, os usuários ficaram satisfeitos?
* Como os usuários se sentem em relação ao tempo necessário para concluir as lições do curso?
* Como os usuários se sentem em relação ao grau de dificuldade para concluir a primeira unidade do curso?
* Os usuários solicitaram ajuda externa durante o teste?
* Os usuários concluiram a tarefa com erro?

Definimos que “erro” será qualquer divergência ocorrida diante de um comportamento esperado. “Ajuda externa” será qualquer solicitação feita ao observador ou à internet/outro sistema. E “sucesso” na execução da tarefa significa concluir a tarefa.

1. Metodologia

A metodologia utilizada no teste de usabilidade será uma parte quantitativa e outra qualitativa, pois serão coletados dados em relação a medidas de taxa de sucesso e erro, assim como grau de dificuldade do uso.

1. Papel do Observador/Moderador

O observador sentará em uma cadeira, próximo ao participante e utilizará a planilha de Coleta de Dados/formulários para anotar os dados. O observador não poderá ajudar o participante na realização das tarefas. Ele poderá orientar caso apareça uma questão acerca do procedimento de teste. Devem seguir o Guia do Observador.

1. Ambiente do Teste/Equipamento

O ambiente para realizar o teste será a sala de laboratório do IC – UFF, e conterá para simulação uma mesa de computador, uma cadeira, um computador desktop, uma caneta, um folha de papel em branco. O computador terá instalado um Sistema Operacional e o Google Chrome. Haverá acesso a plataforma web. Poderá haver uma câmera posicionada ao lado do participante e um cronometro.

1. Tempo de Realização

O tempo médio total para realização do teste completo será de 60 minutos, sendo o tempo médio para a aplicação dos itens:

* Aplicação do Termo de Consentimento - 5 minutos
* Leitura do Roteiro de Interação – 5 minutos
* Leitura das Tarefas e Cenário – 5 minutos
* Realização das tarefas – 30 minutos
* Aplicação do Questionário de Perfil – 4 minutos
* Aplicação do Questionário de Pós-Tarefa – 1 minuto
* Aplicação do Questionário de Pós-Teste – 10 minutos

1. Documentos Entregáveis

01\_Termo de Consentimento

02\_Plano de Avalição da UX

03\_Tarefas e Cenários

04\_Roteiro

05\_Questionário Perfil do Participante

06\_Questionário Pós-Tarefa

07\_Questionário Pós-Teste

08\_Checklist

09\_Guia do observador

10\_Planilha Coleta de Dados

11\_ Relatório com análise dos dados coletados