

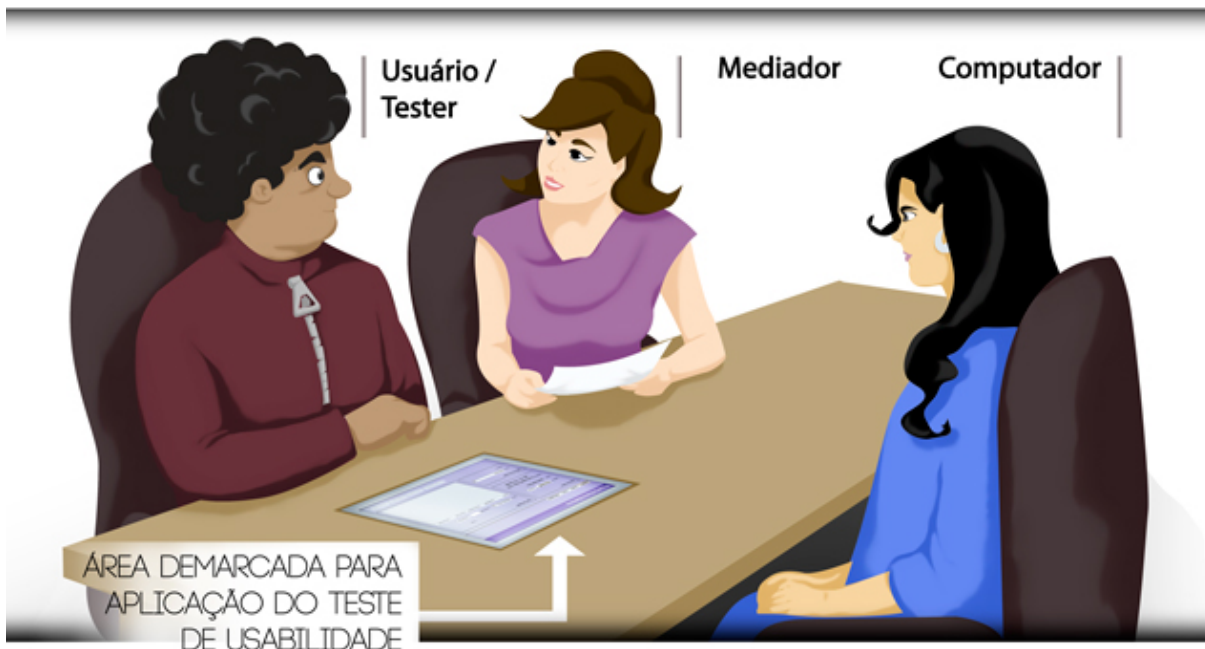
# Como aplicar o teste de paper prototype de baixa fidelidade com os usuários

UTILIZAÇÃO DA TÉCNICA DE PROTÓTIPO DE PAPEL PARA TESTES DE INTERFACES EM SISTEMAS WEB.

## Introdução ao teste de protótipo de papel

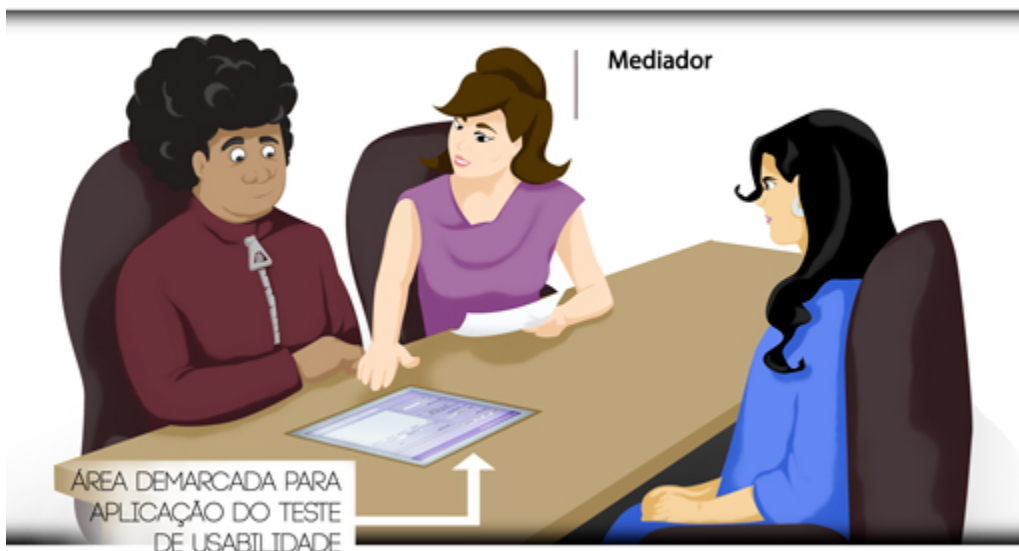
Na aula anterior, vimos aspectos importantes que devem ser cumpridos para a preparação do teste na interface: confeccionar os elementos de interação e os wireframes; demarcar o local na mesa em que serão colocadas as "telas"; eleger os integrantes da equipe que comporão a mesa; definir e explicar suas respectivas funções durante o teste e escolher criteriosamente a pessoa para sua aplicação.

Após fazer todos os preparativos e verificar se não há pendências, o mediador deverá se apresentar e explicar à pessoa que fará o teste (tester) o propósito desse estudo.



- Diga que a atividade que ele realizará trata-se de um estudo para avaliar a interface de um sistema em desenvolvimento. Exemplo: hoje testaremos um sistema para gerenciamento de pedidos de uma pizzaria.

- Explique para o usuário a importância da presença dele nesta fase do processo. Diga que por meio das informações fornecidas por ele será possível melhorar a interface do sistema para que as pessoas que a utilizarão o façam com maior facilidade.
- Mostre ao usuário que o retângulo desenhado com fita adesiva sobre a mesa simulará a tela do computador e que serão colocadas nesse local as telas para que ele possa interagir e avaliá-las.



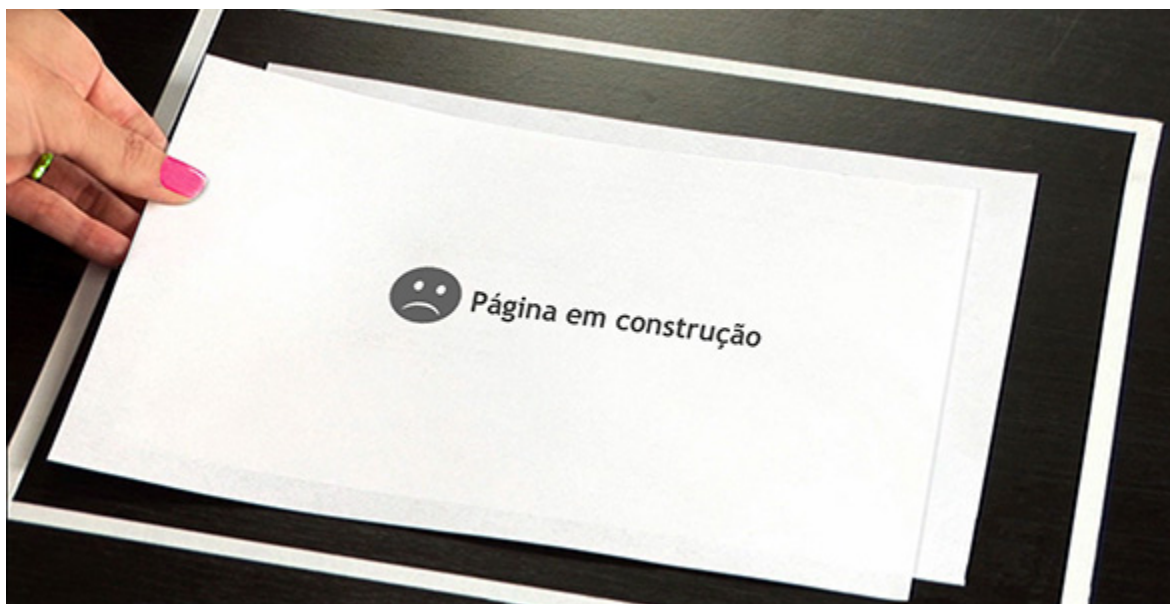
Explique que é importante para o teste que ele manifeste a opinião sobre a interface, dizendo em voz alta se acha mais fácil a maneira como foi apresentado os elementos ou se está difícil de navegar e gostaria de fazer alguma contribuição para melhorá-la. Enfatize que o único objeto que será analisado é a interface e que em momento algum será ele, o funcionário, o examinado. Isso é muito importante deixar claro, pois às vezes testamos a interface com os próprios funcionários da empresa em que é implementado o sistema e, de certo modo, algumas pessoas podem sentir-se coagidas em criticá-lo e colocar em risco seu emprego.

- Esclareça que para navegar pela interface e simular o mouse ele deverá utilizar uma caneta para indicar onde clicou. Para preenchimento dos campos do formulário escreva com a caneta dentro da caixa de texto o que normalmente escreveria.



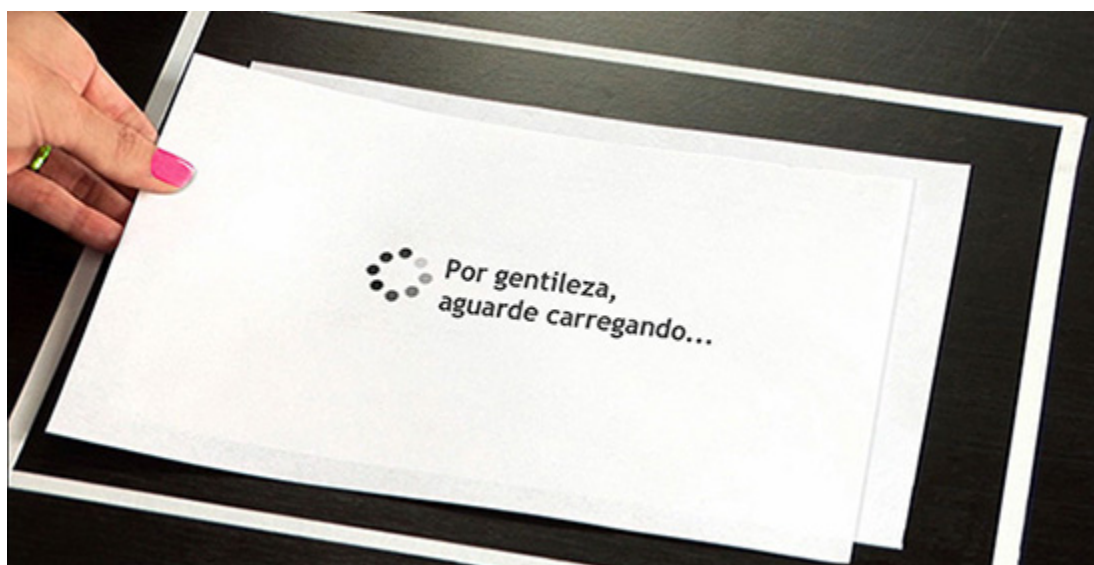
Legenda: UTILIZE UMA CANETA PARA SIMULAR A INTERAÇÃO DO MOUSE.

- Saliente que, no caso do usuário clicar em uma parte da interface que ainda não foi desenvolvido o conteúdo, deverá mostrar uma folha com os dizeres "Página em construção" Diga que não há problema nisso e pergunte como ele descreveria o conteúdo daquela tela, mas não se esqueça de anotar tudo.



Legenda: COLOQUE A FOLHA PÁGINA EM CONSTRUÇÃO QUANDO NÃO HOUVER CONTEÚDO AINDA.

- No decorrer do teste, em alguns poucos momentos, poderá ocorrer a necessidade de um tempo maior para processar uma informação, então, a pessoa que simular o computador colocará uma folha com os dizeres "Aguarde, carregando" .



Legenda: COLOQUE A FOLHA ?AGUARDE CARREGANDO? QUANDO HOUVER NECESSIDADE DE FAZER ALGUNS CÁLCULOS.

- Informe ao usuário que ele deve se imaginar operando o sistema sozinho, no trabalho ou em casa, executando suas atividades no computador, portanto, não poderá pedir ajuda a ninguém (isso faz parte do teste).

Entregue a ele uma folha com as instruções de como proceder durante o teste, peça para que ele leia em voz alta, assim terá certeza que ele está lendo. Por incrível que pareça, algumas pessoas fingem a leitura por terem preguiça de ler, por isso, reforce sua realização em voz alta.



Legenda: ENTREGUE UMA FOLHA COM AS INSTRUÇÕES PARA QUE O TESTER LEIA EM VOZ ALTA.

A folha deverá conter informações para o tester, como objetivo e instruções similares a esta: "Por favor, nos diga o que está pensando sobre as atividades nesta interface, diga se você gosta (acha fácil) ou se não gosta (acha difícil), ou ainda se os processos são muito complexos. Sua ajuda será útil para melhorias do sistema. A mediadora ao seu lado, silenciosamente tomará nota de tudo o que você fizer, portanto, fale sempre em voz alta o que está pensando".



Legenda: ENTREGUE UMA FOLHA COM AS INSTRUÇÕES PARA QUE O TESTER LEIA EM VOZ ALTA.

- No próximo passo o usuário receberá outra folha com as instruções sobre a tarefa que irá executar para operar o sistema. Por exemplo: Você trabalha em uma pizzaria, sua função é receber os telefonemas, verificar se o cliente é cadastrado e, caso não seja, fazer o cadastro, depois anotar o pedido e lançar no sistema para que o pizzaiolo monte a pizza e o motoboy entregue no endereço que consta no sistema. Após a leitura das instruções a mediadora irá perguntar ao tester se ele possui alguma dúvida sobre as instruções que acabou de ler.

## Execução do teste de protótipo de papel

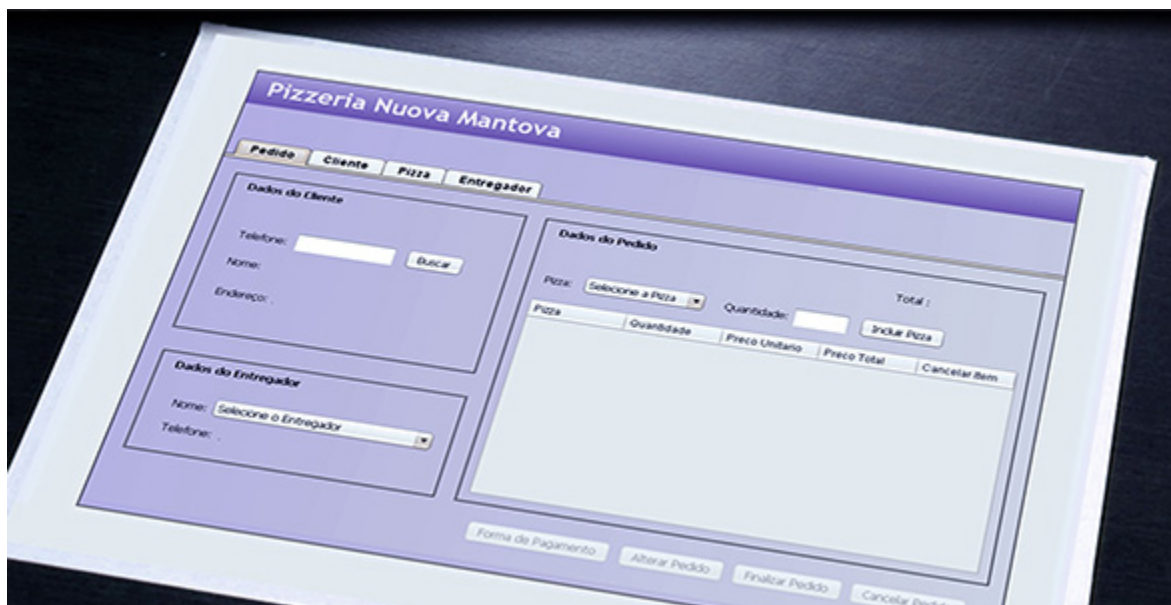
Para iniciar o teste, a mediadora colocará a primeira folha de papel com o desenho da interface sobre o retângulo construído com fita adesiva.





Legenda: COLOQUE A FOLHA COM A PRIMEIRA TELA PARA INICIAR O TESTE DE PROTÓTIPO DE PAPEL.

Solicite que o usuário execute a tarefa que ele acabou de ler (usaremos como exemplo o sistema de uma pizzeria). A tarefa do tester (do inglês testador, pessoa que fará o teste) será anotar o pedido e registrar no sistema.



Legenda: VISUALIZAÇÃO DA TELA DO PONTO DE VISTA DO USUÁRIO/TESTER.

É importante que o usuário observe e descreva os elementos da interface para que o mediador tenha a certeza de que ele compreendeu a tarefa.

Para conhecer um pouco mais sobre essas atividades, veja o slideshow abaixo. Este slideshow faz parte da sequência desta aula e, portanto, é essencial para a aprendizagem.

SLIDESHOW ([https://ead.uninove.br/ead/disciplinas/web/\\_g/dinter80\\_100/a13s01\\_dinter80\\_100.htm](https://ead.uninove.br/ead/disciplinas/web/_g/dinter80_100/a13s01_dinter80_100.htm))

O *tester* deverá responder algo parecido com isso: "este é o sistema da *Pizzeria Nuova Mantova* e para pedir a pizza tenho que acessar a aba de Pedidos. Simulando o telefonema de um cliente pergunto o número do seu telefone e, dentro da área Dados do cliente, digito-o no campo telefone, faço a pesquisa pressionando o botão buscar se o usuário estiver cadastrado, o sistema irá retornar o seu nome e endereço, e confirmo os dados para o cliente. Caso esteja tudo correto, na área Dados do entregador, seleciono o funcionário disponível e passo para os Dados do pedido, onde será anotada a solicitação do cliente. Conforme a escolha do cliente, seleciono no campo pizza a opção *prosciutto crudo* (presunto cru em italiano) e a quantidade de uma pizza. Pressiono o botão Incluir pizza para calcular o valor do item. Para finalizar o pedido, clico no botão forma de pagamento para carregar a tela. Pergunto ao cliente qual a forma de pagamento (neste caso ele optou por dinheiro), marco a quantia de cinquenta reais no campo Dinheiro e, automaticamente, o programa irá calcular o valor do troco que foi de vinte e cinco reais e vinte centavos. Clico em Pagar, a tela se fecha e o sistema processa a informação surgindo a mensagem ? Aguarde emissão do pedido?. Ao finalizar o processamento, essa tela se fecha automaticamente, encerrando o módulo de pedido. A solicitação é encaminhada para o pizzaiolo, quem confeccionará o pedido, e assim que estiver pronto será entregue ao motoboy que o levará no endereço solicitado pelo cliente".

## Próxima aula

Vimos nesta aula a aplicação do teste de prototipagem. Não perca a próxima lição, na qual aprenderemos como desenhar interfaces realistas no software web Cacao. Todos preparados para a nossa próxima aula? Então vamos lá!

Para compreender melhor sobre como construir protótipos de papel assista aos vídeos disponíveis no link:

Paper Prototyping Training Video (trailer Nielse Norman Group). Disponível em:

(ht  
tp:  
//s  
av  
efr  
o  
m.  
ne  
t/?  
url  
=h

ttp  
%  
3A  
%  
2F  
%  
2F  
vi  
m  
eo  
.c  
o  
m  
%  
2F  
43  
77  
46  
24  
&  
ut  
m  
\_s  
ou  
rc  
e=  
ch  
a  
m  
ele  
on  
&  
ut  
m  
-  
m  
ed  
:..



ru  
m  
=e  
xt  
en  
si  
on  
s  
&  
ut  
m  
\_c  
a  
m  
pa  
ig  
n=  
lin  
k\_  
m  
od  
ifi

<http://vimeo.com/43774624> (<http://vimeo.com/43774624>)er Acesso em 02 mai. 2013.

Ltia - Prototipagem em Papel - Paper Prototyping Tutorial. Disponível em:

(ht  
tp:  
//s  
av  
efr  
o  
m.  
ne  
t/?  
url  
=h  
ttp  
%  
3A  
o/



no  
2F  
%  
2F  
yo  
ut  
u.  
be  
%  
on

