

Aplicação do teste de avaliação da interface por meio de vídeo

CAPACITAÇÃO DO DISCENTE NA APLICAÇÃO DO TESTE DE USABILIDADE MONITORADO POR VÍDEO.

Avaliação da interface utilizando software para monitoração e avaliação

Em nossa última lição conhecemos um pouco mais sobre o vasto universo da usabilidade, abordamos alguns dos seus métodos para avaliação e investigação. Nesta aula utilizaremos o método já estudado, trata-se da avaliação etnográfica Thinking-aloud Protocol, na qual o pesquisador faz parte do ambiente de pesquisa, sua função é interagir com o usuário, que por sua vez será a pessoa responsável pelo teste (tester) e que tem a função de executar as tarefas que lhe forem atribuídas para navegar na interface. Com isso o tester deverá dizer em voz alta tudo o que pensa ou irá fazer, a fim de que o avaliador possa tomar nota e analisar o comportamento do usuário durante o experimento.

Para facilitar o processo, teremos auxílio de um software de usabilidade que possui a função de capturar em vídeo a navegação pela interface do sistema enquanto, simultaneamente, filma o rosto do usuário. Assim, será possível analisar expressões faciais de frustrações ou de sucesso, conforme ele vai interagindo com o sistema. De posse dessas informações o avaliador as compila e organiza em um documento contendo as melhorias que deverão ser implementadas na interface.

Existem no mercado diversos softwares que fazem a mesma função descrita, mas escolhemos para este experimento a ferramenta Usability Studio, versão 3, da Rylstim, empresa que oferece o download de uma versão trial sem prazo para expirar. A versão trial possui todas as funcionalidades habilitadas, tendo como única restrição o tempo de duração da filmagem para cada tarefa, limitada a cerca de um minuto e quatorze segundos. No geral, o software possui interface simples e de fácil utilização, sendo de grande auxílio para que você possa dar os primeiros passos nos estudos da usabilidade.

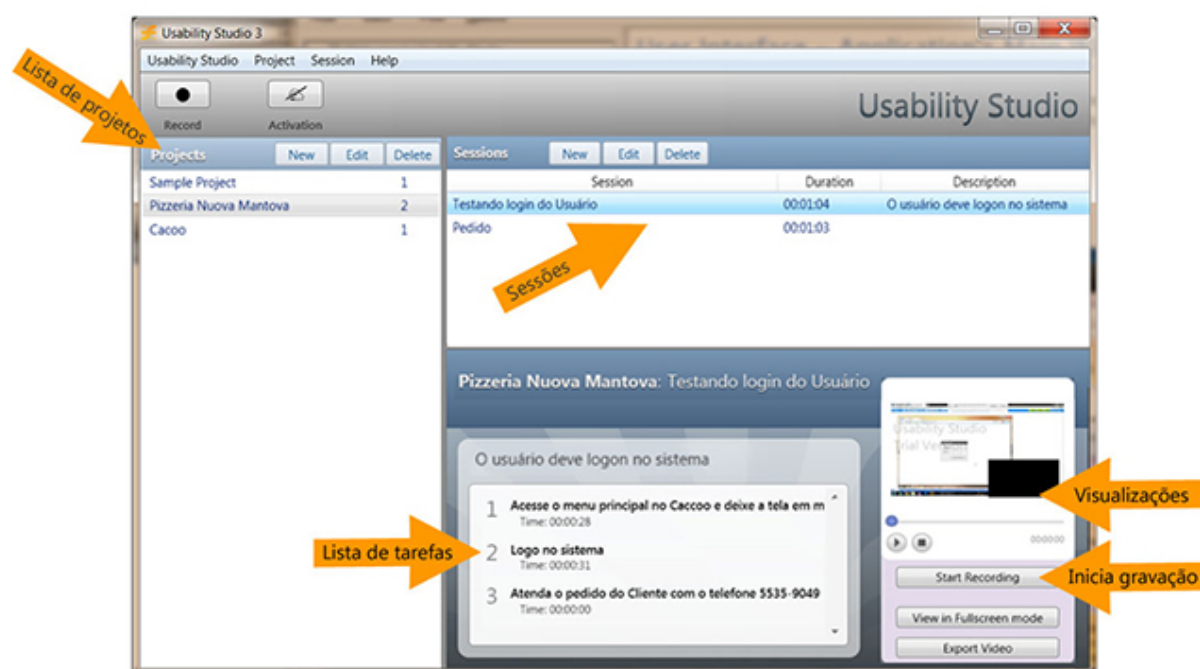
Usability Studio

O Usability Studio está disponível apenas para Windows, sendo compatível com Windows XP/Vista/7/8 e requer Microsoft NET Framework 3.5. Para fazer o download do software você precisará de acesso à internet. Vá ao endereço <http://www.rylstim.com/download/Usability-Studio.exe>

(<http://www.rylstim.com/download/Usability-Studio.exe>) e baixe o arquivo; são cerca de 20MB. Após o download instale o programa em seu computador.

Interface do usuário – Janela principal do aplicativo

Esta é a janela principal do aplicativo. Aqui você pode criar, editar e excluir projetos, bem como gerenciar a gravação e visualização dos resultados dos testes.

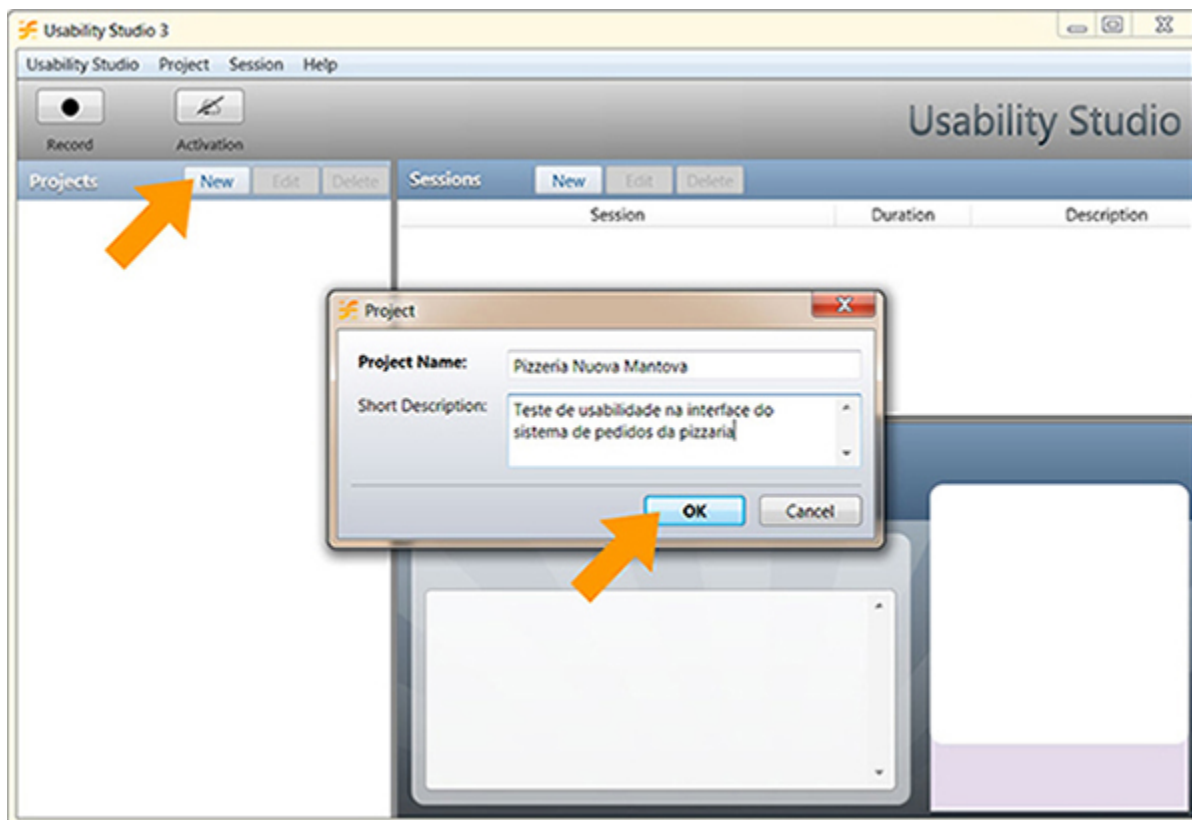


Legenda: FIGURA 1: TELA PRINCIPAL DO USABILITY STUDIO 3

- Projects (Projeto): lista de todos os projetos
- Sessions (Sessões): lista de todas as sessões contidas no projeto selecionado.
- Tasks (Tarefas): lista de todas as tarefas para um teste selecionado. Cada uma aparece com o valor de duração que indica quanto tempo o usuário tem gasto em completar a tarefa. Abre uma janela para exportar e visualizar o resultado para um arquivo de vídeo.
- Botão "Start Record" (iniciar a gravação): começa o teste de gravação. Se o ensaio escolhido já está gravado, os resultados antigos serão removidos.
- Botão "View in Fullscreen mode" (visualizar em tela cheia): exibe o vídeo do teste em tela cheia
- Botão "Export Video": exporta o arquivo de vídeo. O arquivo pode ser visto e compartilhado em qualquer player.

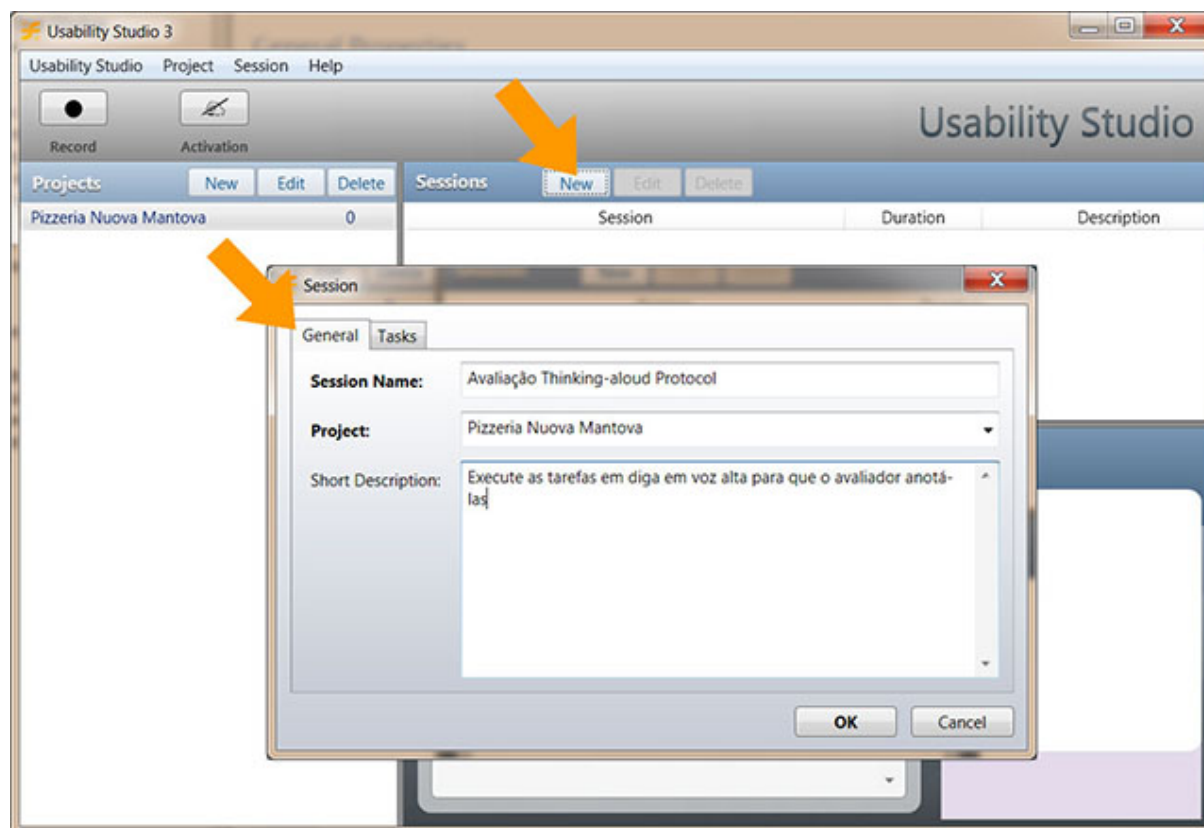
Criando um novo projeto

Para criar um novo projeto clique no botão "New" e se abrirá uma nova janela. Preencha com o nome do projeto e a descrição, depois clique em "Ok".



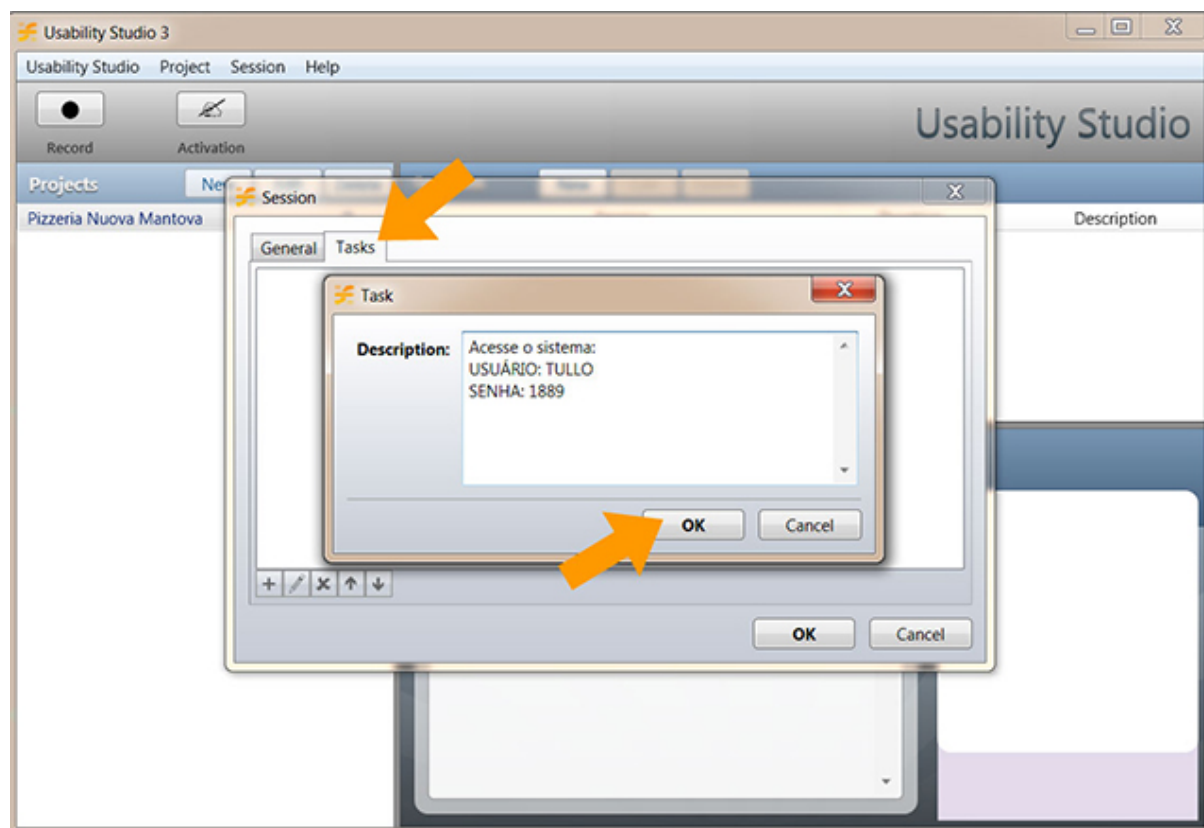
Legenda: FIGURA 2: CRIAÇÃO DO PROJETO PIZZERIA NUOVA MANTOVA

Na área "Sessions" pressione o botão "New" para criar uma nova seção. Irá carregar uma nova tela; na aba "General" (Geral) preencha a "Session Name" e, caso queira, insira a descrição em "Short Description" desta sessão (fig. 3).



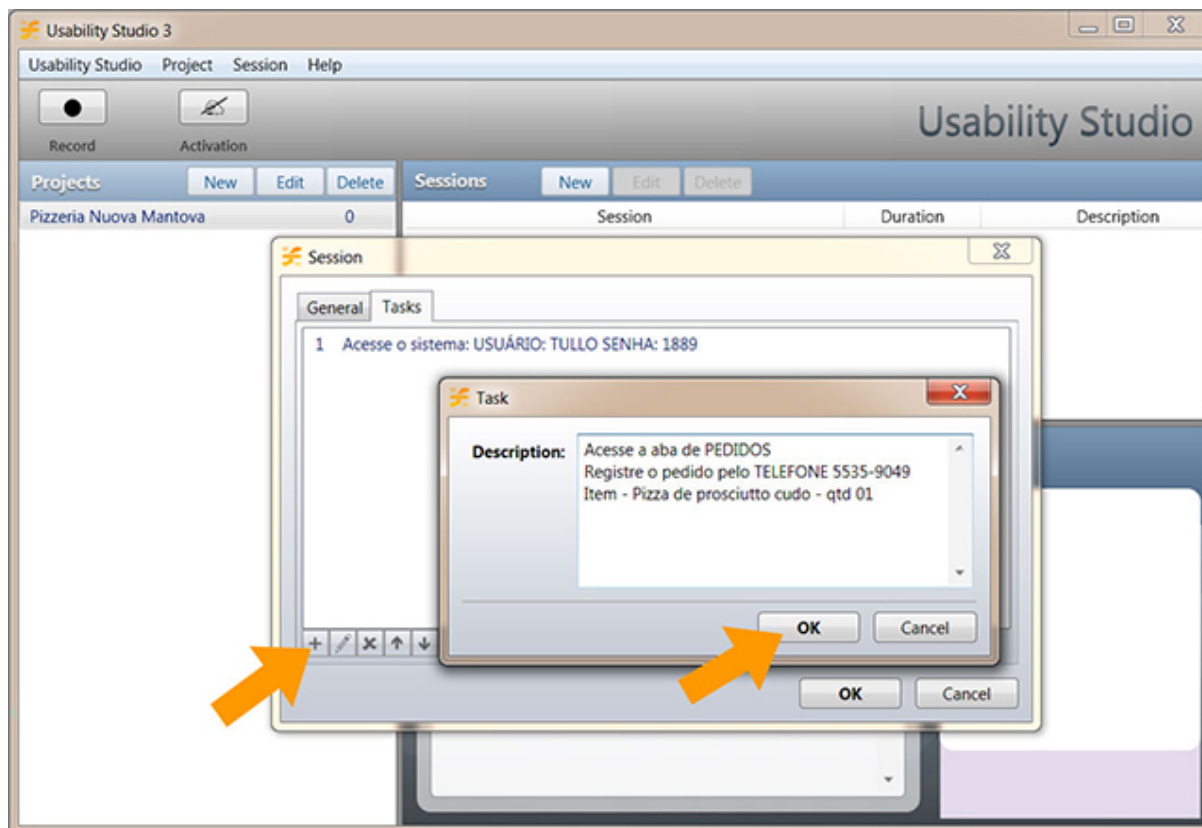
Legenda: FIGURA 3: ABA "GENERAL" (GERAL) "CRIAÇÃO DA SEÇÃO "AVALIAÇÃO THINKING-ALOUD PROTOCOL

Clique na aba "Task" (Tarefa) para inserir as tarefas que o usuário irá executar. Escreva no campo "Description" a descrição da tarefa e pressione o botão "OK".



Legenda: FIGURA 4: ABA ?TASK? (TAREFA) ? CRIAÇÃO DA TAREFA QUE O USUÁRIO DEVERÁ EXECUTAR EM VERBALIZAÇÃO.

Caso queira inserir mais tarefas, clique no botão com o sinal de "+" e irá carregar a janela com a descrição da tarefa; preencha a informação e clique no botão "OK".



Legenda: FIGURA 5 ? ABA ?TASK? (TAREFA) ? CRIAÇÃO DA TAREFA QUE O USUÁRIO DEVERÁ EXECUTAR EM VERBALIZAÇÃO.

Retornando à tela principal do programa podemos observar os itens preenchidos, projeto, sessões e tarefas. Repare que tudo o que escrevemos nas abas "General" e "Task", figuras 3 e 4, estão descritas nesta tela. Antes de iniciarmos a gravação vamos acessar o conteúdo que desenvolvemos nas aulas anteriores usando o Cacao.

Informação:

Objeto disponível na plataforma



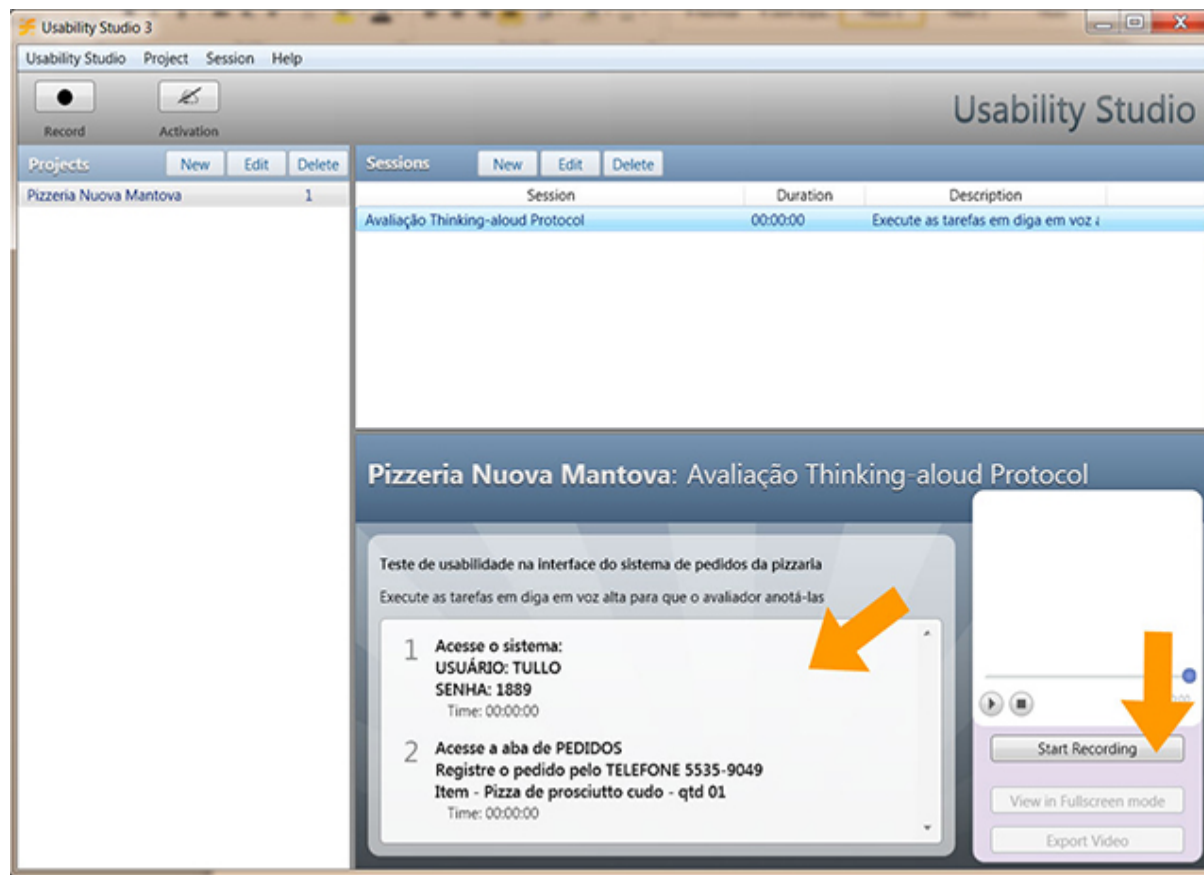
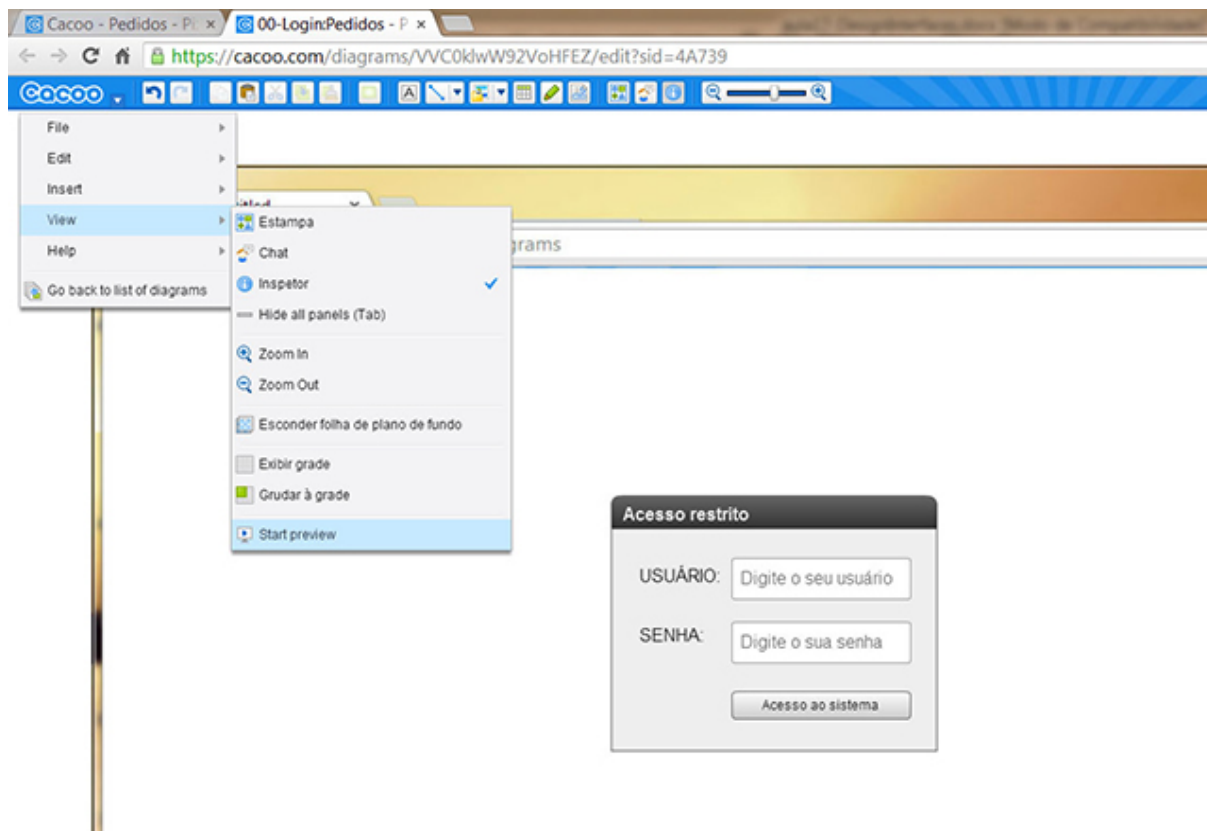


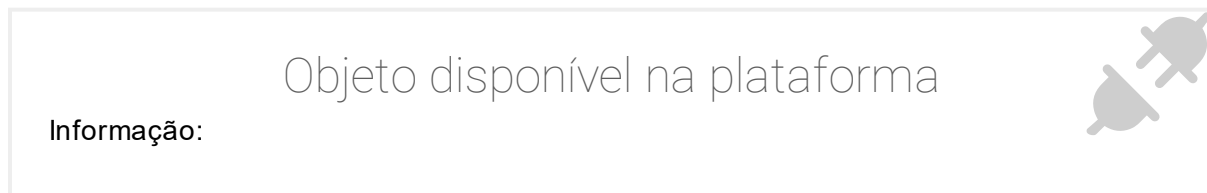
FIGURA 6 ? TELA PRINCIPAL PREENCHIDA COM DUAS TAREFAS PARA EXECUÇÃO DO TESTE.

Após entrar no site do Cacao e abrir os seus wireframes, clique na aba que iniciará o teste e coloque o Cacao em modo fullscreen clicando no logo "Cacao", submenu "View", opção "Start Preview".



Legenda: FIGURA 7: NO WEBSITE CACOO, VISÃO DO WIREFRAME EM MODO PREVIEW

Retorne a janela do software Usability Studio e pressione o botão "Start Record" (iniciar a gravação).



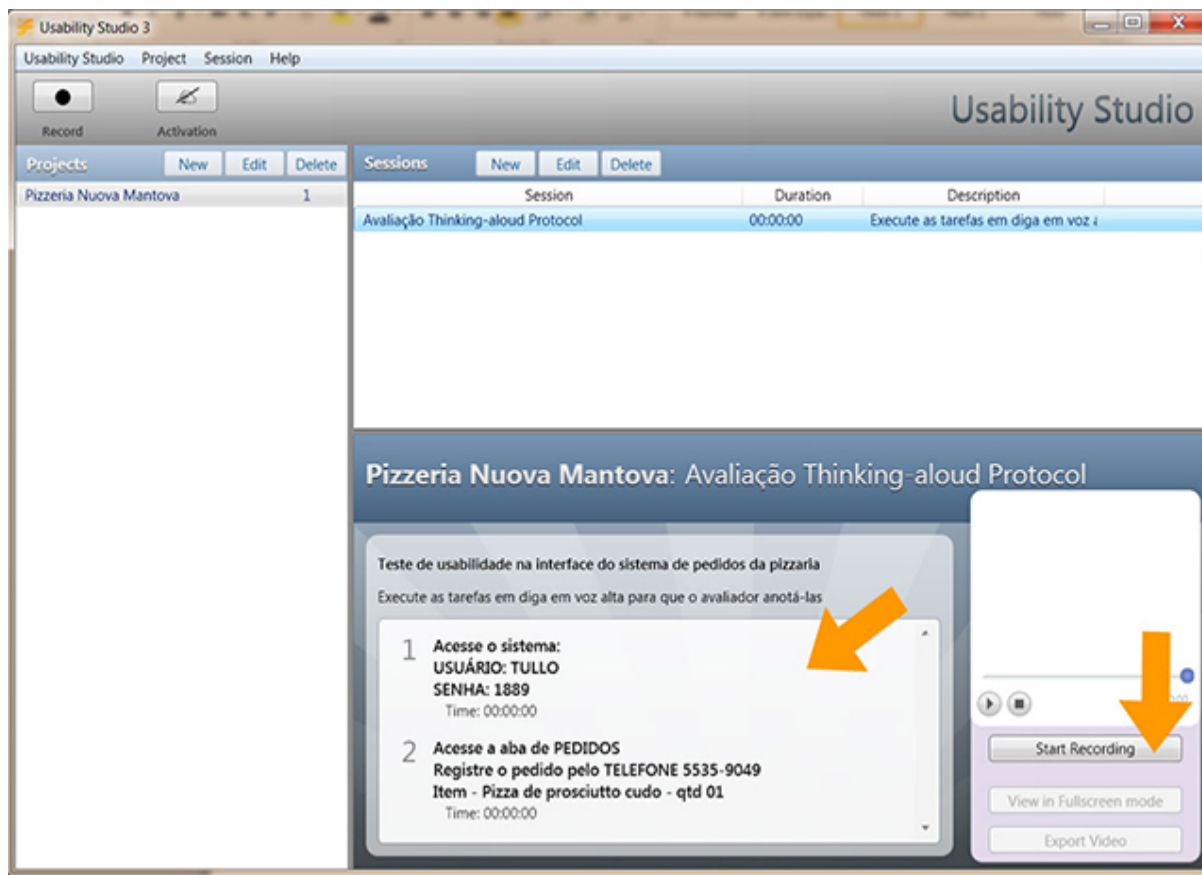


FIGURA 6 ? TELA PRINCIPAL PREENCHIDA COM DUAS TAREFAS PARA EXECUÇÃO DO TESTE.

A tela ficará escura com o fundo transparente.

Pressione no teclado Alt+Tab para mudar para a janela do Cacao, sua tela deverá ficar como a figura 8. Veja que uma das setas indica a tarefa 1 de 2, assim, o tester terá este objetivo: acessar o sistema e logar com o usuário "Tullo" e senha 1889. Quando finalizar essa tarefa deverá clicar no botão "End Task", conforme indicado pela segunda seta. Pressione a barra de espaço (spacebar) para iniciar o teste ou "ESC" para cancelar.

Objeto disponível na plataforma

Informação:



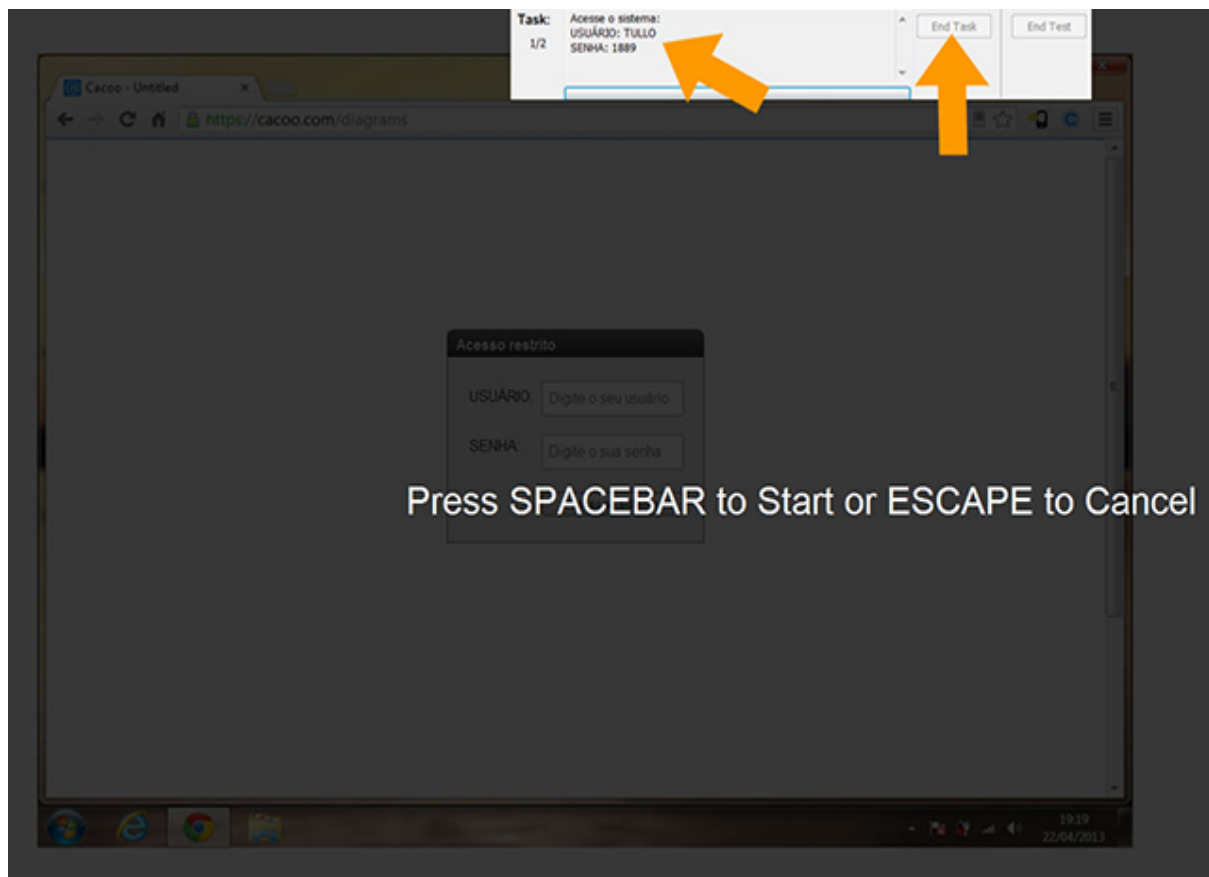


FIGURA 8: TELA CACOO SOBREPOSTA COM O MODO DE GRAVAÇÃO. AS SETAS INDICAM A TAREFA A SER EXECUTADA

Ao iniciar a gravação, sua tela estará parecida com a figura 9. Observe que temos a visualização da tela do usuário, do rosto dele e também, no topo, há a exibição da tarefa a ser executada. Ao finalizá-la, clique em "End Task" (finalizar tarefa), indicado pela seta, para iniciar a próxima tarefa e assim sucessivamente. Quando finalizar todas elas, clique no botão "End Test" (finalizar teste).

Objeto disponível na plataforma

Informação:



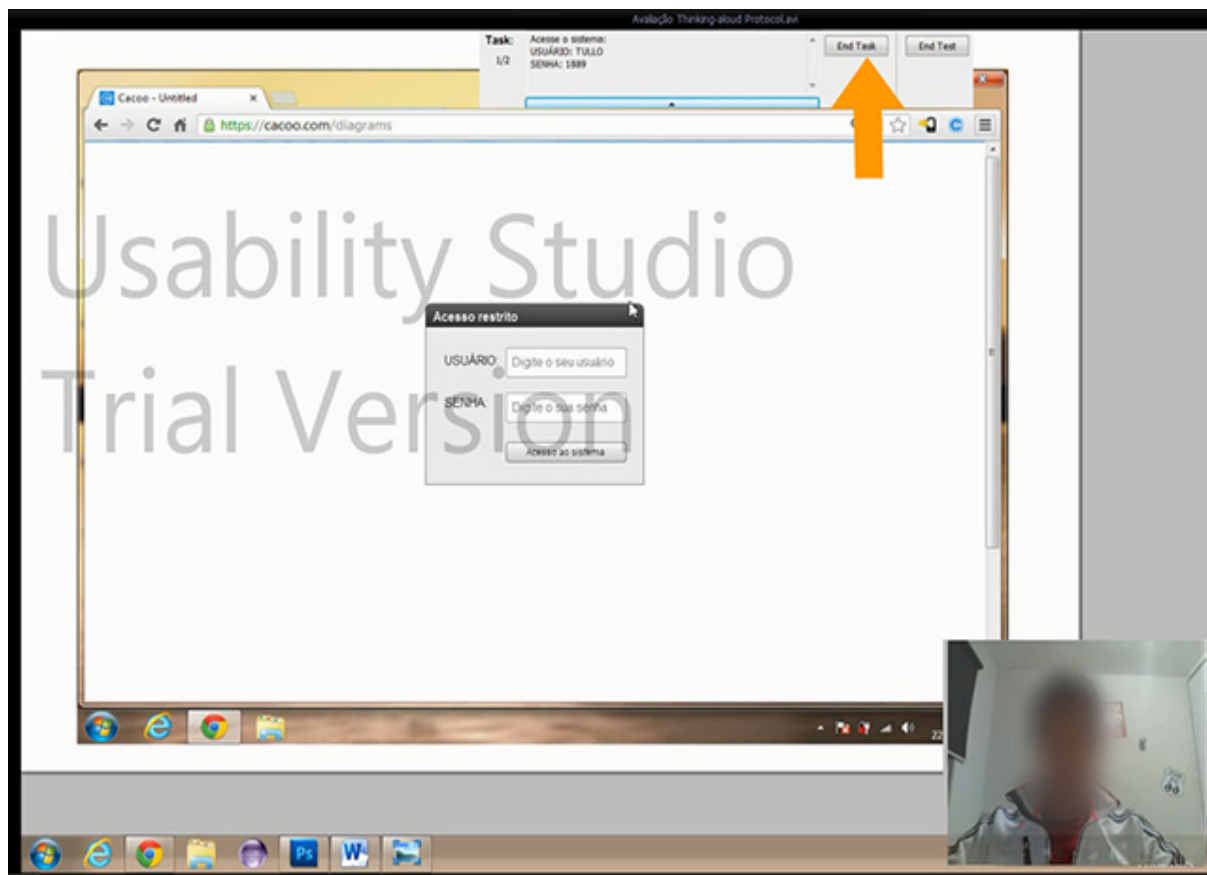


FIGURA 9: TELA CACOO SOBREPOSTA COM O MODO DE GRAVAÇÃO, DETALHE PARA IMAGEM DO USUÁRIO

Para exportar o arquivo de vídeo com o teste, basta clicar em "Export Vídeo" e, depois de carregar a janela de Exportação, selecione o local onde deseja salvar e clique no botão "Export".

Objeto disponível na plataforma

Informação:



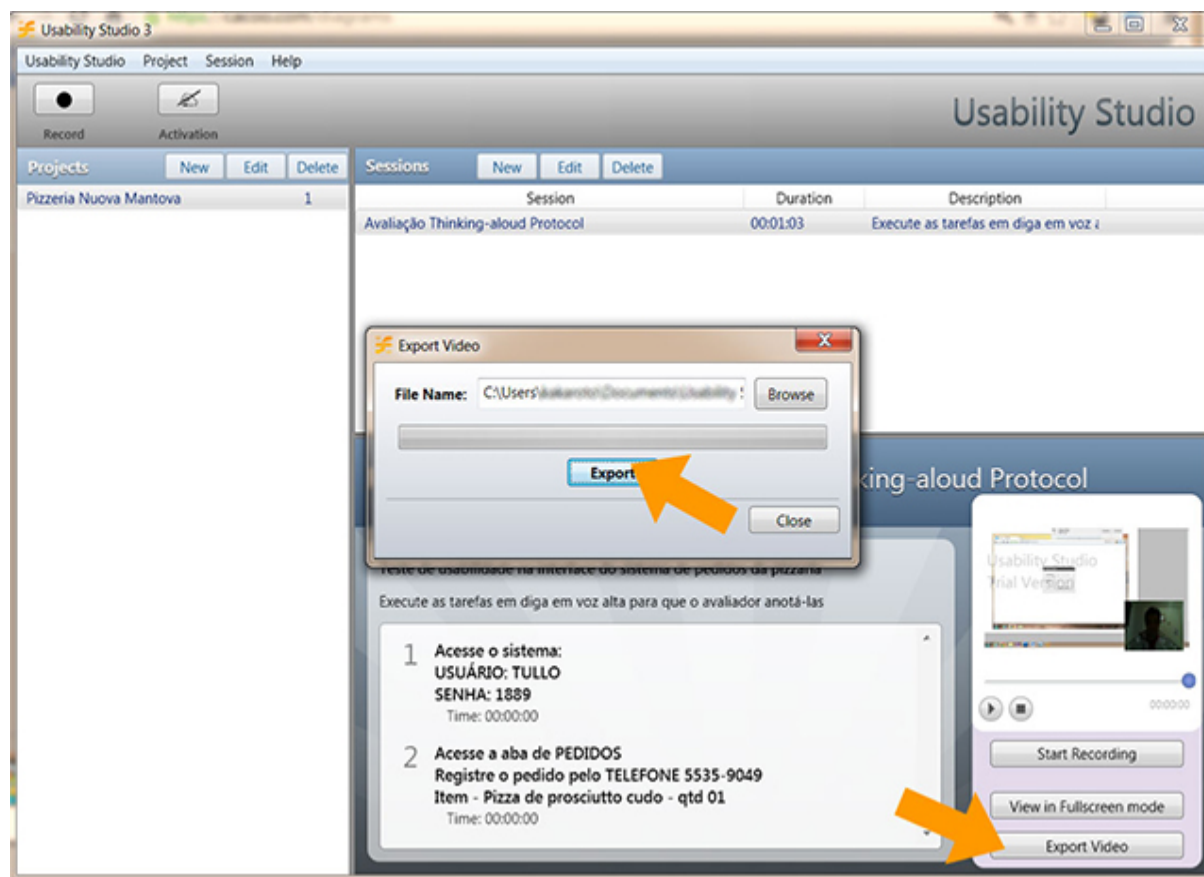


FIGURA 10: TELA PARA EXPORTAÇÃO DO VÍDEO