**Faculdade UnB Gama – FGA**

Teste de Usabilidade

Breno Mariz de Paiva Martins

Eduardo Lima Ribeiro

Lucas Vitor de Paula

Rossicler Rodrigues Pires Júnior

Brasília

2018

Estrutura básica da tarefa:

1. Contexto / Personagem

O nosso produto é chamado Topstock, onde é vendido produtos de diversos tipos. Esses produtos podem ser vendido tanto por fabricantes oficiais, até um usuário comum da aplicação.

1. Objetivo de fluxo do teste

O objetivo em que é esperado que o usuário faça é a compra de um ou mais produtos vendidos.

1. Comando da tarefa

3.1. Critério de sucesso

O critério de sucesso é o usuário terminar o teste com pelo menos uma compra finalizada com sucesso. Ao qual todos conseguiram realizar esse objetivo.

3.2. Erros

Nenhum erro foi notado durante a aplicação do teste.

3.3. Pontos de observação

Um ponto de observação é a confusão do botão “logar” da página de cadastro, ao qual a maioria dos usuários mostrou dúvida sobre a função do botão, foi sugerido mudar o nome, onde pensamos em colocarmos “Jã possui cadastro?”.

4. Perguntas de validação esclarecimento

Foram feitas três perguntas definidas para os usuário em que testaram o sistema. Sendo elas:

* As etapas seguidas para finalizar a compra eram claras?
  + Usuário 1: Sim
  + Usuário 2: Sim
  + Usuário 3: Sim
* As telas apresentadas possuíam um objetivo claro?
  + Usuário 1: Sim
  + Usuário 2: Sim
  + Usuário 3: Sim
* As informações estavam dispostas de forma intuitiva?
  + Usuário 1: Sim, com exceção do botão “Logar” na tela de Cadastro, onde ficou meio confuso a funcionalidade daquele botão.
  + Usuário 2: Sim
  + Usuário 3: Sim