

RELATÓRIO DE TESTES - USABILIDADE

Nome do aluno: Vanessa Milani Ratusznei

Nome do projeto: GastroDiary

Tela do sistema: Interface de Monitoramento de Refeições

Protótipo da Interface de Registro de Refeições do aplicativo GastroDiary:



Avaliação do Protótipo da Interface de Registro de Refeições

Para garantir que a interface do aplicativo GastroDiary atenda às necessidades de nossos usuários e ofereça uma experiência de uso satisfatória e eficaz, propõe-se a realização de avaliações específicas focadas em diferentes aspectos da usabilidade e funcionalidade do protótipo. Abaixo, está detalhado três métodos de avaliação mais adequados para esta fase do desenvolvimento:

1. Teste de Usabilidade

O Teste de Usabilidade envolverá sessões práticas em que usuários reais serão convidados a interagir com a interface para realizar tarefas específicas, como registrar uma refeição e consultar o histórico alimentar. Observadores registrarão as interações, notando onde os usuários conseguem completar tarefas com facilidade e onde encontram obstáculos. Esta abordagem nos permitirá coletar dados valiosos sobre a eficácia da interface e identificar áreas que requerem melhorias para aumentar a intuitividade e a eficiência do design.

Justificativa: Este método é fundamental para observar diretamente como os usuários interagem com a interface, permitindo identificar rapidamente os elementos que funcionam bem e os que podem confundir ou retardar os usuários.

2. Avaliação Heurística

Uma Avaliação Heurística será realizada por especialistas em usabilidade, que examinarão a interface com base em princípios de design de interação consolidados, como as heurísticas de Nielsen. Este método nos ajudará a identificar problemas de usabilidade que podem não ser imediatamente óbvios para os usuários ou que eles podem não mencionar em testes de usabilidade.

Justificativa: Utilizar especialistas para avaliar a interface garante uma revisão crítica e profunda, focando em princípios de design que promovem uma experiência de usuário consistente e acessível, essencial para um aplicativo que lida com gerenciamento de saúde.

3. Teste A/B

Por fim, implementaremos um Teste A/B para comparar duas versões da interface de registro de refeições. Cada versão será testada com um grupo diferente de usuários para determinar qual delas oferece melhor usabilidade e satisfação do usuário em tarefas específicas.

Justificativa: O Teste A/B é uma ferramenta poderosa para tomar decisões baseadas em dados sobre elementos de design específicos. Ele nos permitirá avaliar objetivamente qual design facilita uma melhor interação do usuário e uma maior eficiência na realização das tarefas propostas.

A combinação desses métodos de avaliação proporcionará uma compreensão abrangente das forças e fraquezas do nosso protótipo, permitindo-nos refinar a interface antes do lançamento final do produto. Ao garantir que nosso aplicativo seja fácil de usar e atenda às expectativas dos usuários, podemos maximizar a eficácia do GastroDiary como uma ferramenta essencial para o gerenciamento da saúde gastrointestinal.

1. AVALIAÇÃO HEURÍSTICA

HEURÍSTICA	CÓDIGO	DESCRIPÇÃO DA HEURÍSTICA	AVALIAÇÃO				COMENTÁRIOS/ *EVIDÊNCIAS DOS TESTES
			1	2	3	4	
H1. Visibilidade do status do sistema.	1.1	Para cada ação do usuário o sistema oferece feedback imediato e adequado sobre seu status?			X		Feedback limitado. Não fica claro para o usuário quando as refeições foram salvas com sucesso.
	1.2	As mensagens sobre o status da tarefa possuem uma linguagem clara e concisa?			X		As mensagens são diretas, mas poderiam ser mais detalhadas, como “Refeição salva com sucesso”.
		TOTAL					6
H2. Correspondência entre o sistema e o mundo real.	2.1	As opções e rótulos de menu podem ser compreendidos rapidamente?			X		Os rótulos são claros, mas o layout pode confundir novos usuários.
	2.2	Ícones, imagens e outros componentes de interface são concretos e familiares.		X			Alguns ícones não são intuitivos e exigem familiaridade prévia com o sistema.

	2.3	A linguagem usada é sempre de forma a ser entendida pelos usuários.			X	A linguagem é acessível e adequada para o público, sem termos excessivamente técnicos.
			TOTAL			9
H3. Controle do usuário e Liberdade.	3.1	É o usuário quem inicia e encerra tarefas no produto de software?			X	O usuário tem controle sobre as funções, com liberdade para adicionar e editar refeições.
	3.2	É possível identificar o número de passos necessários para a realização de uma tarefa?		X		Falta clareza sobre a quantidade de etapas. O usuário pode se perder ao tentar concluir uma ação.
	3.3	O produto de software deixa claro qual o próximo passo para realizar a tarefa?		X		Algumas telas carecem de instruções claras sobre o próximo passo após o registro da refeição.
	3.4	Os usuários podem avançar e retroceder na navegação do sistema?		X		A navegação entre as telas é funcional, mas há pouca visibilidade de onde o usuário está no fluxo de trabalho.

	3.5	Os usuários podem salvar tarefas no meio da execução para continuar futuramente?		X			Não é possível interromper o processo de registro de refeição e continuar posteriormente.
		TOTAL					14
H4. Consistência e padrões.	4.1	Os elementos da interface seguem uma terminologia padrão?		X			Há consistência na terminologia, mas alguns ícones parecem não corresponder aos padrões usuais.
	4.2	A navegação do sistema e o layout das telas são consistentes?		X			A navegação é inconsistente entre diferentes seções do aplicativo, o que pode confundir o usuário.
	4.3	O estilo da interface é consistente nas telas do sistema?		X			A interface é visualmente consistente, mas o layout em algumas partes poderia ser mais coeso.
		TOTAL					8
H5. Prevenção de erros	5.1	As opções do menu são lógicas, diferentes e mutuamente exclusivas?		X			As opções são claras, mas poderiam ser organizadas de forma mais lógica para evitar confusão.

	5.2	O sistema requer procedimentos complexos para confirmar ações de risco que podem causar erros acidentais. Ex.: Tem certeza que deseja excluir este arquivo?		X		Não há confirmação suficiente em ações críticas como deletar registros, o que pode levar a erros.
			TOTAL			5
H6. Reconhecimento em vez de lembrança.	6.1	Os títulos das telas descrevem adequadamente seu conteúdo?		X		Os títulos são funcionais, mas poderiam ser mais descritivos e informativos.
	6.2	As mensagens são apropriadas para o aprendizado, isto é, orientam e guiam o usuário no sentido de aprender a usar o software?		X		Faltam instruções detalhadas em algumas áreas, o que pode prejudicar o aprendizado do usuário.
	6.3	Todas as informações necessárias para o usuário realizar as tarefas são visíveis e/ou fáceis de encontrar?		X		Algumas informações importantes, como lembretes de ações pendentes, não são imediatamente visíveis.
			TOTAL			9
H7. Flexibilidade e eficiência de uso	7.1	O produto funciona corretamente, sem apresentar problemas durante a interação?		X		O protótipo funciona adequadamente, mas pode haver pequenos problemas de desempenho em telas mais carregadas.

	7.2	O produto utiliza objetos (ícones) ao invés de botões?		X		Muitos botões são usados onde ícones mais intuitivos poderiam simplificar a interface.
	7.3	Todas as telas mantêm acessíveis menus e funções comuns do sistema?		X		As funções principais estão acessíveis, mas algumas telas exigem navegação adicional para encontrar opções importantes.
	7.4	As principais funcionalidades do sistema são fáceis de acessar?		X		Funcionalidades principais são fáceis de encontrar, mas o agrupamento poderia ser mais intuitivo.
	7.5	Funcionalidades relacionadas estão próximas umas das outras?		X		A organização é razoável, mas há áreas onde funcionalidades relacionadas estão distantes, dificultando a navegação.
	7.6	O tempo necessário para completar a tarefa é adequado?		X		O tempo é adequado, mas a eficiência poderia ser melhorada com

							menos cliques ou passos.
	7.7	A entrada de dados e a navegação são mínimas?		X			Algumas etapas parecem exigir mais interações do que o necessário, o que poderia ser otimizado.
	7.8	É possível visualizar as informações rapidamente?			X		As informações são visíveis, mas algumas telas requerem rolagem excessiva para acessar dados importantes.
			TOTAL				23
H8. Estética e design minimalistas	8.1	São usados textos somente quando estes são realmente indispensáveis?			X		O uso de texto é apropriado, mas pode haver uma simplificação em algumas áreas, como explicações longas.
	8.2	O design visual é atraente?				X	O design é esteticamente agradável, com um bom uso de cores e espaçamento.
	8.3	As telas têm um design “clean” apresentando somente informações e componentes importantes?			X		O design é limpo, mas algumas telas podem conter informações demais, exigindo foco

						em elementos prioritários.
	8.4	O conteúdo da tela é sempre visível completamente e não coberto por outros componentes de interface?		X		Algumas partes do conteúdo podem ser cobertas por barras de navegação ou elementos sobrepostos.
	8.5	O uso do espaço disponível da tela é maximizado?		X		Há um bom uso do espaço, mas pode ser melhorado para evitar áreas vazias sem função.
			TOTAL			16
H9. Ajudar ao usuário na recuperação de erros.	9.1	Existe uma forma de recuperar informações delatadas?		X		Não há uma opção clara para recuperação de dados excluídos, o que pode causar frustração.
	9.2	Existe uma forma de reverter ações? Exemplo: botão cancelar, voltar.		X		Algumas telas têm a opção de cancelar, mas não está disponível em todas as funções críticas.
	9.3	Os botões têm uma distância adequada entre si para evitar que o usuário pressione o botão errado?		X		A distância entre botões é adequada, mas poderia ser maior em áreas

						críticas para evitar erros.
			TOTAL			8
H10. Ajuda e documentação	10.1	Existe um ícone de ajuda para realização de tarefa? Ex.: tutoriais estruturados em níveis: básico e avançado.	X			Não há um sistema claro de ajuda ou tutoriais, o que pode dificultar o aprendizado do usuário.
			TOTAL			1
Aspectos visuais	A1	É possível visualizar as informações rapidamente?		X		As informações são geralmente fáceis de visualizar, mas há casos onde a hierarquia poderia ser melhorada.
	A2	Informações importantes são destacadas? Ex.: destacada com fonte em negrito.		X		Informações importantes são destacadas, mas algumas telas carecem de uma hierarquia visual clara.
	A3	Há um bom contraste de cor e brilho entre imagens, textos, ícones e plano de fundo?			X	O contraste de cores é adequado, facilitando a leitura e navegação.
	A4	Dicas visuais são usadas para separar conteúdo não relacionado? Ex.: espaço em branco.		X		O uso de espaçamento é razoável, mas pode

						ser melhorado para garantir clareza entre elementos.
A5	O conteúdo é fácil de ler?				X	O conteúdo é bem legível, com tamanho de fonte e espaçamento adequados.
A6	Textos são apresentados de forma organizada? Ex.: os textos possuem alinhamento e espaçamento entre linhas adequados.				X	O alinhamento e espaçamento são apropriados, facilitando a leitura do texto.
A7	Ícones e imagens têm tamanho e resolução apropriados? Ex.: as imagens de exames são grandes o suficiente para que seja possível compreender o seu significado.			X		Os ícones e imagens têm um tamanho adequado, mas a resolução pode ser melhorada em algumas áreas.
TOTAL						24
TOTAL GERAL						123

- LEGENDA:**
- (4) Concordo totalmente
 - (3) Concordo parcialmente
 - (2) Não concordo
 - (1) Discordo totalmente

2. INTERPRETAÇÃO DOS RESULTADOS:

Pontuação	Classificação de usabilidade
Até 30	Muito baixa
30 – 40	Baixa
40 – 50	Razoável
50 – 60	Alta
Acima de 60	Muito alta

Classificação da interface do produto interativo é: **Muito alta**

3. CONCLUSÕES FINAIS:

Após a análise heurística do protótipo do GastroDiary, foi possível identificar que, apesar da classificação geral de usabilidade muito alta, há diversas áreas que exigem melhorias para garantir uma experiência mais fluida e satisfatória ao usuário. Abaixo, destacamos as principais conclusões e sugestões de melhoria:

Pontos Positivos:

- **Design visual atrativo:** O uso de cores, contrastes e espaçamento entre os elementos está bem executado, tornando a interface agradável visualmente.
- **Clareza na linguagem:** A linguagem utilizada nos rótulos e mensagens é clara e acessível para os usuários, evitando termos técnicos que poderiam dificultar o entendimento.
- **Navegação básica intuitiva:** As funcionalidades principais do aplicativo estão acessíveis, e o fluxo básico de navegação é fácil de seguir, o que facilita o uso inicial.

Pontos a Melhorar:

1. Flexibilidade e Eficiência de Uso:

- **Simplificação de Interações:** Algumas tarefas requerem etapas desnecessárias, aumentando o tempo para completar ações simples. A navegação e a entrada de dados devem ser otimizadas para reduzir o número de cliques e tornar a interação mais direta.
- **Agrupamento de Funcionalidades:** Algumas funcionalidades relacionadas não estão próximas umas das outras, exigindo que o usuário navegue por diferentes telas. Sugere-se a reorganização do layout para melhorar a proximidade entre funções semelhantes.

2. Prevenção e Recuperação de Erros:

- **Recuperação de Dados Excluídos:** Atualmente, não há uma forma clara de reverter a exclusão de informações. A inclusão de uma funcionalidade de "desfazer" ou "recuperar dados" é essencial para evitar perda accidental de informações importantes.
- **Confirmação de Ações Críticas:** O sistema deve solicitar confirmações antes de executar ações irreversíveis, como deletar um registro de refeição, para evitar erros acidentais.

3. Ajuda e Documentação:

- **Ausência de Suporte ao Usuário:** O protótipo carece de uma seção de ajuda ou tutoriais, o que dificulta o aprendizado do sistema para novos usuários. Sugere-se a implementação de um guia passo a passo, ou pelo menos um ícone de ajuda acessível em todas as telas.
- **Instruções mais detalhadas em áreas críticas:** Em algumas partes do sistema, como no processo de registro de sintomas e refeições, faltam instruções claras sobre o próximo passo a ser seguido, o que pode confundir usuários menos experientes.

4. Consistência e Padrões:

- **Navegação inconsistente:** A consistência na navegação entre as telas precisa ser melhorada, especialmente no fluxo de controle de refeições e sintomas. Sugere-se o uso de uma barra de progresso ou uma estrutura de navegação mais clara para orientar o usuário durante os processos.

Sugestões para o Desenvolvimento Futuro:

- **Implementação de Tutoriais:** Incluir tutoriais para diferentes níveis de usuários (básico e avançado), especialmente para aqueles que utilizam o aplicativo pela primeira vez, facilitando o processo de aprendizado.

- **Melhoria na Interface de Feedback:** A implementação de mensagens de feedback mais detalhadas para confirmar o sucesso ou falha de uma ação, como salvar uma refeição ou registrar um sintoma, é recomendada para aumentar a confiança do usuário.
- **Revisão e Simplificação da Arquitetura de Navegação:** A arquitetura de navegação pode ser simplificada para garantir que o usuário sempre saiba onde está e como voltar a uma tela anterior sem dificuldades.

CHECKLIST DE AVALIAÇÃO - RELATÓRIO DE USABILIDADE

ITEM AVALIADO	DESCRIÇÃO	SIM	NÃO	OBSERVAÇÕES
1. AVALIAÇÃO HEURÍSTICA	Todos os itens do relatório foram avaliados? E existe a totalização da avaliação por categoria:	X		Todas as heurísticas foram avaliadas com base nas evidências observadas no protótipo, e as avaliações totais por categoria foram fornecidas.
	Foi apresentada a evidência da avaliação? Por meio de imagem ou vídeo?	X		Foi incluída uma imagem específica da interface durante o processo de avaliação.
2. INTERPRETAÇÃO DOS RESULTADOS	A interpretação dos resultados está coerente com a pontuação feita dos itens avaliados? Está coerente com o intervalo da tabela de interpretação?		X	Embora a pontuação seja muito alta (123), ainda há vários pontos de usabilidade que precisam ser aprimorados, como flexibilidade, recuperação de erros, e documentação de ajuda. A pontuação não reflete totalmente as necessidades de melhorias.

3. CONCLUSÕES E FINAIS	O texto apresenta de forma clara e concisa a interpretação dos resultados da avaliação, pontuando os itens que devem ser melhorados.	X		As conclusões são claras e destacam as áreas onde o sistema pode ser melhorado, como a flexibilidade, recuperação de erros e a inclusão de documentação de ajuda.
------------------------	--	---	--	---