

Formative User Study

Grupo 1



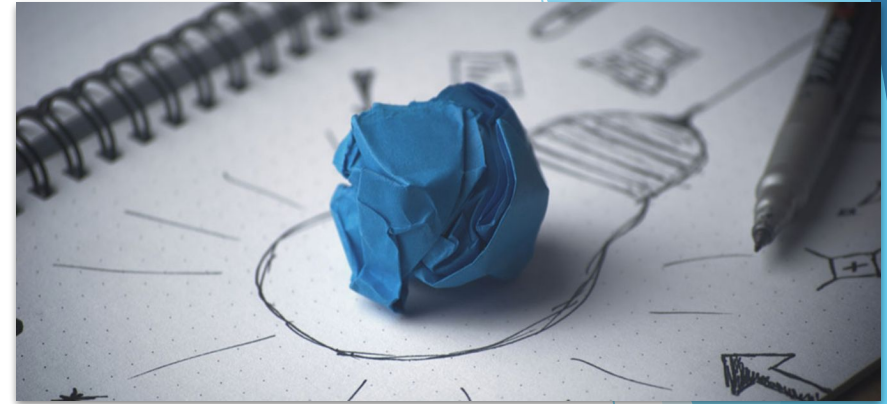
Métodos Usados



Think Aloud

- ▶ É fácil e flexível de realizar
- ▶ É um teste robusto, no sentido em que o utilizador escolhe o seu caminho de ação
- ▶ É uma boa forma de verificarmos possíveis “ações” que gerem confusão nos nosso utilizador, e aspetos ou passos errados no nosso protótipo.

Métodos Usados



Uncovering the mental model

- ▶ Rápido e fácil de realizar;
- ▶ É uma boa forma de verificar o “global feel” da nossa app (se gera confusão, é concisa, apresenta os seus elementos com clareza);
- ▶ É uma boa forma de verificar o quão “fácil de usar” é a nossa solução

Testes Realizados

PREPARAÇÃO

Os testes foram realizados em meio universitário com colegas. Usámos um cronómetro para medir o tempo de cada tarefa e registámos o número de cliques efetuados para realizar as tarefas. Registámos a frequência com que os utilizadores usam dispositivos táteis a quem foi feito o teste.



Testes Realizados (5 utilizadores)

TAREFAS

1ª Tarefa: Comprar e validar bilhete

- ▶ O utilizador tem que comprar um título ocasional com origem na Trindade e destino Aliados e depois validá-lo

2ª Tarefa: Consultar o Histórico

- ▶ Consultar o histórico do mês de Novembro de 2018

3ª Tarefa: Verificar os desafios disponíveis

- ▶ O utilizador tem que verificar os desafios disponíveis atualmente

Testes Realizados - Análise de resultados

1ª Tarefa: Comprar e validar bilhete



Eficiência	Nº de passos	7				
	Pedidos de ajuda	0	0	0	1	0
Satisfação	Tempo	40.1s	55.5s	44.4s	60s	46.3s
	Nº de cliques	7	8	7	8	7
Satisfação	Avaliação	Fácil	Muito-Fácil	Muito-Fácil	Muito-Fácil	Fácil

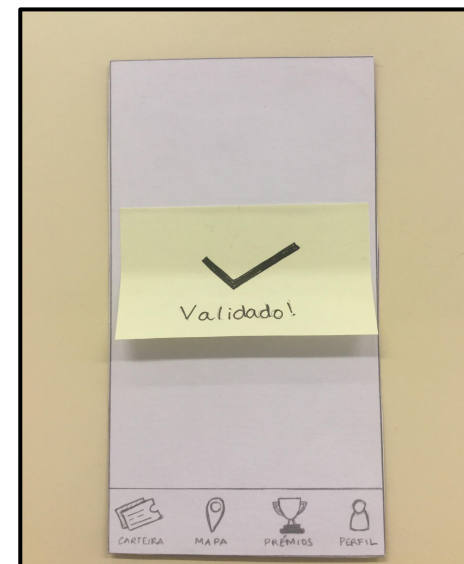
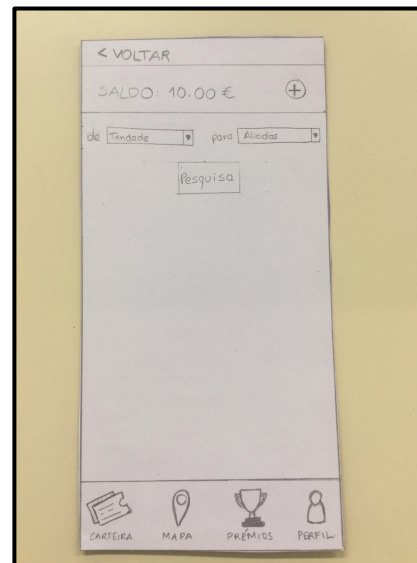
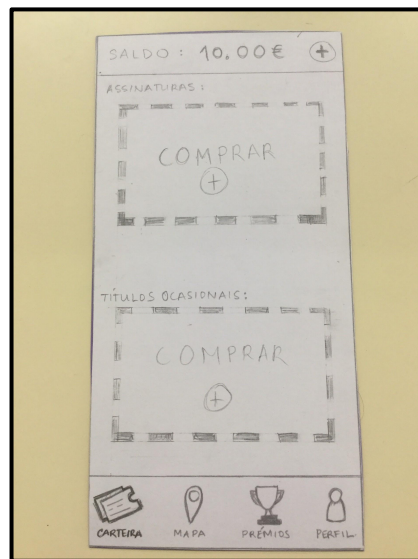
Testes Realizados - Análise de resultados

1ª Tarefa: Comprar e validar bilhete



“Nada complicada”

“Intuitiva”



“Mapa na compra do bilhete não é intuitiva”

Testes Realizados - Análise de resultados

2ª Tarefa: Consultar Histórico

Teste 1



Teste 2



Teste 3



Teste 4



Teste 5



Eficácia	Nº de passos	3				
	Pedidos de ajuda	0	0	0	0	0
Eficiência	Tempo	13.4s	15.3s	29.9s	17.8s	19.3s
	Nº de cliques	3	3	4	3	3
Satisfação	Avaliação	Muito-Fácil	Muito-Fácil	Fácil	Muito-Fácil	Fácil

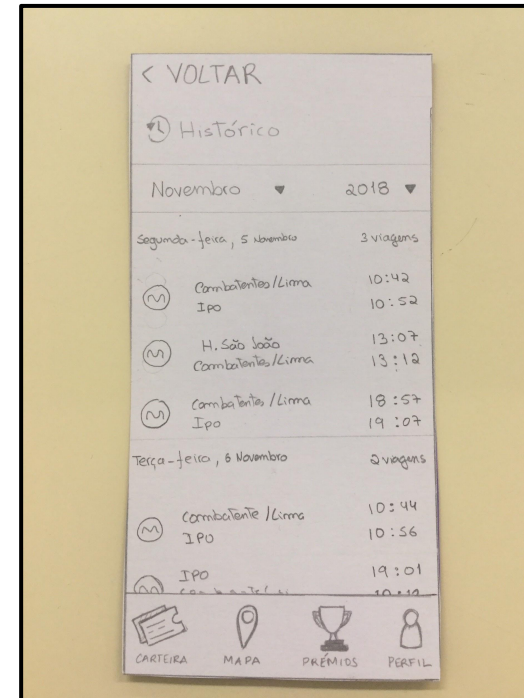
Testes Realizados - Análise de resultados

2ª Tarefa: Consultar Histórico



**“Não está explícito
que o histórico está
no perfil”**

**“Faria mais sentido
o histórico na
carteira”**



“Visualmente agradável”

**“Gostei da aplicação,
mesmo com muita
informação dá para
chegar lá”**

Testes Realizados - Análise de resultados

3ª Tarefa: Verificar os desafios disponíveis

Teste 1



Teste 2



Teste 3



Teste 4



Teste 5



Eficiência	Nº de passos	2				
		0	0	0	0	0
Eficiência	Tempo	15.6s	10.7s	8.9s	15.5s	7.9s
	Nº de cliques	6	2	2	2	2
Satisfação	Avaliação	Muito-Fácil	Muito-Fácil	Muito-Fácil	Fácil	Muito-Fácil

Testes Realizados - Análise de resultados

3ª Tarefa: Verificar os desafios disponíveis



“Ter ranking é fixe para a pessoa”

“Gostava de ter uma app assim”

Pontos: 2,300 pts ID: Metro4293

DESAFIOS RANKING PRÊMIOS

RANKING DE 3060

LUGAR	NOME (ID)	PONTOS
1	Metro4293	2,300
2	Metro 239	2,100
3	Metro 54235	1,850
4	Metro9872	1,800
5	Metro 14	1,500
6	Metro 2359	1,550
7	Metro 9436	1,200
8	Metro 4237	1,225
9	Metro 5131	90

CARTEIRA MAPA PRÊMIOS PERFIL



“Gamification está muito giro”

“Prêmios e desafios um pouco confuso mas consegui chegar lá”

PONTOS: 2,300 pts ID: Metro4293

Desafios Ranking Prêmios

Tem um código? Como obter?

Insira o código OK

DESAFIOS INCOMPLETOS (2)

- 100 pontos
Estádio do Dragão
Compre um bilhete (ou destino ao estádio do Dragão) e visite o estádio do futebol clube do Porto
- 200 pontos
Bilhete ocasional 24
Compre e utilize pelo menos 3 vezes um bilhete 24

DESAFIOS COMPLETOS (2)

- 150 pontos
Compartilhar Amigo
Convide um amigo a usar a aplicação
Completado 27/07/2018 14:30
- 50 pontos
Bilhete ocasional 24
Compre e utilize um bilhete do tipo 24
Completado 27/07/2018 10:10

CARTEIRA MAPA PRÊMIOS PERFIL

Implicações no Design

Mudanças a aplicar no Design:

1ª Tarefa: Comprar e validar bilhete

- ▶ Botão de “Comprar” com um formato mais perceptível;
- ▶ Informar tempo médio de espera até validar o bilhete;
- ▶ Inserir nome da estação “Origem” na descrição do bilhete;

2ª Tarefa: Consultar o Histórico

- ▶ Modificar a verificação de consulta para a zona da “Carteira”;
- ▶ Redesenhar mapa informativo em relação à compra de bilhetes;

3ª Tarefa: Verificar os desafios disponíveis

- ▶ Tornar o design relativo aos desafios cumpridos e por cumprir mais perceptíveis;