

02

2 - Roteiro

Transcrição

O usuário veio até a sua empresa testar seu protótipo. Você, então, entrega o celular e sem nenhum cuidado, diz para ele começa o teste. Você explica nada, nem o funcionamento, nem a utilidade. O usuário só ficará clicando nos botões, sem saber o que está fazendo. Não faça isso...

O objetivo ao fazermos o teste de usabilidade é identificar a praticidade do uso do protótipo. É bem provável que o usuário saiba como usar uma touch screen, ou um teclado e um mouse. Nós queremos testar a usabilidade e não do usuário! Devemos esclarecer isso para o usuário e explicar que queremos avaliar a interface. Para isto, não podemos deixar a pessoa fazer o teste sem nenhuma orientação.

Para evitarmos o maremoto de informações para o usuário, é interessante elaborarmos um roteiro para o teste. Vamos ver um exemplo de roteiro:

Roteiro

- 1 - Use o campo de busca e digite "canto", use o mouse para fazer a busca;
- 2 - Na página seguinte, clique no curso de Canto I;

No entanto, essas instruções podem não ter ficado tão claras para o usuário e o roteiro ficou parecendo um tutorial. Novamente, você não quer testar o usuário.

Quando falamos em um roteiro para teste, podemos pensar em tarefas para serem executadas:

tarefas

- 1 - Descobrir quem é o professor do curso e Cantando em Duetos;
- 2 - Achar os cursos de Técnica Vocal;
- 3 - Achar curso de Violão II

Em seguida, nós iremos acompanhar com que facilidade o usuário realizou tais tarefas. Não especificamos quais os caminhos seriam seguidos, nem as formas de realizar as buscas. Nós demos liberdade... Só especificamos em qual ponto o *tester* precisa chegar e onde termina a tarefa.