

Testes de usabilidade de recursos educativos digitais centrados na participação e inclusão social

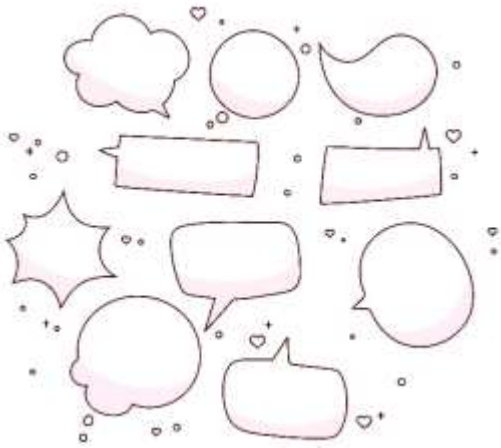
A usabilidade é um conceito amplamente utilizado para definir o grau de conforto e facilidade para os utilizadores quando interagem com websites e produtos e dispositivos multimédia, com o objetivo de alcançar melhores resultados. É um conceito importante, uma vez que se concentra no conhecimento e compreensão sobre essa relação, entre utilizador e dispositivo, permitindo realizar as mudanças necessárias quando se procura melhorar a interatividade e conceder uma experiência melhorada ao utilizador. Desta forma, ao registar os ganhos pessoais e capitalizando a experiência, o utilizador terá mais probabilidades de regressar e de interagir novamente com o recurso.

No projeto MindtheGaps - Media Literacy Towards Youth Social Inclusion, "usabilidade" é um conceito de grande relevância, uma vez que o projeto promove o acesso e a utilização, de forma consciente e segura, de dispositivos de media e recursos em linha, particularmente entre os jovens. Consequentemente, torna-se da maior importância para tutores, educadores e demais interessados, poder escolher a forma mais adequada de testar os níveis de usabilidade dos recursos em uso.

A seguir são fornecidos 3 exemplos de testes de usabilidade que podem ser escolhidos de acordo com as condições e os objetivos da avaliação requerida. A pessoa responsável pelos testes deve considerar questões como o número de participantes, a sua idade, o tempo disponível, e afins, bem como os objetivos previstos dos testes, sendo estes de âmbito educativo ou antes recreativo, ou ainda, de natureza mista. Quando o funcionamento dos testes de exemplo fornecidos for totalmente apreendido, a instituição que os irá aplicar poderá adaptar o teste de acordo com necessidades específicas, a fim de melhor o adequar aos seus objetivos (por exemplo, introduzindo variações na duração, nos materiais utilizados, nas questões em vigor, nas grelhas de avaliação, e afins).

Test 1 - Thinking aloud¹ [pensar em voz alta]

Os participantes verbalizam os seus pensamentos ao mesmo tempo que realizam tarefas no ambiente/recursos em linha solicitados pelo facilitador



Picture by mamewmy – (freepik.com)

1- Elementos envolvidos

O participante, o facilitador

O teste deve ser feito em ambiente calmo. Um participante de cada vez.

Uma vez que o recurso deve ser acessível para todos, considere o critério da representatividade ao escolher os participantes.



Since the resource should be accessible to all, consider representativeness as a criterion for choosing participants.

De acordo com a Nielsen (1993)³, só é necessário testar com 5 utilizadores. No entanto, se tiver diferentes grupos alvo, torna-se necessário testar com pessoas que representem cada um dos grupos separadamente.

2- Duração

A duração pode variar de acordo com a extensão do conteúdo a ser avaliado ou a funcionalidade em teste.



Considerar ritmos e tempos diferentes de acordo com a característica do participante e o nível de dificuldade associado à tarefa.

3- Materiais

- O teste, o recurso digital a ser avaliado;
- Tablet, telemóvel ou computador pessoal (de acordo com as especificidades do recurso);
- Tabela Excel ou papel e caneta para anotar observações, dicas e resultados;
- Gravador de áudio e/ou vídeo;
- Gravador de ecrã, se aplicável.



É obrigatório ter a autorização prévia para gravar a sessão. Pode ter alguns modelos e documentos gratuitos em:

<https://www.usability.gov/how-to-and-tools/resources/templates.html>

4- Procedimentos

Segundo Nielsen (2012, Defining Thinking Aloud Testing, para. 4-7), para realizar um estudo de usabilidade de pensamento em voz alta, é necessário fazer apenas 3 coisas:

- 1- "Recrutar utilizadores representativos.
- 2- Dar-lhes tarefas representativas a desempenhar.
- 3- Permanecer calado e deixar os utilizadores falar".



Se possível, terá de registar a sessão a ser analisada após a sua conclusão.

Não se esqueça de registar a informação sociodemográfica dos participantes e outras características relevantes, no entanto, os resultados da avaliação devem respeitar o anonimato.

Durante a sessão preste especial atenção às dificuldades expressas, mal-entendidos, comentários e expressões faciais de desagrado ou satisfação

¹ Source: <https://www.nngroup.com/articles/usability-testing-101/>

Test 2 - WAI Site Questões para o teste de usabilidade ²

Os participantes respondem questões antes, durante e depois de visualizar um site



1- Elementos envolvidos

O participante, o facilitador e o site a ser avaliado



Uma vez que o teste foca questões de acessibilidade, deve ser feito em um local com boa ligação de Internet. Considerar a representatividade como critério de escolha dos participantes.

2- Duração

O teste é relativamente extenso. Os participantes devem ser informados acerca do plano e do tempo estimado de duração de todo o teste.



Considerar ritmos e tempos diferentes de acordo com a característica do participante e o nível de dificuldade associado à tarefa.

3- Materials

- O teste, o recurso digital a ser avaliado;
- Tablet, telemóvel ou computador pessoal (de acordo com as especificidades do recurso);
- Tabela Excel ou papel e caneta para anotar observações, dicas e resultados;
- Gravador de áudio.



É obrigatório ter a autorização prévia para gravar a sessão.

Procedimentos

De acordo com a WAI (<https://www.w3.org/WAI/EO/Drafts/UCD/questions.html>), o facilitador deve fazer perguntas antes dos testes, pedir ao participante que realize tarefas, fazer uma entrevista e um inquérito pós-teste.

- Exemplo de perguntas pré-teste:

1- "Alguma vez investigou questões relacionadas com a acessibilidade da Web para pessoas com deficiências?(...)

2- Se visse o seu site Web de acessibilidade ideal, que tipo de informação é que conteria? Como seria e como agiria? Como seria organizado"?

- Exemplo de tarefas dos participantes:

² <https://www.w3.org/WAI/EO/Drafts/UCD/questions.html>

Por favor, dêem-me as vossas reações iniciais a esta página. Sinta-se à vontade para explorar esta página como normalmente o faria. Pode deslocar-se com o seu rato, mas por favor não clique em nada ainda. Perguntas/tópicos de análise:

1. Já alguma vez viu esta página Web?
2. Dê-me as suas impressões iniciais sobre a disposição desta página e o que pensa sobre as cores, gráficos, fotografias, etc.
3. Sem clicar em nada ainda, descreva por favor as opções que vê na página inicial e o que pensa que elas fazem. Sinta-se à vontade para se deslocar pela página, mas mais uma vez peço-lhe que não clique em nada neste momento.
4. Sem clicar em nada ainda, se estivesse a explorar, em que clicaria primeiro?
5. Qual acha que é a finalidade deste site?
6. A quem pensa que este site se destina?
7. A quem pertence este site?



Se possível, registar a sessão a ser analisada após a sua conclusão. É importante que se faça o registo da informação sociodemográfica dos participantes e outras características relevantes. Durante a sessão, prestar especial atenção às dificuldades expressas, mal-entendidos, comentários e expressões faciais de desgosto ou satisfação

- Exemplo de perguntas de pós-teste

Entrevista

Quais são as suas impressões gerais sobre o site Web?

Se tivesse de dar ao site uma nota, de A a F, onde A era exemplar e F estava a reprovar, que nota lhe daria, e porquê?

Cite três palavras ou características que descrevem este sítio da Internet.

Quais são as três coisas que mais lhe agradam no site?

Quais são as três coisas que menos lhe agradam no site?

Escala de opinião

É fornecida uma escala de avaliação para que o participante avalie o seu acordo com cada afirmação.

"A página inicial é atrativa.

O site global é atrativo.

Os gráficos do site são agradáveis.

O site tem um bom equilíbrio de gráficos versus texto. (...)"

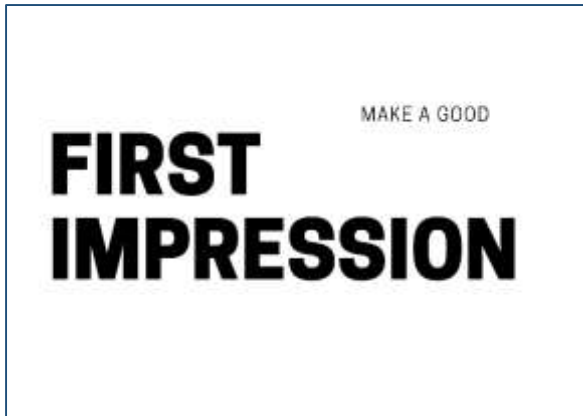


É possível fazer novas questões para um novo inquérito pós-teste baseado no MINDtheGaps "Digital educational resources quality assessment test"

(https://drive.google.com/file/d/1tk3MuocgQjvOi8tQI9HYJwDHsRVoS/_/view?usp=sharing)

Test 3 - “Five-second test”³ [teste de 5 segundos]

É mostrada uma página de um site por 15 segundos (TrymyUI test adapted version), e este terá que responder a questões.



1- Elementos envolvidos

O participante, o facilitador



O teste deve ser feito em ambiente calmo. Um participante de cada vez.

Uma vez que o recurso deve ser acessível para todos, considere o critério da representatividade ao escolher os participantes.

2- Duração

O teste é muito rápido, considere apenas alguns minutos para o completar



O tempo é o mesmo para todos, tendo isto em atenção, podere a aplicabilidade deste teste consoante as pessoas envolvidas.

3- Materiais

- O teste, o recurso digital a ser avaliado;
- Tablet, telemóvel ou computador pessoal (de acordo com as especificidades do recurso);
- Tabela Excel ou papel e caneta para anotar observações, dicas e resultados;
- Gravador de áudio

4- Procedimentos

Segundo o TrymyUI (<https://www.trymyui.com/impression-testing>), neste teste, o facilitador mostra ao participante a página principal do website durante cerca de 15 segundos, e depois são feitas 4 perguntas:

- 1- "Diga três palavras que se lembre do site, ou que usaria para descrevê-lo.
- 2- De que trata este site?"
- 3- Quais são as ideias deste site, e a quem se destina?
- 4- Como se sente ao ver o site?



Se possível, registar a sessão a ser analisada após a sua conclusão.

É importante que se faça o registo da informação sociodemográfica dos participantes e outras características relevantes. Durante a sessão, prestar especial atenção às dificuldades expressas, mal-entendidos, comentários e expressões faciais de desagrado ou satisfação®

³ <https://www.trymyui.com/impression-testing>