

# 03

Interfaces Pessoa  
Máquina

## Laboratório 3

Testes formativos: Wizard of Oz e Think-aloud



# Testes Formativos



**Vão realizar testes ...**

**... que medidas vão recolher?**



01



# WIZARD OF OZ



# Wizard of Oz

**User PBF**

***Similar* computador**

**Responsabilidades**

Facilitador

Observador

*Wizard*



# Wizard of Oz

## Respostas do *Wizard*

Baseadas em regras / algoritmo



# Passo 1 – Preparar Setup

**PBF**

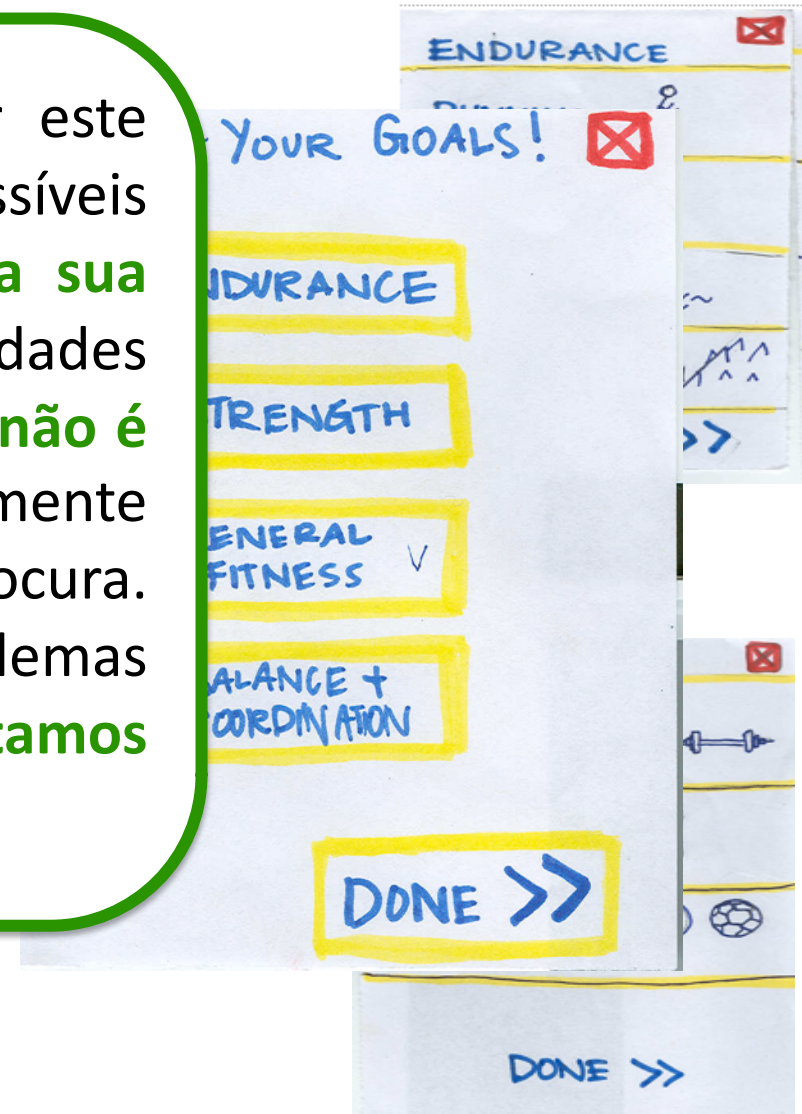
**Espaço para o utilizador**

**Folha com tarefas**

**Materiais de recolha de dados**

# Passo 2 – Introduzir o Método

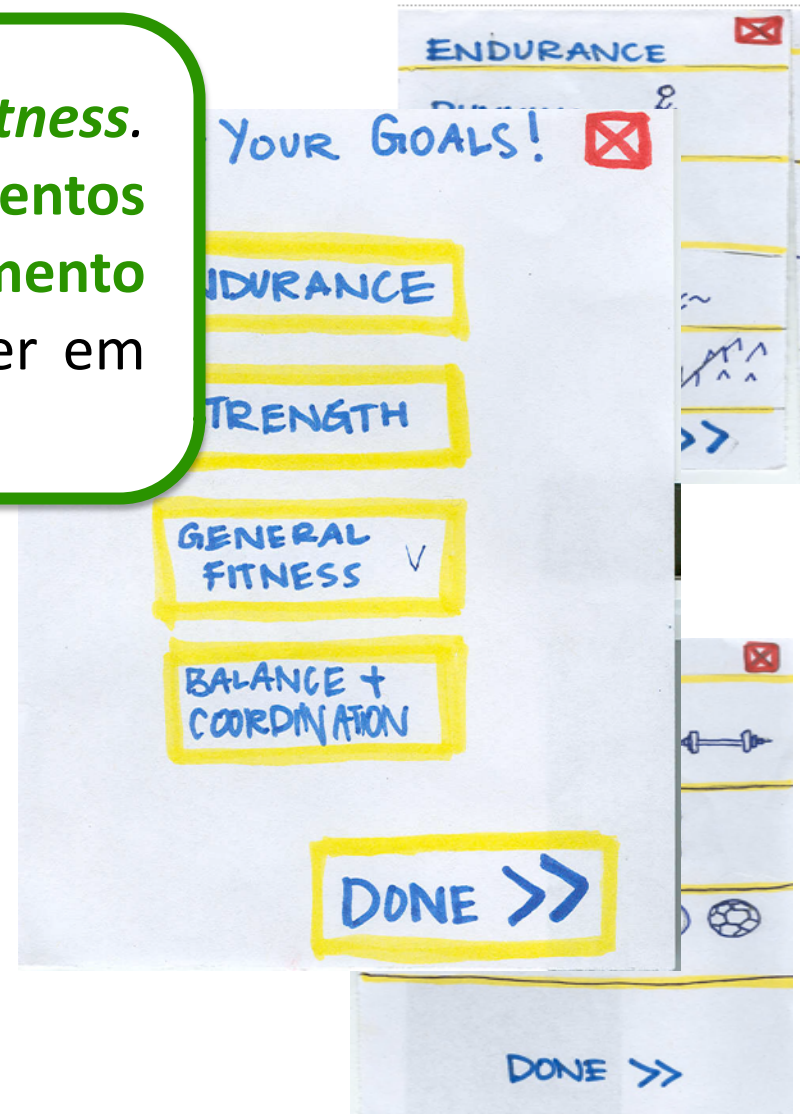
Obrigado por nos ajudar a testar este protótipo. Estamos à procura de possíveis **dificuldades que possam existir na sua utilização**. Se experienciar dificuldades nas tarefas, **a culpa é do protótipo, não é sua**. Não se sinta mal; é exactamente desses momentos que estamos à procura. Se identificarmos todos os problemas podemos corrigi-los. Lembre-se, **estamos a testar o protótipo, não a si**.





# Passo 3 – Introduzir o Protótipo

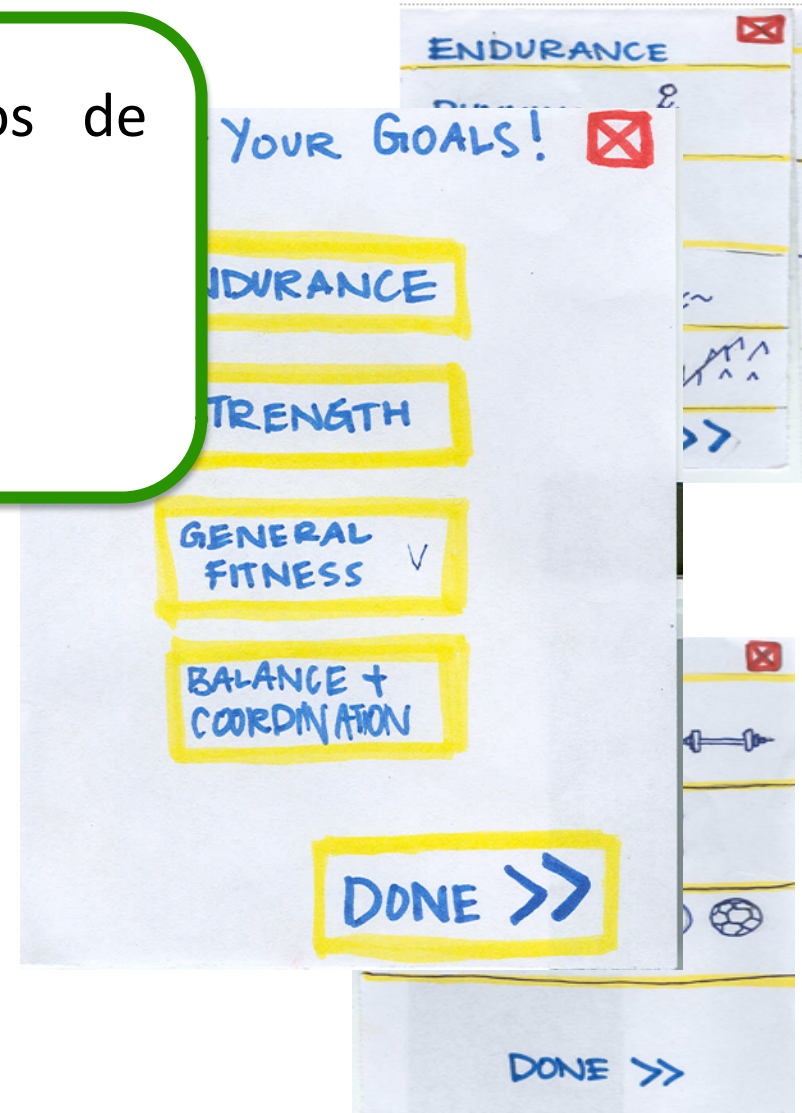
Este é um esboço de uma *app de fitness*. As caixas a amarelo são elementos interativos. O 'v' significa que o elemento está selecionado. Esta *app* irá correr em *smartphones*.



# Passo 4 – Dar uma Tarefa

Inicie o exercício de '15 minutos de flexões'.

...



# Passo 5 – Durante a Tarefa

**Simular o computador**

**Tirar notas**

Comentários do utilizador

Hesitações

Seleções rápidas

**Não falar com o utilizador**



# Passo 6 – Debriefing

## Confirmar dificuldades sentidas

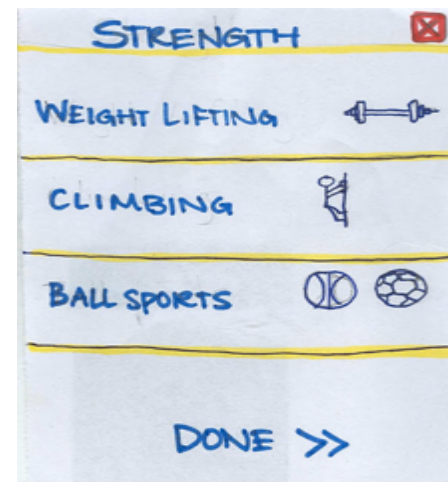
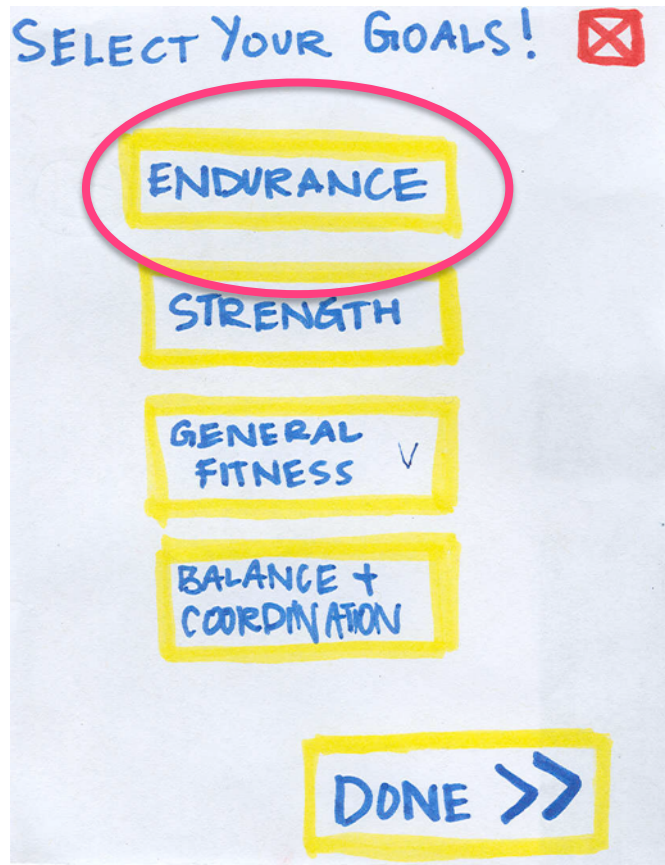
Perceber qual a razão do utilizador fazer algo que não estavam à espera

Nunca atribuir culpa ao utilizador

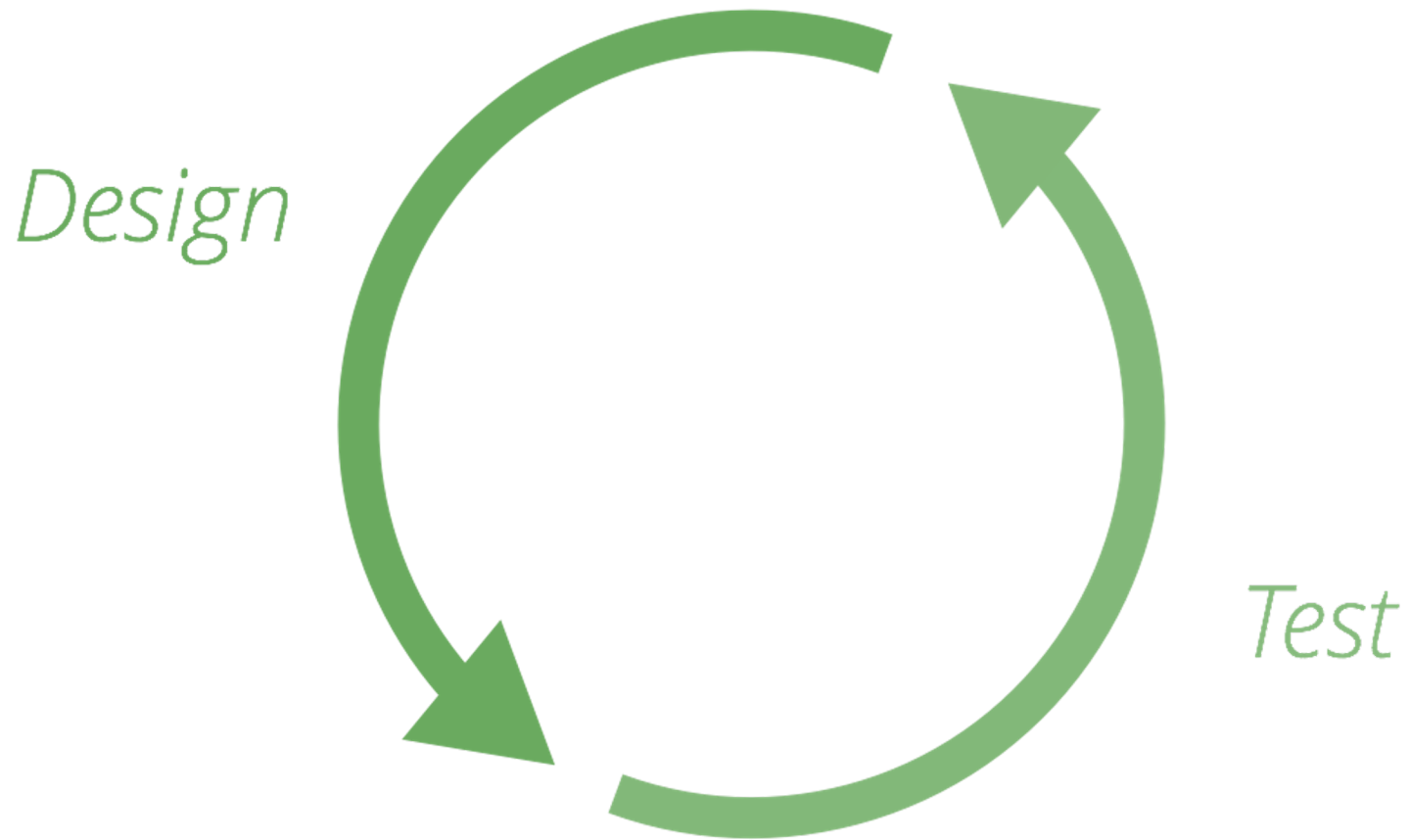
Não discutir opções de desenho

## Agradecer ao utilizador

# Passo 7 – Identificar Problemas



# Passo 8 - Iterar





02

**THINK-ALOUD**

# Observação Passiva

## Observação passiva

Hesitações sugerem dificuldades

Acções rápidas sugerem “bom desenho”

Acções erradas sugerem problemas

**Limitação?**

# Observação Passiva

## Observação passiva

Hesitações sugerem dificuldades

Acções rápidas sugerem “bom desenho”

Acções erradas sugerem problemas

## Limitação?

Estamos a inferir conclusões

Nunca sabemos o que o utilizador está a pensar

# Think-aloud

**Utilizador diz o que está a pensar**

Enquanto usa o protótipo

**Manter o utilizador a falar!**



# Think-aloud e WoZ

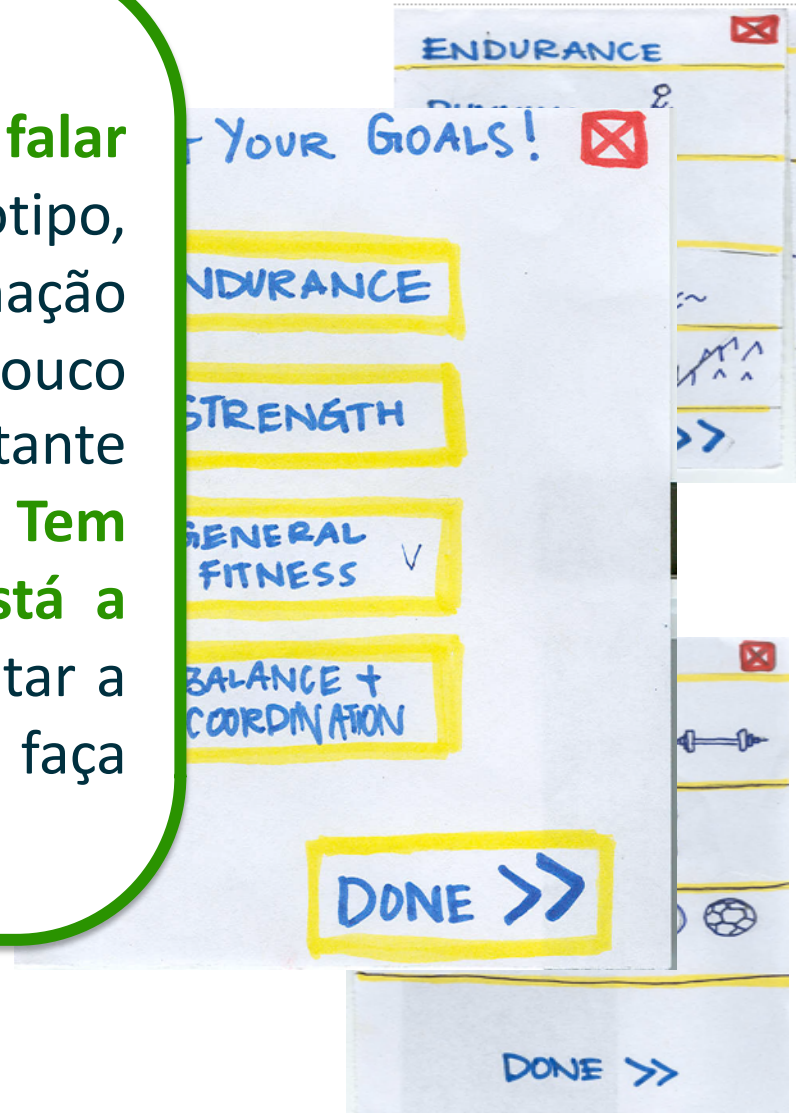




# Passo 2 – Introduzir o Método

...

Quando pedimos às pessoas para **falar em voz alta** enquanto usam o protótipo, conseguimos descobrir muita informação relevante. Pode parecer um pouco estranho ao início, mas é bastante simples depois de começarmos. **Tem apenas de dizer aquilo em que está a pensar**. Se parar de falar, eu vou voltar a pedir que continue a falar. Quer que faça uma pequena demonstração?



04

**INICIAR TESTES**

# Testes

## Decidir responsabilidades

- 1 Facilitador / Observador
- 1 Computador
- 1 Utilizador

## Preparar “script”

**Cada teste max. 10m**

Não ajudar o utilizador!





05

**SINTETIZAR  
RESULTADOS  
& ITERAR**

# Resultados

**O que corre bem?**

**Quais as dificuldades? Os utilizadores fizeram algo que não estavam à espera?**

Pensar em possíveis soluções

Refinar storyboards e PBF

04

**PRÓXIMA AULA**

# Próxima Aula

## Trazer para a aula

PBF com alterações

#horas de trabalho?

## Na aula

Ferramenta de prototipagem Figma

Iniciar implementação mid-fi