

Relatório do teste de usabilidade com a proposta de design 1.0 do plugin Tainacan

Resultado da avaliação de encontrabilidade com teste de protótipo navegável

1. Introdução

Objetivo do Estudo

O teste de usabilidade teve como objetivo observar as impressões, as jornadas realizadas e as dificuldades encontradas pelos participantes ao interagir com o novo design do plugin Tainacan. As tarefas foram baseadas em um roteiro que apresenta cenários onde os usuários devem realizar ações específicas, emulando uma navegação orgânica no site.

Trata-se de um teste de encontrabilidade, aplicado a um protótipo navegável, que pode ser feito com ou sem mediação em tempo real.

Esse tipo de teste pode ser usado para sites que já estão no ar ou que estão em fase de criação. É especialmente eficiente para averiguar se a navegação no menu e CTAs (Calls to action ou chamados à ação) estão claros. De acordo com Jeff Sauro, da Measuring Usability, se um usuário conseguir acertar o primeiro clique no local certo, ele concluirá sua tarefa com êxito 87% do tempo.

Metodologia

O teste de encontrabilidade foi aplicado de duas formas:

1. Não-moderado: feito assíncrono de forma remota (22 pessoas)
2. Moderado: feito em tempo real em videoconferência gravada (3 pessoas)

Foi criado um [formulário de consentimento](#) e no dia 18/06/24 enviamos o link convite do teste para a lista de pessoas voluntárias. O teste ficou acessível para as pessoas voluntárias até o dia 18/07/24.

O teste é feito remotamente, com ferramentas especializadas. Para esta avaliação utilizamos o Maze [maze.co], que estrutura as tarefas do teste e cria um link para ser enviado aos participantes, que podem completar a tarefa por conta própria usando um navegador. Para o teste moderado, utilizamos o googleMeets na realização das entrevistas com as pessoas usuárias voluntárias.

2. Aplicação do teste

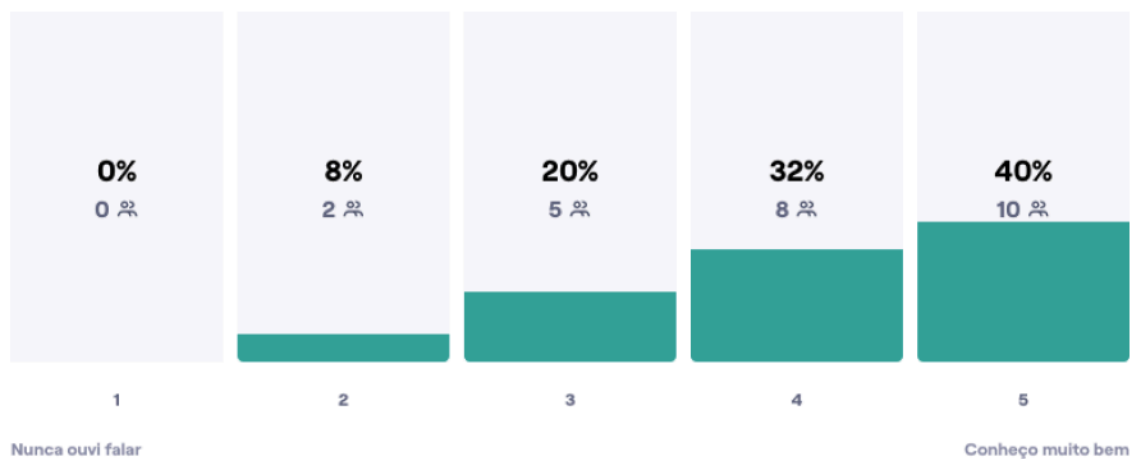
Participaram do teste 25 pessoas, sendo 22 de forma não-moderada e 3 de forma moderada. O teste consiste em um questionário com 3 perguntas simples e 3 tarefas, que visam objetivos dentro dos protótipos apresentados.

Questionário simples

1. Idade das pessoas voluntárias



2. O quanto elas já conhecem do Tainacan



3. O que achou da nova proposta de design

Confira aqui a [Lista de comentários das pessoas entrevistadas](#).

Tarefas do teste de encontrabilidade com protótipos

1. Objetivo de encontrar a Lista de todos os itens cadastrados no acervo, partindo da página inicial do "Dashboard" na área administrativa do plugin;
2. Objetivo de encontrar a Lista de todas as coleções do acervo, partindo de uma página interna de "Funções de usuários" na área "Outros" do menu;
3. Objetivo de acessar a Lista de termos de uma taxonomia no Repositório, partindo da tela de "Metadados da Coleção" com a barra lateral minimizada.

3. Detalhamento das tarefas

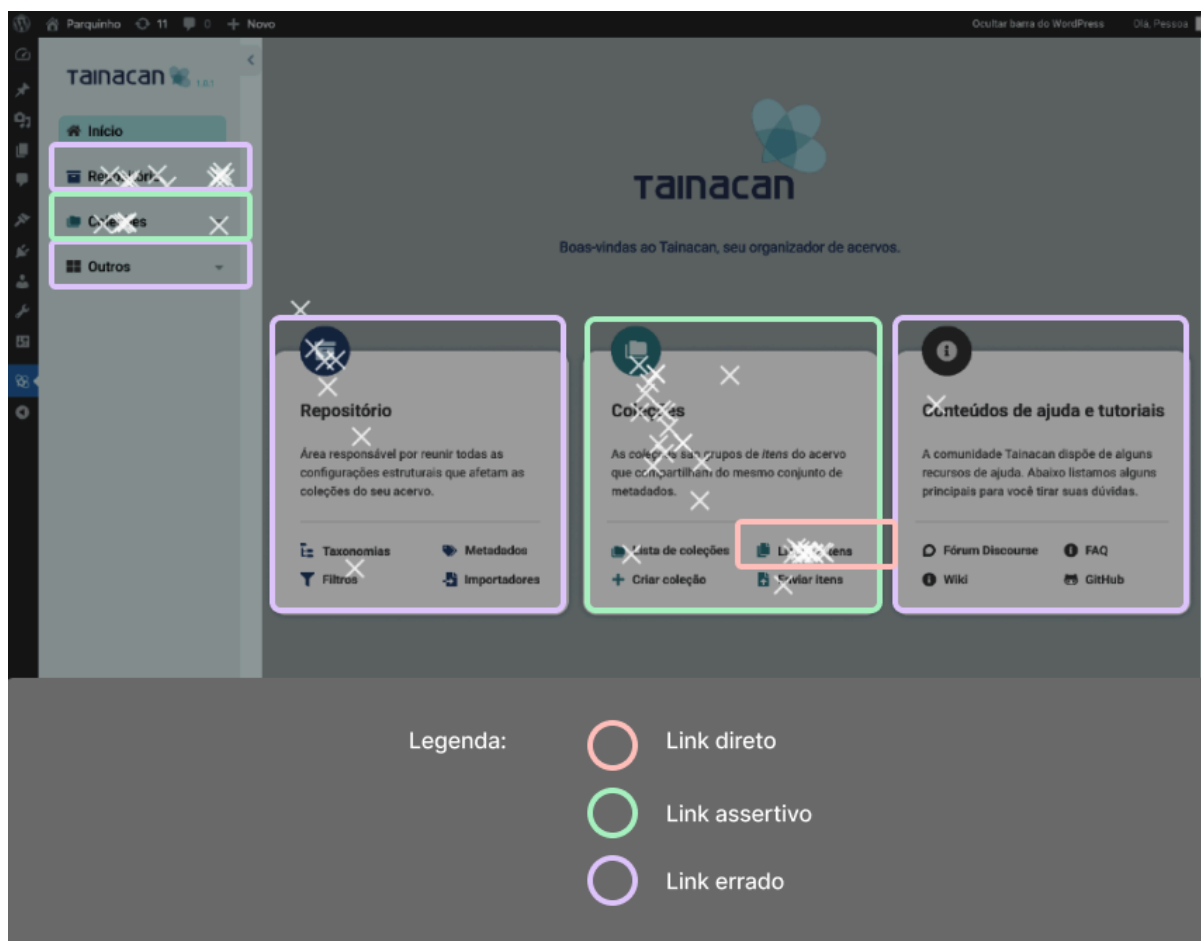
Tarefa 1: Encontrar na *Dashboard* o clique para a *Lista de todos os itens cadastrados no acervo*.

Resultado da interação das pessoas com o layout via mapa de calor de cliques:



Mais precisamente, os usuários clicaram principalmente em locais que os levassem para a página interna da área de Coleções, o que é assertivo, mas há o link direto para a página de "Todos os itens" no *card* de Coleções disposto no layout do *Dashboard*.

Analisando pontualmente os locais dos cliques, percebemos que houve uma maioria de cliques que levaram à resolução da tarefa.



12 pessoas finalizaram de **forma direta**
9 pessoas finalizaram de **forma indireta**
4 pessoas **não finalizaram** a tarefa

Analisando pontualmente os locais dos cliques, percebemos que houve uma maioria de cliques que levaram à resolução da tarefa.

Houve também alguns cliques erráticos para páginas da área de Repositório. Foi previsto esse comportamento uma vez que o plugin atual segue uma lógica de organização diferente da proposta na versão 1.0, em que o repositório de itens ficam em nível Coleção, e não em nível Repositório, como é atualmente.

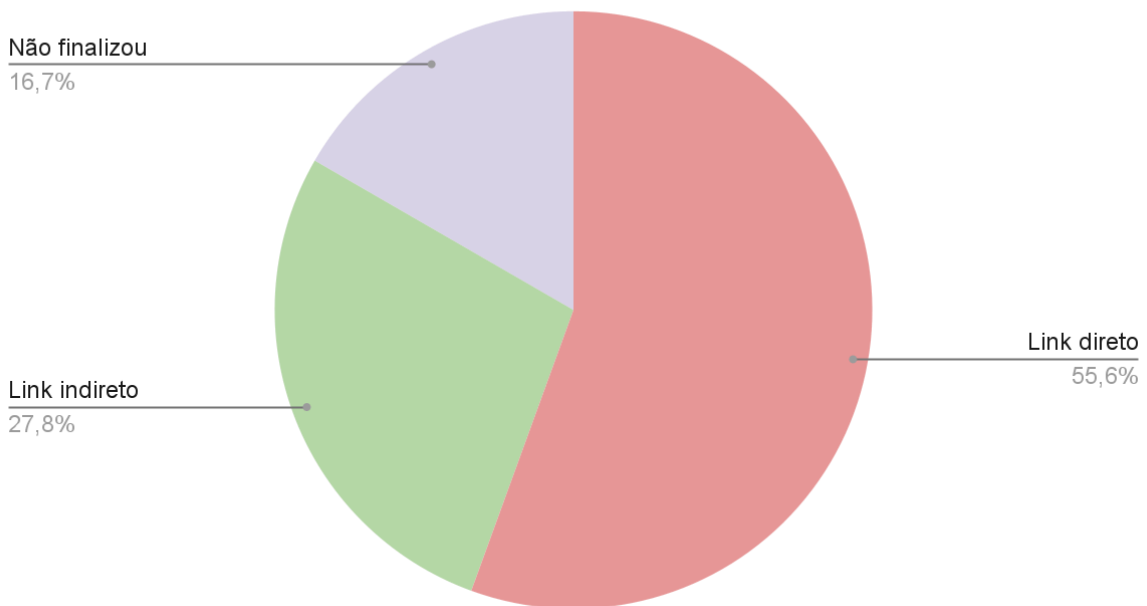
Dentre as 10 pessoas que marcaram conhecimento nível 5 na ferramenta,

- 6 finalizaram de forma direta
- 3 finalizaram de forma indireta
- 1 não completou a tarefa

Dentre as 8 pessoas que marcaram conhecimento nível 4 na ferramenta,

- 4 finalizaram de forma direta
- 2 finalizaram de forma indireta
- 2 não completaram a tarefa

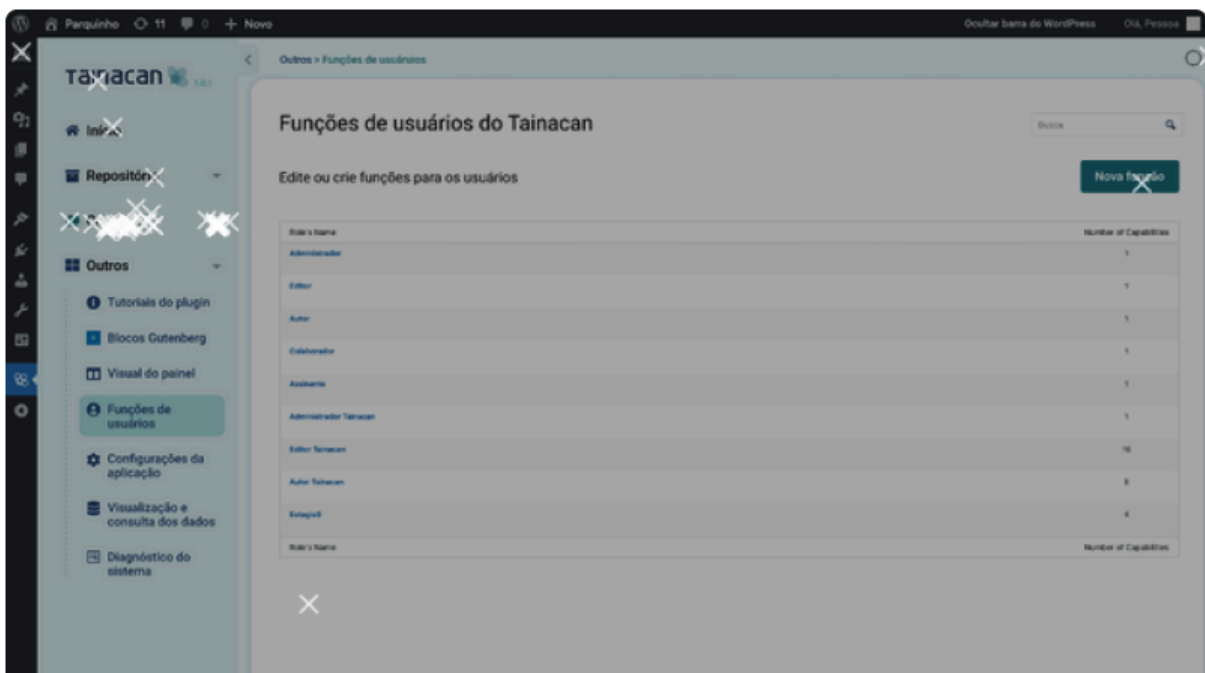
Pessoas nível 4 e 5 na Tarefa 1



A partir dos números extraídos das entrevistas, podemos observar que a maioria das pessoas nível 4 e 5 de conhecimento realizaram a tarefa de forma direta. O que justifica e confirma a eficiência da proposta de alteração de local da *Lista de todos os itens* do acervo.

Tarefa 2: Encontrar na página de "Funções de usuários", acessar a Lista de todas as coleções do acervo

Resultado da interação das pessoas com o layout via mapa de calor de cliques:



Nesta tarefa foi obtido sucesso de 92% de cliques diretos, com 23 participantes acertando o local correto de interação no primeiro clique.

Todas as pessoas entrevistadas finalizaram esta tarefa e das 2 pessoas que finalizaram de forma indireta, uma era nível 5 e a outra nível 4.

Tarefa 3: Acessar a Lista de termos de uma taxonomia no Repositório, partindo da tela de "Metadados da Coleção" com a barra lateral minimizada.

Resultado da interação das pessoas com o layout via mapa de calor de cliques:



Para finalizar a tarefa, a pessoa precisa acessar a área de Repositório, para então acessar a página de Taxonomias, então esta tela não possui o link direto mas sim acesso à ele.

Nesta tarefa foi obtido sucesso de 68% de cliques diretos, com 17 participantes acertando o local correto de interação no primeiro clique.

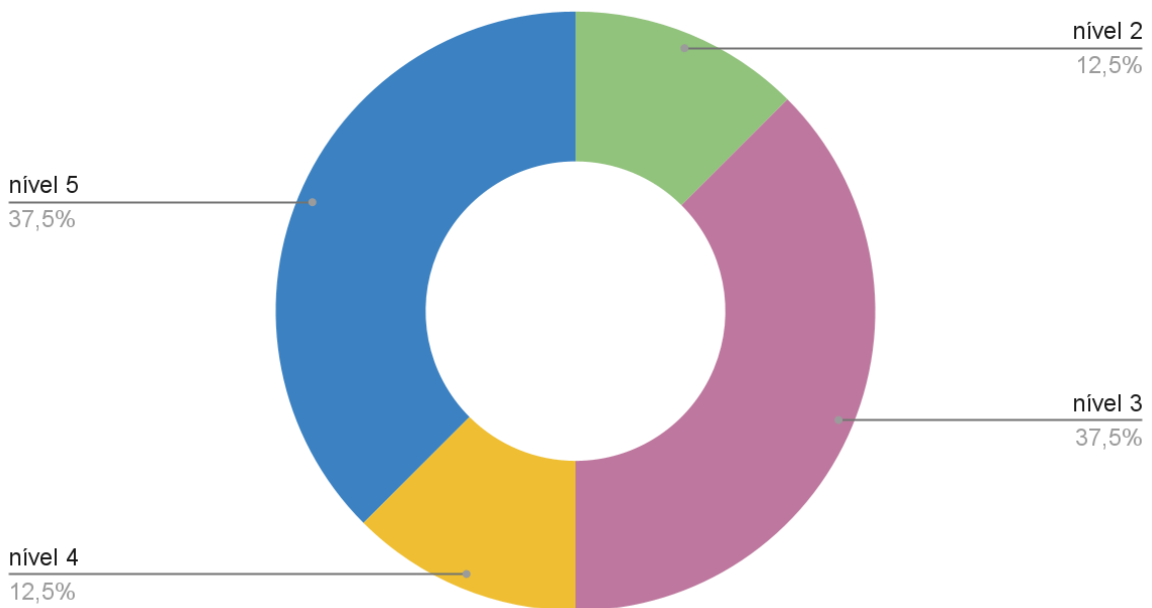


Dentre os 8 participantes que não finalizaram o teste de forma direta, podemos perceber uma grande quantidade de cliques erráticos em diversos locais do layout, mas há uma concentração específica de cliques na linha que apresenta o metadado de *Taxonomia do repositório*, na tela de Metadados da Coleção.

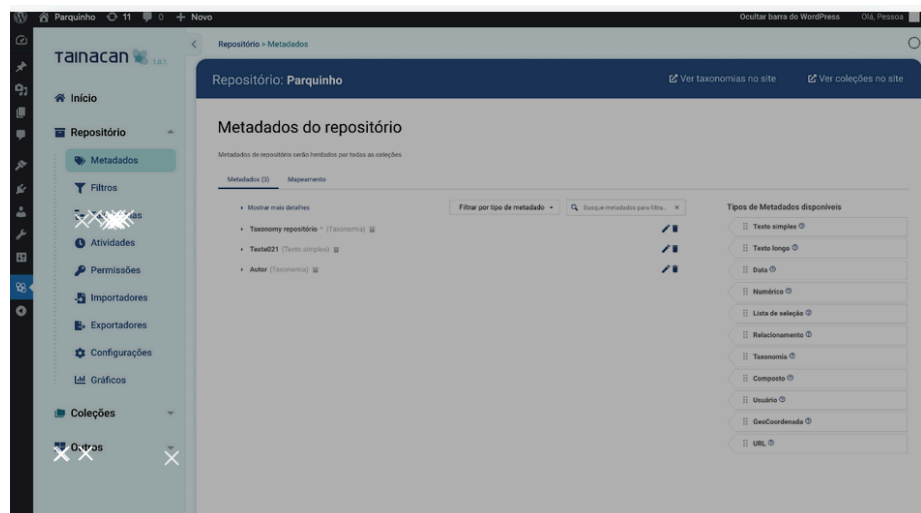
O que sugere que a forma que a página apresenta este dado, pode confundir e frustrar o usuário, uma vez que não é possível interagir com este metadado a partir da tela de Metadados da coleção, pois é ele é uma configuração de nível Repositório.

Das pessoas que não finalizaram o tarefa de forma direta, 3 não finalizaram e 5 finalizaram de forma indireta.

Pessoas que não finalizaram de forma direta



Já a segunda tela da tarefa obteve ótimo resultado, com sucesso de 94% de acessos com primeiro clique e em um tempo médio de 6 segundos.



4. Entrevistas moderadas

Foram realizadas três entrevistas moderadas com pessoas voluntárias. Trata-se de entrevistas realizadas com a presença de duas moderadoras, que acompanharam os participantes nas tarefas e coletaram suas impressões e dificuldades na realização do teste.

Dentre as três pessoas entrevistadas, AB tem conhecimento avançado da ferramenta; MC trabalha com a ferramenta a um mês e VA teve contato com a ferramenta apenas na aula de capacitação.

Na tarefa 1, AB finalizou de forma ágil e comentou que nunca usa o link de "Todos os itens" porque prefere acessar os itens via nível coleção. Já MC observou um tempo a tela, leu os itens do card de Repositório, então percebe o card de Coleções e clica de forma direta no link correto. Já VA não finaliza a tarefa.

Na tarefa 2 todas as três pessoas entrevistadas finalizaram de forma direta e muito rápida.

Na tarefa 3, AB finalizou de forma direta e rápida, enquanto MC e VA tentam clicar em "taxonomy" na tela de Metadados da coleção, causando frustração. MC finaliza de forma indireta e VA encerra a tarefa sem finalizar.

5. Pontos de atenção para próximos testes

Esse teste foi criado com muitas contribuições da equipe do LabDev do Ibram. Foi o primeiro de uma série de testes que se pretende aplicar para investigação e otimização da experiência das pessoas usuárias na utilização do Tainacan. A partir dos desdobramentos do teste, foi possível observar possíveis pontos de melhoria na estruturação do teste como um todo.

- É importante entrevistar também pessoas que não conhecem a ferramenta, pessoas com nenhum conhecimento da ferramenta, na intenção de investigar a eficiência da UIUX das propostas também em público leigo.
- No momento de prototipação dos layouts, alguns elementos menos relevantes para a jornada do usuário não foram prototipados (por exemplo, o ícone nos cards do Dashboard), o que pode ter enviesado a tabulação de dados da pesquisa em termos de eficiência da navegação, uma vez que um acesso provavelmente assertivo para a conclusão da tarefa acabou por causar frustração no momento de execução do teste.
- As respostas que obtivemos na pergunta final do teste foram unanimemente elogiosas, o que não agrega em termos de provocações para revisões e melhorias a partir das impressões das pessoas entrevistadas. Para o questionário final de impressões sobre as propostas, é importante perguntar pontualmente o que não agradou ou o que poderia ser melhor nas propostas.

6. Melhorias sugeridas

Analisando o processo de estruturação, aplicação das entrevistas e dos resultados obtidos com ajuda da ferramenta Maze, foi possível organizar uma lista de melhorias sugeridas para otimização da experiência e design da proposta de redesign do Tainacan 1.0.

A lista foi organizada em duas categorias:

Necessárias:

- 1. Revisão da Navegação na Tela de Metadados da Coleção:**
 - Modificar a interface da tela de Metadados da Coleção para evitar confusão com a interação de termos de taxonomia. Uma possível solução seria adicionar um indicativo visual ou uma mensagem contextual esclarecendo que as interações com a taxonomia estão disponíveis apenas na área de Repositório.
- 2. Aprimoramento do Card de Coleções no Dashboard:**
 - Considerar revisão de indicações visuais nos cards do Dashboard para facilitar a identificação e o acesso direto à lista de "Todos os itens". Isso pode ajudar a reduzir cliques erráticos e melhorar a eficiência da navegação.
- 3. Prototipação Completa de Elementos Relevantes:**
 - Para testes futuros, garantir que todos os elementos que possam impactar a navegação do usuário estejam devidamente prototipados, mesmo que considerados menos relevantes, para evitar frustrações e garantir a precisão dos resultados.

Desejáveis:

- 1. Guias e Tutoriais de Orientação:**
 - Desenvolver guias rápidos ou tutoriais visuais para ajudar usuários novos a se familiarizarem com as mudanças na navegação, especialmente para funcionalidades críticas como o acesso a listas de itens e coleções.
- 2. Diversificação do Perfil de Usuários nos Testes:**
 - Incluir participantes com pouca ou nenhuma familiaridade com o Tainacan em testes futuros, para avaliar a eficiência da UI/UX também entre usuários leigos, assegurando que o design atenda às necessidades de um público mais amplo.
- 3. Questionários Finais Mais Críticos:**
 - Reestruturar o questionário final para incluir perguntas mais desafiadoras que incentivem os participantes a fornecerem feedback crítico sobre o design. Isso pode incluir questões sobre aspectos que não agradaram ou sugestões específicas para melhorias.

7. Conclusão

Os resultados do teste de usabilidade com o novo design do plugin Tainacan indicam que a proposta de navegação e encontrabilidade, de modo geral, foi bem-sucedida, especialmente entre os usuários mais familiarizados com a ferramenta. O teste revelou que as mudanças realizadas no layout, especialmente no que diz respeito à organização das coleções e dos itens cadastrados, facilitam a navegação e permitem que os usuários encontrem as informações desejadas com um alto grau de sucesso.

No entanto, alguns pontos críticos foram identificados. Embora a maioria dos participantes tenha conseguido completar as tarefas propostas, houve casos de cliques erráticos e frustração, especialmente na Tarefa 3, onde a interface não deixou claro que o acesso à lista de termos de uma taxonomia não estava diretamente disponível na tela de Metadados da Coleção. Isso sugere que o design atual pode ser confuso em determinadas situações, especialmente para usuários menos experientes ou familiarizados com a estrutura do plugin.

As entrevistas moderadas forneceram insights adicionais sobre as dificuldades enfrentadas, confirmando que, enquanto usuários com conhecimento avançado da ferramenta conseguem navegar com eficiência, aqueles com menos experiência podem enfrentar desafios. Essa diferença destaca a importância de considerar tanto usuários novos quanto experientes no processo de design e teste.