10
Referências Bibliográficas

ABREU, Leonardo Marques de. **Usabilidade de telefones celulares com base em critérios ergonômicos**. Orientadora: Anamaria de Moraes. 2004. Dissertação (Mestrado em Design: Ergonomia e Usabilidade e Interação Humano-Computador) – Programa de Pós-Graduação em Design, Pontifícia Universidade Católica do Rio De Janeiro. Rio de Janeiro.

AHMET, Zeynep; HOLMQUIST, Lars-Erik. **Sharing Mobile Services**: Beyond the App Store Model. Proceeding of MobileHCI 2010. ACM Press. Lisboa, 2010.

ALMEIDA, Melissa Ribeiro de. **O tempo como moeda de valor na cultura digital**. Contemporanea, Vol. 7, No 1 (2009): Comunicação e espaço. Disponível em "http://www.contemporanea.uerj.br/pdf/ed_12/con temporanea_n12_05_melissa.pdf. Data de acesso: 26 de agosto de 2012.

ARAGÃO, Marianna. **Classe C chega a 54% da população e tem renda média de R$ 1.450.** Disponível em: http://www1.folha.uol.com.br/mercado/1065542-classe-c-chega-a-54-da-populacao-e-tem-renda-media-de-r-1450.shtml/. Data de acesso: 10 de dezembro de 2012.

ARGAN, Giulio Carlo. **A Arte Moderna na Europa:** de Hogarth a Picasso. Tradução, notas e posfácio: Lorenzo Mammi. São Paulo: Companhia das Letras, 2010.

BRASIL.GOV.BR. **Anatel conclui leilão de tecnologia 4G para Copa**. Disponível em: http://www.brasil.gov.br/noticias/arquivos/2012/06/12/ anatel-conclui-leilao-de-tecnologia-4g-para-copa. Data de acesso: 6 de setembro de 2012.

BEVAN, Nigel. **What is the difference between the purpose of usability and user experience evaluation methods?** Disponível em: http://www.nigelbevan.com/papers/What_is_the_difference_between_usability_and_user_experience_evaluation_methods.pdf. Data de acesso: 31 de outubro de 2012.

BOCLKER, Adam. **Research: New Uses for Mobile Devices in Healthcare**. Disponível em: http://floatlearning.com/2012/03/research-new-uses-for-mobile-devices-in-healthcare/. Data de acesso: 22 de novembro de 2012.

BOOKE, John. **SUS**: A quick and dirty usability scale. Disponível em: http://hell.meiert.org/core/pdf/sus.pdf . Data de acesso: 15 de agosto de 2012

BOWMAST, Nick. **Mr Tappy.** Disponível em: http://www.mrtappy.com/. Data de acesso: 02 de dezembro de 2012.

BRIGNULL, Harry. **Quick tip**: make your own iPhone usability testing sled for £5. Disponível em: http://www.90percentofeverything.com/2010/05/07/quick-tip-

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1113322/CA

make-your-own-iphone-usability-testing-sled-for-5/. Data de acesso: 02 de dezembro de 2012

_____. **Anatomy of a Hardware Usability Testing Rig**. Disponível em: http://www.90percentofeverything.com/2011/12/14/anatomy-of-a-hardware-usability-testing-rig/. Data de acesso: 02 de dezembro de 2012

BUDIU, Raluca; NIELSEN, Jakob. **Usability of iPads Apps and Websites**. Nielsen Norman Group, 2011. Disponível em: http://www.nngroup.com/reports/mobile/ipad. Data de acesso: 10 de novembro de 2012.

BUSINESS DICITIONARY. **App Store**. Disponível em: http://www.businessdictionary.com/definition/app-store.html. Data de acesso: 6 de novembro de 2011.

CAR, Austin. **Sharing App Bump 3.0 Slashes Most Features, Proves Less Really Can Be More**. Disponível em http://www.fastcompany.com/1816610/sharing-app-bump-30-slashes-most-features-proves-less-really-can-be-more. / Data de acesso: 22 de novembro de 2012.

CAVALLINI, Ricardo; REIS, Terence. **1ª Pesquisa #Mobilize Consumidor Móvel 2011**. W/McCann, Grupo.Mobicom e Instituto Ipsos Mediact. Disponível em: http://www.xydo.com/toolbar/26516473-consumidor_m%C3%B3vel_2011. Data de acesso: 11 de agosto de 2011.

CASSOL Leonardo Pereira; SANTOS, Carlos Alberto Parisi; GARCIA, Eduardo Bueno dos Reis; ALVES, Roberto Penido Sena; OLIVA, Fábio Lotti. **Cenários Prospectivos para a Telefonia Celular no Brasil:** 2008-2016. Gestão & Regionalidade, Vol. 24, No. 72, 2008, pp. 48-58. Universidade Municipal de São Caetano do Sul Sao Caetano do Sul, Brasil. Disponível em: Data de acesso: 26 de agosto de 2012.

CEREJO, Lyndon. **The Elements Of The Mobile User Experience**. Disponível em: http://mobile.smashingmagazine.com/2012/07/12/elements-mobile-user-experience/. Data de acesso: 22 de novembro de 2012.

CIRIBELLI, Marilda Corrêa. **Projeto de pesquisa**: um instrumental da pesquisa científica. Rio de Janeiro: 7letras. 2000.

CLARO. **Institucional.** Disponível em: http://www.claro.com.br/portal/home.do?method=showHome&idlocal=50. Data de acesso: 10 de setembro de 2012.

COMPARE CELLPHONES. **SAMSUNG Galaxy Ace VS APPLE iPhone 3GS**. Disponível em: http://www.compare-cellphones.org/Samsung-Galaxy-Ace-vs-Apple-iPhone-3GS. Data de acesso: 30 de novembro de 2012.

CORNETT, Catriona. **Review**: UX Recorder for iOS. Disponível em: http://www.inspireux.com/2012/07/29/review-ux-recorder-for-ios/. Data de acesso: 02 de dezembro de 2012

CONVERGÊNCIA DIGITAL. **3G supera a marca de 1 bilhão de conexões ativas**. Disponível em: http://convergenciadigital.uol.com.br/cgi/

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1113322/CA

cgilua.exe/sys/start.htm?infoid=29014&sid=17. Data de acesso: 4 de setembro de 2012.

CONVERGÊNCIA DIGITAL. **Brasil chega a 256,13 milhões de linhas móveis ativas**. Disponível em: http://convergenciadigital.uol.com.br /cgi/cgilua.exe/sys/start.htm?infoid=31186&sid=8. Data de acesso: 4 de setembro de 2012.

DISTIMO. **BlackBerry App World**. Disponível em: http://www.distimo.com/appstores/app-store/20-BlackBerry_App_World. Data de acesso: 21 de setembro de 2012.

_____. **Google Play Store**. Disponível em: http://www.distimo.com/appstores/app-store/19-Google_Play_Store. Data de acesso: 21 de setembro de 2012.

_____. **iPhone App Store**. Disponível em: http://www.distimo.com/appstores/app-store/18-Apple_App_Store_for_iPhone. Data de acesso: 21 de setembro de 2012.

_____. **Nokia Store**. Disponível em: http://www.distimo.com/appstores/app-store/21-Nokia_Store. Data de acesso: 21 de setembro de 2012.

DUARTE, Emerson de Jesus. **Telecomunicações:** a evolução tecnológica e a empregabilidade no setor. In: XII SEMEAD (Seminários em Administração): Empreendedorismo e Inovação, São Paulo, 2009. Disponível na internet: http://www.ead.fea.usp.br/semead/12semead/re sultado/trabalhosPDF/338.pdf. Data de acesso: 01 de fevereiro de 2012.

FRASER, Adam. **Mobile phones, feature phones and smartphones: the differences**. Disponível em: http://conversations.nokia.com/2012/07/24/mobile-phones-feature-phones-and-smartphones-the-differences/ Data de acesso: 09 de fevereiro de 2013.

FREUD, Sigmund. **O mal-estar na civilização**, novas conferências introdutórias à Psicanálise e outros textos. tradução: Paulo César de Souza. Companhia das Letras, 2010.

GALDINO, Aurivan Luiz; SILVA, Bruno Andrade; OTTOBONI, Fernando; GIGLIOTTI, Rogério M. **Telefonia Móvel no Brasil**: Análise Estratégica. Trabalho de Conclusão da Disciplina: Conceitos Fundamentais de Gestão e Estratégia, para a Pós-Graduação de Inteligência de Negócios da Faculdade de Tecnologia de Jaú. Professores: Carlos Alberto Pavanelli (Msc) e José Renato Luchini (Msc). Faculdade de Tecnologia de Jaú: Jaú, 2010. Disponível em: http://www.slideshare.net/aurivan/telefonia-mvel-no-brasil-anlise-estratgica. Data de acesso: 26 de agosto de 2012.

GIL, A. C. **Como elaborar projetos de pesquisas**. 3. ed. São Paulo: Atlas, 1996.

GOOGLE DISCOVERY. **Android chega a 46,8% dos smartphones vendidos no Brasil**. Disponível em: http://googlediscovery.com/2012/09/04/android-chega-a-468-dos-smartphones-vendidos-no-brasil/ Data de acesso: 15 de setembro de 2012.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1113322/CA

GUTIERREZ, Regina Maria Vinhais; CROSSETTI, Pedro de Almeida. **A Indústria de Telequipamentos no Brasil**: Evolução Recente e Perspectivas. BNDES Setorial, Rio de Janeiro, n. 18, p. 23-90, set. 2003.

HANSSON, David H. **Ten apps is all I need**. Disponível em: http://37signals.com/svn/posts/2959-ten-apps-is-all-i-need. Data de acesso: 06 de dezembro de 2012.

HARVEY, David. **A condição Pós-Moderna**. Ed Loyolas. São Paulo, 1992.

HEIM, Ana. **Amazon is reportedly planning to launch its Kindle e-readers in Brazil e Japan**. 13 de Fevereiro de 2012. http://thenextweb.com/media/2012/02/13/amazon-is-reportedlyplanning-to-launch-its-kindle-e-readers-in-brazil-and-japan/ Data de acesso: 15 de setembro de 2012.

_____. **Censo 2010**: escolaridade e rendimento aumentam e cai mortalidade infantil. Disponível em: http://www.ibge.gov.br/home/presidencia/noticias/noticia_visualiza.php?id_noticia=2125&id_pagina=1. Data de acesso: 06 de dezembro de 2012.

IBGE. **Número de municípios, população residente, por situação do domicílio, taxa de crescimento e razão de dependência, segundo as Unidades da Federação e classes de tamanho da população dos municípios, Brasil, 2000**. Disponível em: http://www.ibge.gov.br/home /estatistica/populacao/indicadores_sociais_municipais/tabela1a.shtm. Data de acesso: 4 de setembro de 2012.

IDC. **Strong Demand for Smartphones in Second Quarter Continues to Drive the Worldwide Mobile Phone Market, According to IDC.** Disponível em: http://www.idc.com/getdoc.jsp?containerId=prUS23624612. Data de acesso: 15 de setembro de 2012.

IDGNOW**. Venda de smartphones no Brasil sobe quase 80% no primeiro semestre.** Disponível em: http://idgnow.uol.com.br/mobilidade/ 2012/09/13/venda-de-smartphones-no-brasil-sobe-quase-80-no-primeiro-semestre/. Data de acesso: 15 de setembro de 2012.

JARRETT, Caroline. **SUS:** a good enough usability questionnaire. Disponível em: http://rosenfeldmedia.com/books/survey-design/blog/sus_a_good_enough_usability_qu/ . Data de acesso: 09 de agosto de 2012.

KOTLER, Philip; KELLER, Kevin Lane. **Administração de Marketing**. Pearson Education Br, 2000. 12ª edição, 2010.

MACHADO, Daniel. **Foxconn abrirá mais cinco fábricas no Brasil, diz secretário**. 31 de Janeiro de 2012. http://www.teletime.com.br/31/01/2012/foxconn-abrira-mais-cinco-fabricas-nobrasil-diz-secretario/tt/260293/news.aspx. Data de acesso: 15 de setembro de 2012.

MAYHEW, Deborah J. **The Usability Engineering Lifecycle**: a practitionier's handbook for user interface design. Academic Press. Londres. 1999.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1113322/CA

MORVILLE, Peter. **Ambient findability**. O´Reilly, 2005.

_____. **Information architecture for the World Wide Web**. Sebastopol. CA: O'Reilly, 1998.

NASCIMENTO, Jamerson Rogério do. **O setor de telecomunicações:** história e políticas públicas no Brasi. Dissertação de Mestrado Profissionalizante. Programa de Pós-Graduação em Administração das Faculdades Ibmec. Rio de Janeiro: Faculdades Ibmec, 2008.

NIIDE, Emerson. **UX = MKT²**. 5º EBAI – Encontro Brasileiro de Arquitetura da Informação. Disponível em: http://www.congressoebai.org/wp-content/uploads/ebai11/EBAI11_artigo32.pdf. Data de acesso: 31 de outubro de 2012.

NOKIA. **The Nokia Story**. Disponível em: http://www.nokia.com/global/about-nokia/company/about-us/story/the-nokia-story/. Data de acesso: 18 de novembro de 2011.

OGUNLESI, Tolu; BUSARI, Stephanie. **Seven ways mobile phones have changed lives in África**. Disponível em: http://www.cnn.com/2012/09/13/world/africa/mobile-phones-change-africa/index.html. Data de acesso: 22 de novembro de 2012.

OI. **Sobre a Oi**. Disponível em: http://ri.oi.com.br/oi/web/conteudo_pt.asp?idioma=0&conta=28&tipo=27892. Data de acesso: 10 de setembro de 2012.

OLIVEIRA, Daniella Coelho de. **O texto freudiano como analisador da cultura**: uma resposta aos discursos totalizantes da ciência e da religião. Revista Mal-estar e Subjetividade, Volume 2, Número 2, P: 123 - 144. Fortaleza, 2002.

OLHAR DIGITAL. **3G, 3G+ e 4G: quais as diferenças entre essas tecnologias?** Disponível em: http://olhardigital.uol.com.br/produtos/mobilidade/noticias/3g,-3g-e-4g-quais-as-diferencas-entre-essas-tecnologias. Data de acesso: 6 de setembro de 2012.

OLHAR DIGITAL. **Redes 3G+: elas já estão entre nós! Veja como garantir essa velocidade extra.** Disponível em: http://olhardigital.uol.com.br/produtos/mobilidade/noticias/redes-3g-sabia-que-elas-ja-estao-entre-nos. Data de acesso: 6 de setembro de 2012.

OPPENHEIM, A. N. **Questionnarie, Inteview and Attitude Measurement**. Printer Publishers. Londres. 1992.

PADOVANI, Stephania; SCHLEMMER, André. SCARIOT, Cristiele Adriana. **Usabilidade & User Experience, Usabilidade versus User Experience, Usabilidade em User Experience?** Uma discussão teórico-metodológica sobre comunalidades e diferenças. 12º ERGODESIGN - USIHC, 2012, NATAL - RN. 12º ERGODESIGN - USIHC, 2012, NATAL – RN.

PAMPANELI, Giovana Azevedo. **A Evolução do Telefone e uma Nova Forma de Sociabilidade:** O Flash Mob. Revista Razon y Palavra, Ed. Proyecto Internet del ITESM Campus Estado de México, número 41, outubro-novembro de 2004. ISSN 1605-4806. Disponível na internet:

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1113322/CA

www.razonypalabra.org.mx/anteriores/n41/gazevedo.html. Data de acesso: 27 de janeiro de 2011.

PC MAGAZINE. **Feature phone**. Disponível em: http://www.pcmag.com/encyclopedia_term/0,1237,t=feature+phone&i=62894,00.asp Data de acesso: 09 de fevereiro de 2013.

_____. **Definition of: App Store**. Disponível em: http://www.pcmag.com/encyclopedia_term/0,2542,t=App+Store&i=59366,00.asp#fbid=IDDyaXKuEAn. Data de acesso: 6 de novembro de 2011.

PORTER, Joshua; BREWER, Joshua. **Why UX is really just good marketing**. Disponível em: http://52weeksofux.com/post/461247449/why-ux-is-really-just-good-marketing. Data de acesso: 31 de outubro de 2012.

PRAYAGA, Shyamala. **Mobile User Interface Guide.** Disponível em: http://www.scribd.com/doc/33158304/Mobile-UI-and-Usability-Guide. Data de acesso: 22 de novembro de 2012.

QUALCOMM. **Going Beyond an Application Store**: How Wireless Operators Will Win by Putting Consumers in Control of Their Mobile Content Experience. Disponível em: http://www.qualcomm.com/documents/files/going-beyond-application-store.pdf. Data de acesso: 28 de agosto de 2011.

QUARESMA, Maria Manuela Rupp. **Avaliação de usabilidade de sistemas de informação disponíveis em automóveis: um estudo ergonômico de sistemas de navegação GPS**. Orientadora: Anamaria de Moraes. 2010. Tese (Doutorado em Design: Ergonomia e Usabilidade e Interação Humano-Computador) – Programa de Pós-Graduação em Design, Pontifícia Universidade Católica do Rio De Janeiro. Rio de Janeiro.

ROCHA, Roberta. **Relatório Mobilize de Inteligência de Mercado Mobile #4**. Aorta, Mobi, maio de 2012. Disponível em: http://www.mobilizado.com.br/wp-content/uploads/2012/04/Relat%C3%B3rio-Mobilize-IM-4-Mercado-Mobile-Abr-2012.pdf. Data de acesso: 15 de setembro de 2012.

RIM. **Company**. Disponível em: http://www.rim.com/company/index.shtml. Data de acesso: 18 de novembro de 2011.

RUBIN, Jeff. CHISNELL, Dana. **Handbook of Usability Testing**, Second Edition: How to Plan, Design, and Conduct Effective Tests. Editora: Wiley Publishing, Inc. Indianapolis, 2008.

SANTA ROSA, Guilherme; MORAES, Anamaria de. **Avaliação e Projeto no design de interfaces**. 2AB Editora, 2010.

SANTOS, Robson Luís Gomes dos. **Usabilidade de interfaces para sistemas de recuperação de informação na web**: estudo de caso de bibliotecas on-line de universidades federais brasileiras / Robson Luís Gomes dos Santos ; orientadora: Anamaria de Moraes. – Rio de Janeiro : PUC, Departamento de Artes e Design, 2006.

SAURO, Jeff. **How To Conduct A Usability Test On A Mobile Device**. Disponível em: http://www.measuringusability.com/blog/mobile-usability-test.php. Data de acesso: 02 de dezembro de 2012.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1113322/CA

_____. **Measuring Usability With The System Usability Scale (SUS)**. Disponível em: http://www.measuringusability.com/sus.php. Data de acesso: 15 de agosto de 2012

SAVIO, Nadav; BRAITERMAN, Jared. **Design Sketch**: The Context of Mobile Interaction. Disponnível em: http://www.giantant.com/output/mobile_context_model.pdf. Data de acesso: 22 de novembro de 2012.

SAXENA, Amit. **Mobile Application Usability Testing**. Disponível em: http://www.blinkux.com/insights/blog/mobile-application-usability-testing/. Data de acesso: 02 de dezembro de 2012

SUDJIC, Deyan. **A linguagem das coisas**. Tradução: Adalgisa Campos da Silva. Rio de Janeiro: Intrínseca, 2010.

TAURION, Cesar. **Internet Móvel**: tecnologia e modelos. Rio de Janeiro: Ed. Campus, 2002.

TELEBRAS. **Histórico**. Disponível em: http://www.telebras.com.br /inst/?page_id=41. Data de acesso: 10 de setembro de 2012

TELECO. **Seção**: Tutoriais Operação. Disponível em: http://www.teleco.com.br/tutoriais/tutorialeletronica/pagina_1.asp. Data de acesso: 10 de setembro de 2012

TECNOBLOG. **LTE:** saiba como o 4G funciona. Disponível em: http://tecnoblog.net/88088/lte-4g-como-funciona/. Data de acesso: 6 de setembro de 2012.

TIM. **Sobre a empresa**. Disponível em: http://www.tim.com.br/portal/site/PortalWeb/menuitem.4a0256dd13e9eab6ba493d10703016a0/?vgnextoid=88a98986a693b010VgnVCM1000000603610aRCRD&wfe_pweb_area=45&wfe_pweb_estado=21&. Data de acesso: 10 de setembro de 2012.

TOMLIN, Craig. **24 Usability Testing Tools**. Disponível em: http://www.usefulusability.com/24-usability-testing-tools/. Data de acesso: 02 de dezembro de 2012.

TOZETTO, Claudia. **60% dos aplicativos para smartphones com Android são grátis, diz estudo**. Disponível em:http://tecnologia.ig.com.br/noticia/2010/09/02/60+dos+aplicativos+para+smartphones+com+android+sao+gratis+diz+estudo+9580808.html. Data de acesso: 11 de dezembro de 2012.

TYERS, Bernard. **Reconding your test**. Disponível em: http://www.diymobileusabilitytesting.net/diymut/step-by-step/recording-your-tests/. Data de acesso: 02 de dezembro de 2012.

UNGER, Russ; CHANDLER, Carolyn. **A Project Guide to UX**: for user experience designers in file for in marking. New Riders. Berkley,2009.

UOL TECNOLOGIA. **Impulsionado por smartphones, acesso móvel cresce quase 50% no ano e chega a 60 mi**. Disponível em: http://tecnologia.uol.com.br/noticias/redacao/2012/08/28/acesso-movel-cresce-

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1113322/CA

quase-50-no-ano-e-chega-a-cerca-de-60-mi.htm. Data de acesso: 4 de setembro de 2012.

VAUGHAN, Adam. **Can apps and GPS watches really make you run faster?** Disponível em: http://www.guardian.co.uk/lifeandstyle/2012/sep/14/apps-gps-watches-run-faster. Data de acesso: 22 de novembro de 2012.

VISIONMOBILE. **Developer Economics 2011 report**: How developers and brands are making money in the mobile app economy. Disponível em: http://www.visionmobile.com/rsc/researchreports/VisionMobile-Developer_Economics_2011.pdf. Data de acesso: 28 de agosto de 2011.

VIVO. **Histórico**. Disponível em: http://vivo.mediagroup.com.br/port/empresa/historico.asp. Data de acesso: 10 de setembro de 2012.

WEST, Joel; MACE, Michael. **Browsing as the killer app:** Explaining the rapid success of Apple's iPhone. Telecommunications Policy 34, páginas: 270-286. Editora Elsevier Ltd, 2010

WIKIPEDIA. **Google**. Disponível em: http://pt.wikipedia.org/wiki/Google. Data de acesso: 18 de novembro de 2011.

WIKIPEDIA. **List of digital distribution platforms for mobile devices**. Disponível em: http://en.wikipedia.org/wiki/List_of_digital_distribution_platforms_for_mobile_devices. Data de acesso: 18 de novembro de 2011.

York, J., Pendharkar, P.C. **Human-computer interaction issues for mobile computing in a variable work context**. International Journal of Human-Computer Studies, 60, 5-6, 771-797. 2004.

YOUR DICTIONARY. **Mobile App Store** - technical definition. Disponível em: http://computer.yourdictionary.com/mobile-app-store. Data de acesso: 6 de novembro de 2011.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1113322/CA

Apêndice I
Questionário

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1113322/CA

Questionário sobre as lojas

Bem-vindo!

A presente pesquisa visa analisar o comportamento de uso nas lojas de aplicativos móveis. As informações cedidas são confidenciais, e, portanto, somente serão divulgadas no meio científico e acadêmico de forma anônima e global, com a sua identidade totalmente preservada. Caso você tenha mais dúvidas ou necessite maiores esclarecimentos, pode entrar em contato comigo através do e-mail wilsonprata@gmail.com.

Em caso de desistência na participação na pesquisa, não haverá penalidades, ou prejuízo.

Qual a marca do seu smartphone?

- ○ Apple
- ○ BlackBerry
- ○ HTC
- ○ LG
- ○ Motorola
- ○ Nokia
- ○ Samsung
- ○ Sony Ericsson

Continuar

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1113322/CA

IPHONE APP STORE

PUC RIO LEUI

Questionário sobre uso da iPhone App Store

Agora gostaríamos de saber mais sobre seu smartphone e para que você o usa.

0%

1. Qual o modelo de iPhone que você mais usa? *

- ○ iPhone
- ○ iPhone 3G
- ◉ iPhone 3GS
- ○ iPhone 4

2. Para que você usa seu smartphone? (responder todas as opções que se aplicam)

- ☐ Acessar Bate-papo online
- ☑ Acessar redes sociais (facebook, twitter, orkut, etc)
- ☐ Assistir filmes de cinema
- ☐ Assistir TV
- ☑ Comprar aplicativos
- ☑ Enviar e receber e-mail
- ☑ Enviar mensagem de texto (SMS)
- ☑ Fazer ligações
- ☐ Filmar
- ☑ Jogar
- ☑ Ler livros e/ou documentos
- ☑ Navegar na internet
- ☑ Ouvir música
- ☑ Tirar fotos
- ☑ Usar a calculadora
- ☑ Usar a lista de tarefa (To Do list)
- ☐ Usar como drive externo / pen-drive
- ☑ Usar o calendário
- ☑ Usar o despertador
- ☑ Usar dicionário
- ☑ Usar o mapa
- ☐ Usar tradutor
- ☐ Usar o rádio
- ☑ Ver vídeos
- ☐ outros

3. Você conhece a loja de aplicativos iPhone App Store? *

- ◉ Sim
- ○ Não

4. Com que frequência você baixa aplicativos da iPhone App Store? *

- ○ Muito freqüentemente
- ○ Freqüentemente
- ◉ Às vezes
- ○ Raramente
- ○ Nunca

Continuar

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1113322/CA

IPHONE APP STORE

PUC RIO LEUI

Questionário sobre uso da iPhone App Store

Agora gostaríamos de saber mais sobre seu smartphone e para que você o usa.

33%

5. Que tipos de aplicativos você normalmente baixa da iPhone App Store? (responder todas as opções que se aplicam)

- ☐ Books (ex: Dicionário Portátil)
- ☐ Business (ex: Quickoffice)
- ☐ Education (ex: Inglês na Prática)
- ☐ Entertainment (ex: Angry Birds)
- ☐ Finance (ex: Minhas Despesas)
- ☐ Healthcare & Fitness (ex: Nike+GPS)
- ☐ Lifestyle (ex: Bíblia Sagrada)
- ☐ Medical (ex: Guia dos Remédios)
- ☐ Music (ex: Shazam)
- ☐ Navigation (ex: iRadar Brazil)
- ☐ News (ex: TV HD)
- ☐ Photography (ex: Instagram)
- ☐ Productivity (ex: Pages)
- ☐ Reference (ex: Wikipedia Mobile)
- ☐ Social Networking (ex: MSN)
- ☐ Sports (ex: Cartola FC)
- ☐ Travel (ex: Veja Comer e Beber)
- ☐ Utilities (ex: Alarm Clock Pro)
- ☐ Weather (ex: Weather+)

6. Como você faz, na maioria das vezes, para baixar esses aplicativos? (responder todas as opções que se aplicam)

- ☐ Baixo os que estão em destaque
- ☐ Baixo os melhor avaliados
- ☐ Procuro nas categorias que mais me interessam
- ☐ Procuro em sites e blogs especializados
- ☐ Pergunto aos meus amigos e parentes
- ☐ Uso a ferramenta de busca
- ☐ Baixo de desenvolvedores/software houses que já conheço
- ☐ Outros

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1113322/CA

7. Já ocorreu de você procurar por algum aplicativo e não encontrar?

- (•) Muito freqüentemente
- ( ) Freqüentemente
- ( ) Às vezes
- ( ) Raramente
- ( ) Nunca

8. Quantos aplicativos você tem aproximadamente no seu smartphone? (desconsiderar os pré-instalados)

- ( ) 1-10
- ( ) 11-25
- (•) 26-50
- ( ) mais de 50

9. Com qual freqüência você usa seus aplicativos?

- ( ) Muito freqüentemente
- (•) Freqüentemente
- ( ) Às vezes
- ( ) Raramente
- ( ) Nunca

10. De que forma você costuma usar a iPhone App Store?

- ( ) No computador apenas
- (•) No celular apenas
- ( ) Em ambos

10.1 O que você acha de usar a Mac iPhone Store no seu celular em comparação à experiência no computador? (responder todas as opções que se aplicam)

- [ ] Acho mais seguro
- [ ] Acho mais prático
- [ ] Acho mais fácil de usar
- [x] Acho mais rápido
- [x] Outros

10.2 Por favor especifique

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1113322/CA

11. Para decidir entre dois aplicativos semelhantes, você normalmente: (responder todas as opções que se aplicam)

- [ ] Escolho o que tem a melhor avaliação
- [x] Pergunto aos amigos e parentes
- [ ] Procuro por informações na internet
- [ ] Escolho o que tem a melhor descrição
- [x] Escolho o que tem o melhor visual
- [ ] Escolho o mais barato
- [ ] Outros

12. Você já desistiu ou abandonou a compra de um aplicativo?

- (•) Sim
- ( ) Não

12.1 Por que? (responder todas as opções que se aplicam)

- [ ] Porque era muito caro
- [ ] Porque estava avaliado negativamente
- [ ] Porque tinham muitos comentários negativos
- [ ] Porque o processo de compra era muito extenso
- [x] Porque não haviam muitas informações sobre ele
- [ ] Outros

13. Quantos aplicativos em média você baixa por semana? (considerar os últimos três meses)

- ( ) Menos de 1
- ( ) 1–3
- ( ) 4–8
- ( ) 9–15
- ( ) Mais de 15

14. Quando você normalmente baixa os aplicativos: (responder todas as opções que se aplicam)

- [ ] Quando ganho ou compro um cartão de presente
- [ ] Quando tenho tempo livre acesso a loja e vejo se tem algo interessante
- [ ] Procuro quando tenho uma necessidade específica
- [ ] Procuro quando as pessoas comentam muito sobre um aplicativo
- [ ] Baixo quando tenho dinheiro sobrando
- [ ] Outros

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1113322/CA

15. Você já avaliou e/ou comentou algum aplicativo?

- ○ Nunca avaliei, nem comentei
- ○ Já comentei apenas
- ○ Já avaliei apenas
- ○ Já avaliei e comentei

16. Você já baixou algum aplicativo que o tenha decepcionado de alguma forma?

- ○ Sim
- ○ Não

17. O que você faz quando baixa um aplicativo que parecia muito bom, mas não era? (responder todas as opções que se aplicam)

- ☐ Deixo instalado
- ☐ Deleto
- ☐ Avalio e/ou comento negativamente

18. Quanto a quantidade de aplicativos disponíveis para o seu smartphone, você os considera:

- ○ Escassos
- ○ Poucos
- ○ Em boa quantidade
- ○ Muitos
- ○ Excessivos

19. O que você acha da qualidade dos aplicativos disponíveis para o seu smartphone?

20. O que você acha do preço cobrado pelos aplicativos disponíveis para o seu smartphone?

21. Qual o seu nível de satisfação com os aplicativos disponíveis para o seu smartphone?

- ○ Muito insatisfeito
- ○ Insatisfeito
- ○ Satisfeito
- ○ Muito satisfeito

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1113322/CA

22. Você percebe alguma diferença nos aplicativos pagos em relação aos gratuitos?

23. O que você mais gosta na iPhone App Store?

24. O que você não gosta na iPhone App Store?

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1113322/CA

IPHONE APP STORE

PUC RIO LEUI

Questionário sobre uso da iPhone App Store

Agora gostaríamos de saber mais sobre seu smartphone e para que você o usa.

67%

25. Qual a sua idade?

- Menos de 20 anos
- De 21 a 30 anos
- De 31 a 40 anos
- De 41 a 50 anos
- Mais de 50 nos

26. Sexo

- Masculino
- Feminino

27. Há quanto tempo você usa computadores?

- Menos de um ano
- De 1 a 2 anos
- De 2 a 4 anos
- Mais de 4 anos

28. Há quanto tempo você usa smartphones?

- Menos de um ano
- De 1 a 2 anos
- De 2 a 4 anos
- Mais de 4 anos

29. Há quanto tempo você usa o seu smartphone atual?

- Menos de 6 meses
- De 6 meses a 1 ano
- De 1 a 2 anos
- Mais de 2 anos

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1113322/CA

31. Qual a cidade e o estado que você mora?

32. Qual o seu nome?

33. Qual o seu email?

34. Se você quiser fazer mais algum comentário, por favor escreva sua mensagem abaixo:

35. Você gostaria de participar de outras pesquisas sobre smartphones?

- Sim
- Não

Enviar Voltar

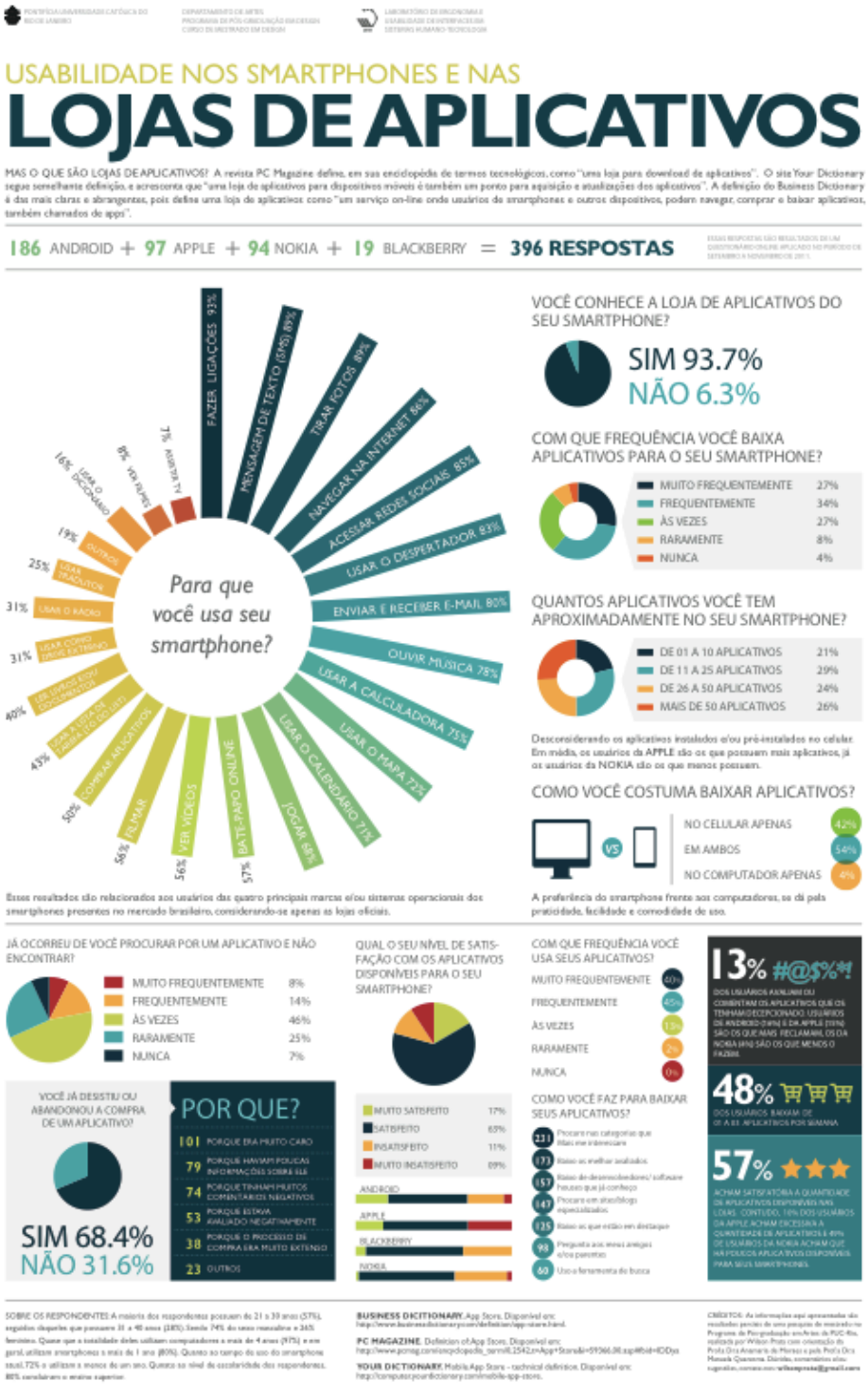
Muito obrigado pela disposição em responder as questões aqui apresentadas. Além de contribuir com a pesquisa, você também contribuiu para o avanço do conhecimento em Usabilidade e Ergonomia no país. Espero contar com sua participação em outras oportunidades.

Abraços,

Wilson Prata

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1113322/CA

Resultado do Questionário distribuido aos respondentes



PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1113322/CA

Apêndice II
Teste de Usabilidade

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1113322/CA

Caderno de Anotações

USABILIDADE NAS LOJAS DE
APLICATIVOS PARA SMARTPHONES

PONTIFICIA UNIVERSIDADE CATÓLICA
DO RIO DE JANEIRO

PUC

LEUI: LABORATÓRIO DE ERGONOMIA E USABILIDADE DE
INTERFACES EM SISTEMAS HUMANO-TECNOLOGIA

CADERNO DE ANOTAÇÕES

PARTICIPANTE Nº _ _ DATA: _ _ / _ _ /_ _ _ _ INÍCIO _ _ : _ _ TERMINO: _ _ : _ _

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1113322/CA

Roteiro do Moderador

USABILIDADE NAS LOJAS DE APLICATIVOS PARA SMARTPHONES

PONTIFICIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DO RIO DE JANEIRO

LEUI: LABORATÓRIO DE ERGONOMIA E USABILIDADE DE INTERFACES EM SISTEMAS HUMANO-TECNOLOGIA

ROTEIRO DO MODERADOR

Olá, meu nome é Wilson Prata.

Obrigado por participar do nosso teste de usabilidade. Durante o resto da sessão, eu vou utilizar e ler esse roteiro para garantir que as minhas instruções sejam as mesmas para qualquer um que fizer o teste.

Primeiro gostaria que você lesse e assinasse o termo de consentimento para a participação desse estudo. Esse termo descreve como será o seu envolvimento e nos dará a autorização para que nós tenhamos o direito de usar os dados coletados, seus comentários e as imagens gravadas. Depois, gostaria que você respondesse um breve questionário sobre algumas informações suas, seus hábitos e se você já usou algum smartphone e se já acessou alguma loja de aplicativo para baixar um.

[Entregar o termo de Consentimento e o Questionário Pré-teste para serem preenchidos]

O objetivo é observar você usando duas de lojas de aplicativos para smartpone, a iPhone App Store e a Google Play.

Durante a sessão vou pedir para você utilizar os dois sistemas, um de cada vez, fazendo uma série de tarefas e vou ficar observando você completá-las, fazendo anotações e gravando toda a sessão. Em principio, eu não poderei ajudá-lo(a) a realizar as tarefas mas poderei responder a qualquer pergunta. Faça as tarefas da maneira que você achar que elas devem ser feitas até completá-las.

Nesse teste, eu vou pedir para você realizar tarefas típicas no ambiente das lojas de aplicativos, para compreender como estes sistemas funcionam com pessoas com o perfil parecido com o seu. Porém, gostaria de enfatizar mais uma vez que não e você que esta sendo testado(a). Você está apenas me ajudando a avaliar estes sistemas.

Durante a realização do teste você pode e deve fazer comentários quando quiser, dizendo o que você está achando fácil e, principalmente, o que você está achando difícil de realizar.

Além disso, eu sou um pesquisador independente e não tenho nenhuma relação com o design dos sistemas que você vai testar. Portanto, você pode ser sincero(a) em seus comentários, relatando o que você está pensando e não o que você acha que deveria dizer ou o que eu gostaria de saber.

A sessão vai acontecer da seguinte maneira:

1) Farei uma rápida entrevista para saber sobre o seu conhecimento e expectativa em relação as lojas de aplicativos nos sistemas que serão testados

2) Eu vou passar as tarefas para você realizar no primeiro sistema, uma a uma, em um total de 5 tarefas. Primeiro, você vai ler a tarefa e quando estiver ok para começar você me diz "posso começar". Depois eu vou dizer "pode começar" e então você começa a tarefa. Quando você terminar, você me diz "terminei", para cada uma das tarefas.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1113322/CA

3) Quando voce terminar as cinco tarefas, você vai preencher um pequeno questionário pós-teste sobre o sistema que você testou. Eu farei uma breve entrevista para então testarmos o segundo sistema.

4) Você vai testar esse outro sistema no mesmo esquema que fez no primeiro. São no total 10 tarefas, 5 para cada sistema. A exemplo do primeiro sistema, após a realização dessas tarefas, você preencherá um pequeno questionário e então eu farei uma breve entrevista.

5) por último, eu vou te fazer algumas perguntas e você vai me dizer suas impressões gerais sobre os dois sistemas.

Durante o teste, você deve manter o celular sobre essa base para que seja possível filmar a tela e sua interação com o sistema.

Você tem alguma pergunta sobre este procedimento? Podemos começar?

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1113322/CA

Questionário de perfil do participante

USABILIDADE NAS LOJAS DE
APLICATIVOS PARA SMARTPHONES

PONTIFICIA UNIVERSIDADE CATÓLICA
DO RIO DE JANEIRO

LEUI: LABORATÓRIO DE ERGONOMIA E USABILIDADE DE
INTERFACES EM SISTEMAS HUMANO-TECNOLOGIA

QUESTIONÁRIO DE PERFIL DO PARTICIPANTE

PARTICIPANTE Nº _ _ DATA: _ _ / _ _ /_ _ _ _

01. Qual a marca do seu celular?
( ) BlackBerry
( ) Nokia
( ) Outros. Qual _____

02. A quanto tempo você usa seu celular atual?
( ) Menos de seis meses
( ) Seis meses a um ano
( ) Mais de um ano

03. A quanto tempo você usa celulares?
( ) Menos de seis meses
( ) Seis meses a um ano
( ) Mais de um ano

04. Você usa ou já usou algum tablet?
( ) Não
( ) Sim.

04.1. Se sim, qual modelo? _____

05. Você conhece a loja de aplicativos disponível para seu celular?
( ) Sim
( ) Não

06. Você costuma baixar aplicativos para o seu celular?
( ) Sim
( ) Não

07. Nome:_____

08. Idade:
( ) menos de 10 anos
( ) 20 a 25 anos
( ) 26 a 30 anos
( ) 31 a 40 anos
( ) mais de 40 anos

09. Sexo
( ) Masculino
( ) Feminino

10. email: _____
obs: o email será usado apenas para contato para as atividades relacionadas a pesquisa.

11. Escolaridade
( ) Ensino médio completo
( ) Ensino superior completo
( ) Pós-graduação

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1113322/CA

Questionário Pós-Teste

USABILIDADE NAS LOJAS DE APLICATIVOS PARA SMARTPHONES

PONTIFICIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DO RIO DE JANEIRO

LEUI: LABORATÓRIO DE ERGONOMIA E USABILIDADE DE INTERFACES EM SISTEMAS HUMANO-TECNOLOGIA

QUESTIONÁRIO PÓS-TESTE

PARTICIPANTE N _ _ ( ) ANDROID ( ) IPHONE DATA: _ _ / _ _ /_ _ _ _

Instruções

Para cada uma das seguintes perguntas marque a opção que melhor descreve sua reação ao sistema

	Discordo plenamente				Concordo plenamente
1. Acredito que eu gostaria de usar este sistema com freqüência	[ ]	[ ]	[ ]	[ ]	[ ]
2. Achei o sistema desnecessariamente complexo	[ ]	[ ]	[ ]	[ ]	[ ]
3. Achei que o sistema foi fácil usar	[ ]	[ ]	[ ]	[ ]	[ ]
4. Acho que eu precisaria de assistência para ser capaz de usar este sistema	[ ]	[ ]	[ ]	[ ]	[ ]
5. Achei que várias funções do sistema estavam bem integradas	[ ]	[ ]	[ ]	[ ]	[ ]
6. Achei que havia muita inconsistência neste sistema	[ ]	[ ]	[ ]	[ ]	[ ]
7. Imagino que a maioria das pessoas iriam aprender a usar este sistema muito rapidamente	[ ]	[ ]	[ ]	[ ]	[ ]
8. Achei o sistema muito incômodo/complicado de usar	[ ]	[ ]	[ ]	[ ]	[ ]
9. Eu me senti muito seguro/confiante usando esse sistema	[ ]	[ ]	[ ]	[ ]	[ ]
10. Eu preciso aprender um monte de coisas antes que eu pudesse começar a usar esse sistema	[ ]	[ ]	[ ]	[ ]	[ ]

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1113322/CA

Convite

CONVITE EMAIL

Olá,

Meu nome é Wilson Prata e sou aluno do Programa de Pós-Graduação em Design. Estou realizando uma pesquisa sobre orientação das Profas. Cláudia Mont'Alvão, D.Sc. e Manuela Quaresma, D.Sc.

Gostaria de solicitar sua ajuda para conseguir voluntários para uma etapa da minha pesquisa, um teste de usabilidade. Para me ajudar, basta enviar o convite abaixo para seus alunos e colegas.

Obrigado!

Cenários

CENÁRIO 01

Seus amigos andam comentando bastante sobre um aplicativo, na verdade um jogo, chamado:

Angry Birds

Parece ser um jogo bem casual, para jogar por alguns minutos enquanto espera em uma fila por exemplo. Você ficou sabendo que existe uma versão gratuita do aplicativo e decide experimentar.

Instale o aplicativo no seu smartphone.

Cn01

CENÁRIO 02

Você baixou o aplicativo Angry Birds e gostou bastante. Ele se mostrou um ótimo passatempo. Como o aplicativo é gratuito, você pensou que poderia ser interessante ajudar na divulgação do jogo. Uma forma de fazer isso é dando uma boa avaliação e fazendo um comentário positivo a respeito. Agora que você usou o aplicativo *Angry Birds*, faça uma avaliação na loja e insira um comentário dizendo:

Ótimo passatempo!

Cn02

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1113322/CA

CENÁRIO 03

Você ficou sabendo que existe uma área de destaque na loja de aplicativos do seu smartphone. Esses aplicativos são sugeridos pela própria loja, então deve haver um bom motivo para estarem nessa lista. Já que você ainda esta procurando por aplicativos para seu smartphone, por que não verificar o que a loja anda sugerindo.

Veja se há uma área de destaque e tente baixar um aplicativo gratuito (o primeiro disponível)

Cn03

CENÁRIO 04

Você não gosta de surpresas, principalmente quando surge uma friagem ou uma chuva inesperada. A gente sabe que a meteorologia não é 100%, mas melhor com ela do que sem ela. Já que agora você tem um smartphone com plano de dados você pode consultar a previsão do tempo para poder se planejar melhor. Alguns sites de previsão do tempo não estão adaptados para o celular, melhor se tivesse um aplicativo.

Tente baixar um aplicativo de clima para o seu smartphone.

Cn04

CENÁRIO 05

Você usa bastante seu celular para navegar na internet. Entretanto você perceber que nem todas as funcionalidades que você normalmente usa em seu computador, estão disponíveis no navegador do seu celular. Pesquisando sobre o assunto você descobre que pode instalar outro navegador e quem sabe, ter acesso a mais funcionalidades.

Veja se existe algum outro navegador disponível para seu smartphone

Cn05

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1113322/CA

Termo de consentimento

PONTIFICIA UNIVERSIDADE CATÓLICA
DO RIO DE JANEIRO

LIEUI: LABORATÓRIO DE ERGONOMIA E USABILIDADE DE
INTERFACES EM SISTEMAS HUMANO-TECNOLOGIA

TERMO DE CONSENTIMENTO

Entendendo sua participação nessa pesquisa

Prezado(a) participante, seguem as informações e os termos da pesquisa. Por favor leia com atenção e verifique se você está de acordo com os termos propostos.

Objetivo

Objetivo dessa pesquisa é levantar dados e informações sobre o uso de lojas de aplicativos em celulares, para uma pesquisa acadêmica – dissertação de mestrado sobre usabilidade em lojas de aplicativos para smartphones.

Procedimento

Nesse estudo, vamos solicitar que você realize uma série de tarefas em duas lojas de aplicativos. Apos a realização das tarefas, solicitaremos que você preencha um questionário e diga quais foram suas impressões sobre os sistemas. A sessão levará em torno de 50 minutos.

Importante

O procedimento do qual você participará visa somente testar o uso das lojas de aplicativos, não é você que está sendo testado.

Protocolo Verbal

Durante o teste, você é solicitado a "pensar em voz alta", fazendo comentários e explicitando facilidades e dificuldades encontradas nos sistemas.

Informações coletadas

Vamos coletar e gravar informações sobre o modo como você utiliza os sistemas. A realização das tarefas será registrada em vídeo e os comentários serão registrados em áudio. As informações coletadas (sua e dos outros participantes) serão usadas para recomendar melhorias ao design desses sistemas.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1113322/CA

Autorização para gravação

O seu trabalho com as lojas de aplicativos e seus comentários serão gravados. Assinando esse documento, você autoriza os pesquisadores a utilizar as imagens gravadas, suas declarações e sua voz (mas não seu nome) para finalidades acadêmicas – texto da dissertação de mestrado, artigos acadêmicos, aulas, papers, e apresentações em congressos e simpósios científicos relacionados ao tema. *Atenção: o seu rosto não será gravado, apenas sua mão utilizando os sistemas*

Pausas

Se você necessitar de uma pausa a qualquer momento, por favor avise.

Desistência

A participação nesse estudo é voluntária e se você decidir não participar ou quiser desistir de continuar em qualquer momento, tem absoluta liberdade de fazê-lo.

Perguntas

Se você tiver perguntas a fazer, pode questionar o pesquisador do teste agora, ou fazer a qualquer momento

Consinto em participar deste estudo e declaro ter recebido uma cópia deste termo de consentimento.

Nome completo:_____

Data: _ _ /_ _ /_ _ _ _

Assinatura:_____

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1113322/CA

PONTIFICIA UNIVERSIDADE CATÓLICA
DO RIO DE JANEIRO

LEUI: LABORATÓRIO DE ERGONOMIA E USABILIDADE DE
INTERFACES EM SISTEMAS HUMANO-TECNOLOGIA

DEBRIEFING

1. O que aconteceu quando você... (dificuldade)?

2. O que você acha que poderia melhorar nessa loja em relação as tarefas que você realizou?

3. O que você achou do design das telas, gráficos e ícones da loja?

4. O que você achou da quantidade e qualidade das informações a respeito dos aplicativos?

5. O que você achou da organização da loja?

6. O que você achou da ferramenta de busca?

7. O que você achou de mais negativo no uso desse sistema?

8. O que você achou de mais positivo no uso desse sistema?

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1113322/CA

Resumo do teste

USABILIDADE NAS LOJAS DE
APLICATIVOS PARA SMARTPHONES

PONTIFICIA UNIVERSIDADE CATÓLICA
DO RIO DE JANEIRO

LDIU: LABORATÓRIO DE ERGONOMIA E USABILIDADE DE
INTERFACES EM SISTEMAS HUMANO-TECNOLOGIA

RESUMO DO TESTE

Este documento é um resumo do plano de teste.

1. METODOLOGIA

São duas lojas a serem testadas. Elas serão testadas por usuários que já possuam experiência com smartphones, mas não com as duas lojas a serem avaliadas, Android Market e Apple App Store.

Afim de mitigar os efeitos da aprendizagem do uso das lojas, as tarefas serão contrabalanceadas entre os usuários. Estes deverão fazer as mesmas tarefas em ordens diferentes.

2. ARRANJOS PRÉ-TESTE

Garantir que:

1. Termos de participação concessão de imagem estão disponíveis
2. O aplicativo não esta instalado no smartphone
3. O smartphone esta carregado
4. Há conexão de internet (wifi ou pacote de dados)
5. O equipamento de gravação esta ok.
6. Limpar histórico de busca

3. ENTREVISTA DE INTRODUÇÃO (10 – 15 MINUTOS)

Através de uma conversa em tom informal, verificar

1. Garantir que o usuários se encaixa no perfil de teste reconfirmando as questões do questionário de seleção.
2. Ressaltar a importância do trabalho, o que é um teste de usabilidade e o que será testado
3. Explicar o papel do moderador e demais participantes do teste
4. Apresentar a estrutura do teste (o que será gravado, duração, etapas do teste).
5. Explicação da técnica de *think aloud*
6. Confirmar que o usuário esta de acordo com os termos e solicitar o aceite nos documentos dos termos participação concessão de imagem estão disponíveis

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1113322/CA

4. TAREFAS (30 – 40 MINUTOS)

1. Apresentar as tarefas para o usuário
2. Perguntar como ele espera que aquelas tarefas sejam realizadas
3. Solicitar que ele realize as tarefas
4. confirmar que os equipamentos estão registrando o teste

5. ENTREVISTA DE DEBRIEFING (10 – 15 MINUTOS)

1. Perguntar quais foram os pontos positivos e negativos no decorrer das tarefas
2. Perguntas especificas de pontos particulares do teste.
3. solicitar preenchimento do SUS

DÚVIDAS

- Confirmar os tempos acima no teste piloto
- Confirmar, no teste piloto, se as tarefas propostas respondem as questões de pesquisa

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1113322/CA