



Eleições 2020

As eleições americanas são um tema complexo. Com regras diferentes e uma mecânica muito diferente das utilizadas no Brasil, o assunto é de estranhamento por grande parte do público brasileiro, que acaba se afastando do assunto. Algumas ferramentas do próprio governo estadunidense são disponibilizadas, como [essa página](#) que possui explicações disponíveis em texto e vídeo. Entretanto, além de estar em inglês, língua que a maioria das pessoas não domina, está em um endereço voltado para este assunto, ou seja, só é alcançado por pessoas que já estão pré-dispostas a se interessar e instruir a respeito.

Assim, uma maneira de trazer usuários que estão apenas conferindo uma notícia sobre as Eleições 2020 dos Estados Unidos a criarem uma conta da Globo e se fidelizarem ao portal G1 seria através de um jogo que simulasse a trajetória dos políticos, desde antes das primárias dos partidos até a chegada na Casa Branca. Primeiramente, por se tratar de um guia nacional e em português para as eleições, ele já cativaria diversos usuários que estão confusos com o que estão vendo nas notícias e por isso gostariam de aumentar sua compreensão sobre o tema. Porém, além do fato de que um guia sozinho não é o suficiente para que as pessoas criem uma conta no portal, um longo arquivo de texto pode ser desinteressante para uma parte do público, principalmente os mais jovens, que já [estão desinteressados pela política](#). Um jogo quebra essa barreira e preconceito com o “longo bloco de texto” pois transforma o guia em uma peça interativa, de modo a apresentar as informações aos poucos e acompanhadas de elementos visuais, que facilitam e potencializam a leitura.

Em uma [pesquisa com crianças](#), foi encontrado que o uso de jogos durante o ensino de matemática aumentou o nível do interesse dos alunos na matéria. Em [reportagem da UFAL](#), uma professora de ciências biológicas destaca como os jogos dão resultados positivos no aprendizado, mas atualmente são desenvolvidos com foco para crianças, o que precisa mudar. Desse modo, é possível concluir que jogos são uma ferramenta muito viável de ser utilizada para aumentar o aprendizado, principalmente para um tema complexo e com diversas ramificações, como as eleições, pois o caráter interativo deles permite que o jogador vá aprendendo conforme tome suas decisões.

Com a compreensão de que jogos são um catalisador do aprendizado e as eleições americanas são um tema complexo, a junção dos dois assuntos possui potencial para ser interessante e benéfica aos usuários e até mesmo para a democracia, principalmente se considerarmos que as pessoas que acompanham a política de perto participam mais ativamente das eleições, conforme diz um [estudo da USP](#) ao concluir que a educação política é absolutamente indispensável. Esquemas semelhantes a jogos já foram usados pelo G1, como um [quiz para definir qual candidato](#) estava mais alinhado com você em 2018. Entretanto, por se tratar das eleições em outro país, uma experiência mais gamificada sobre o processo eleitoral em si e não tanto sobre descobrir candidatos deve trazer mais compreensão para o público.

A respeito do funcionamento do jogo, o procedimento não poderia possuir muitas etapas para evitar que os jogadores desistam antes mesmo de começar. Por isso, seria necessário apenas fazer login com a sua conta e iniciar a partida com o personagem que carrega o seu nome. Para aqueles que ainda precisam fazer um cadastro, esta tela informaria que o login possibilita salvar o histórico dos seus resultados e interagir com seus amigos, comparando os dados da eleição em um rank privado. Além disso, o usuário seria informado também a respeito das outras vantagens de se possuir uma conta, como acessar o Globoplay e participar do Cartola FC. Desse modo, seria maximizada as chances de o futuro jogador entender o login como um benefício, valorizando o produto e evitando que ele desista do procedimento.

Com o cadastro realizado, o jogo em si ocorreria. As partidas não seriam muito longas, mas o tempo total iria variar consideravelmente com o interesse do jogador pelas informações adicionais a respeito das eleições. No momento das prévias, por exemplo, fica a critério do usuário apenas tomar as decisões que ele considerar certas ou se basear nos textos adicionais, que guiam e explicam os detalhes a respeito dos delegados necessários para se candidatar, por exemplo. Desse modo, o produto não fica engessado e pode se adaptar aos diferentes estilos de aprendizado, agradando tanto aqueles que gostam de ler todos os detalhes antes de progredir quanto os que preferem aprender na tentativa e erro. Ao progredir, o jogador iria tomando decisões que moldam a opinião popular, até o grande dia das eleições. Nele iremos descobrir quem venceu a partida, o jogador ou seu adversário virtual, e com qual vantagem. No fim, seria possível compartilhar seu resultado nas redes sociais, comparar sua posição

na corrida eleitoral com a de amigos e também visualizar as notícias mais recentes sobre as eleições americanas. Afinal, agora que o jogador passou pela experiência, ele também está mais apto a ler e entender o cenário real dos Estados Unidos.

Veja abaixo um exemplo de Análise da Tarefa geral sobre como seria o uso do início ao fim do jogo:

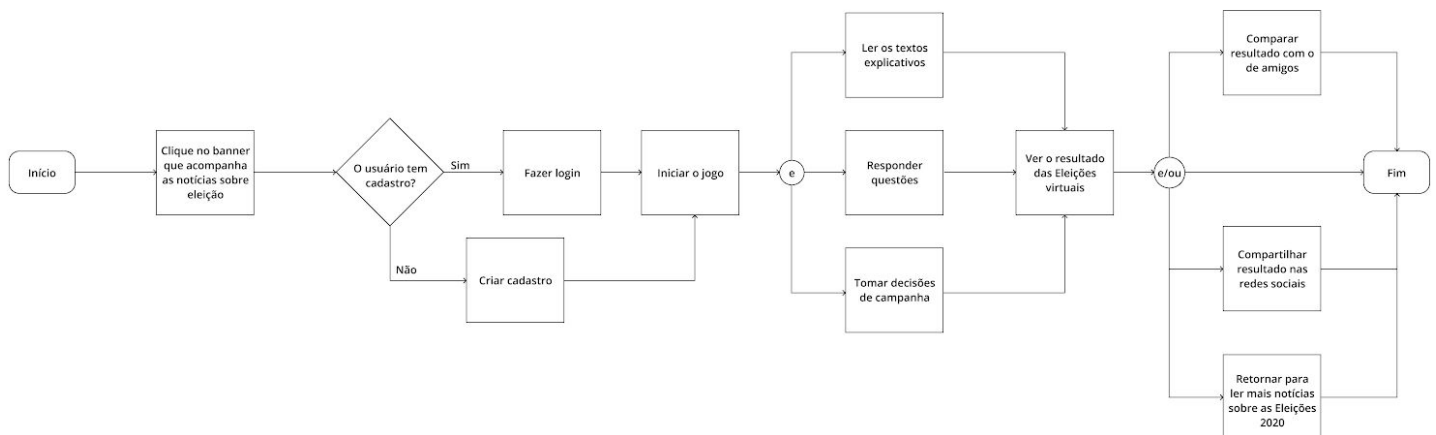


Imagem em resolução maior: <http://bit.ly/Eleicoes2020logo>

A análise de tarefa é um método interessante para o início do projeto pois ela permite mapear cada ação que o usuário pode tomar para completar uma certa atividade (no caso, o jogo). Dessa maneira, ela permite a visualização geral do processo e evita que atividades repetitivas ou desnecessárias acabem entrando no fluxo de uso por engano ou descuido momentâneo.

Durante a pesquisa, seria interessante observar qual o tamanho de duração das partidas é mais aceito pelos usuários. Um jogo mais longo possibilita uma maior entrada de informações, porém de nada adiante recheiar de fatos se isso tornar o uso longo demais e cansativo para a maioria dos usuários. Além disso, também seria testado a maneira de apresentar as informações, analisando se os textos explicativos seriam mais apreciados caso apresentados em sua completude por um ícone de informações, ou se seria mais adequado simular uma fala, com o uso de um personagem que explicasse o conteúdo no formato de conversa, com poucas linhas por balão de fala.

Após os testes e pesquisa iniciais, o mais adequado para validar a solução seria a realização de testes de usabilidade. Nele é possível verificar como está a compreensão geral dos elementos na tela, podendo perceber se há algum ícone, texto ou menu que responde de forma diferente da expectativa dos usuários. Também é possível validar se as informações sobre a eleição expostas durante a partida são compreensíveis, além de se a duração do jogo está correta ou se ficou curto ou longo demais. Entrevistas após os testes também são usadas para ouvir a opinião pessoal dos jogadores sobre esses pontos, trazendo feedback e novos insights sobre a solução.

Eleições sempre provocam dúvidas. Portanto, um jogo online desenvolvido seguindo os métodos aqui descritos se mostra um bom caminho para não apenas levar os usuários anônimos a se cadastrarem no site, como também para explicar e ensinar em detalhes o processo eleitoral americano de uma forma mais tranquila e divertida, se mostrando uma boa aplicação de como usar a tecnologia para impactar positivamente a vida das pessoas. Além disso, ao compreender o processo das eleições, o jogador pode se converter também em um leitor mais frequente das notícias, pois agora ele está mais inteirado no assunto para compreender os detalhes do que está acontecendo e pode acontecer nos Estados Unidos.

Case UX Estágio Globo 2020

Felipe Rabaça Panichi Vieira
+55 (21) 99615-5048
feliperabacapv@gmail.com