

**RELATÓRIO DE TESTE DE USABILIDADE**  
**SpaceOdyssey\_Release\_V01\_02\_0000.apk**

# RELATÓRIO DE TESTE DE USABILIDADE

Jogo: Space Odyssey  
Versão: SpaceOdyssey\_Release\_V01\_02\_0000.apk  
Data: 09/02/2023  
Manaus - AM

## INTRODUÇÃO

Este relatório visa apresentar os resultados dos testes de usabilidade realizados no jogo 'Space Odyssey', versão SpaceOdyssey\_Release\_V01\_02\_0000.apk. O objetivo principal deste teste é avaliar a interface do usuário (UI) e a experiência do jogador, focando nas heurísticas de Nielsen para usabilidade. O teste foi realizado com um grupo de usuários testadores, com o intuito de identificar possíveis melhorias na experiência oferecida pelo jogo.

## MATERIAIS UTILIZADOS

- Jogo: Space Odyssey (SpaceOdyssey\_Release\_V01\_02\_0000.apk)
- Equipamentos de teste: dispositivos Android
- Ferramentas: Google Meet para discussão com os testadores, Planilhas para coleta de dados
- Testadores: Grupo de usuários com experiência mista em jogos eletrônicos

## HEURÍSTICAS DE NIELSEN

A tabela a seguir apresenta as heurísticas de Nielsen aplicadas ao jogo, com observações dos testadores sobre o comportamento do jogo.

Heurística	Definição	Observações
Visibilidade do status do sistema	Informar o usuário sobre qual tela ele estava, em qual ele está e para quais outras ele poderá se dirigir a partir de sua localização.	O jogador comentou que gostaria de saber em que fase estava, já que o jogo não tem nenhum feedback de qual fase o jogador está (20:00).
Correspondência entre sistema e o mundo real	Interface funcional e de fácil entendimento de qualquer pessoa. Ícones, figuras, imagens devem estar em um	Jogador se frustra pela mecânica de rotacionar tela mudar a direção do personagem (22:20). Jogador tem dificuldade

	contexto e fazer sentido para os usuários.	com a mecânica de deslizar na parede devido à animação ser lenta (12:00).
Liberdade e controle do usuário	Não obrigar, mas sugerir; em caso de erro, ter funções de retorno para desfazer ou refazer ações.	Jogadores acharam redundante a mecânica da bolha em relação ao trampolim (19:10).
Consistência e padrões	Manter consistência e padrão entre as telas para não confundir os usuários. Não pode haver dúvidas sobre os significados das palavras, ícones ou símbolos utilizados.	O jogo possui elementos em inglês e português (2:45). BUGFIX: Portais na fase 10 em posições diferentes na build em relação ao documento de UI.
Prevenção de erros	Confirmar ações para verificar se o usuário realmente quer fazer isso.	O jogo não possui confirmação adequada para ações destrutivas.
Reconhecer ao invés de lembrar	Deve-se fornecer ao usuário formas de reconhecer padrões do que obrigá-lo a memorizar várias informações.	Jogadores não conseguiram entender rapidamente alguns ícones de interação (27:00).
Flexibilidade e eficiência	A interface precisa ser útil tanto para usuários leigos quanto para os experientes; Preferível que tenha atalhos e preenchimentos automáticos.	Faltaram atalhos para facilitar o acesso rápido às funções principais (17:30).
Estética e design minimalista	É essencial manter apenas as informações que são realmente necessárias, as informações secundárias podem ser deixadas em segundo plano.	Jogador confundiu a porta com o cenário (10:00). BUGFIX: Na fase 4 com a porta de passagem de ponta-cabeça, o jogador entra nela com a ação de pulo e sua animação congela de maneira em que fica sobreposta à porta e com a direção errada na tela de vitória (35:50).

Auxiliar usuários em caso de erro	Se o usuário cometer um erro, deve ajudá-lo a reparar, por exemplo, por meio de um aviso.	Faltou um sistema de dicas para corrigir erros cometidos durante as fases (33:45).
Ajuda e documentação	Projetar telas que não precisem de ajuda.	Jogador comentou a falta de tutorial para mecânicas que aparecem ao longo das fases (29:25).

## CONCLUSÃO

A partir dos testes realizados, foi possível identificar pontos fortes e pontos de melhoria no jogo 'Space Odyssey', de acordo com as heurísticas de Nielsen. Embora o jogo apresente várias boas práticas de design, como a coerência nas funcionalidades, há áreas que precisam de ajustes para melhorar a experiência do usuário. As melhorias sugeridas incluem a adição de feedbacks visuais, ajustes na mecânica de movimentos e a revisão do conteúdo de ajuda.