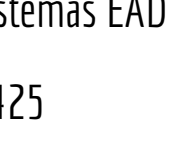




# Design de Interação Humano-Computador (IHC)

Análise e desenvolvimento de sistemas EAD  
Belas Artes  
Laise Neves RA: 24112425  
2024



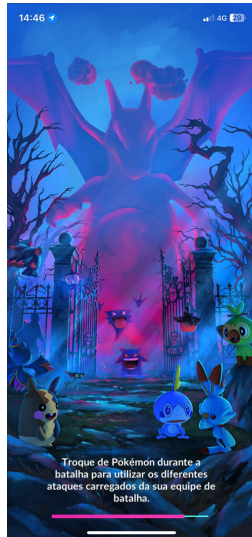
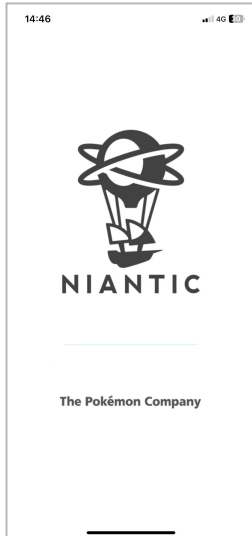


# 1. Escolha da plataforma:



# 1. Pokemon Go

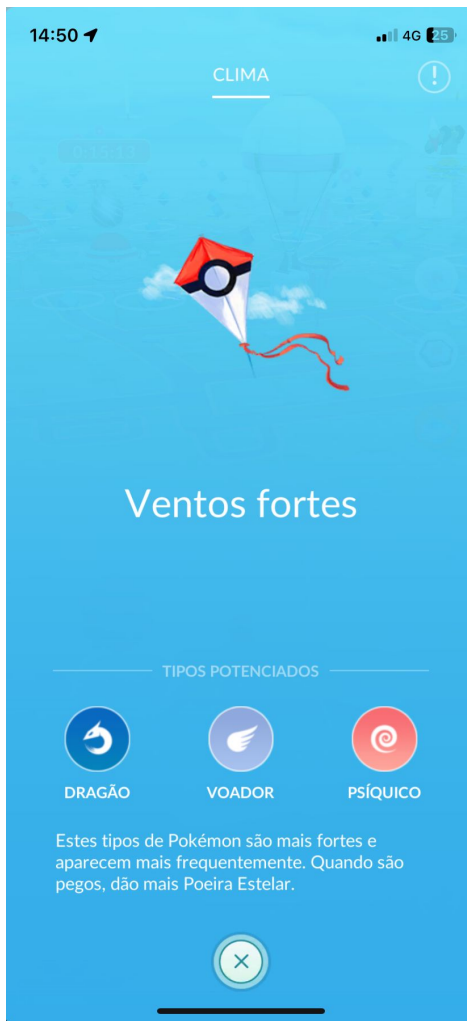
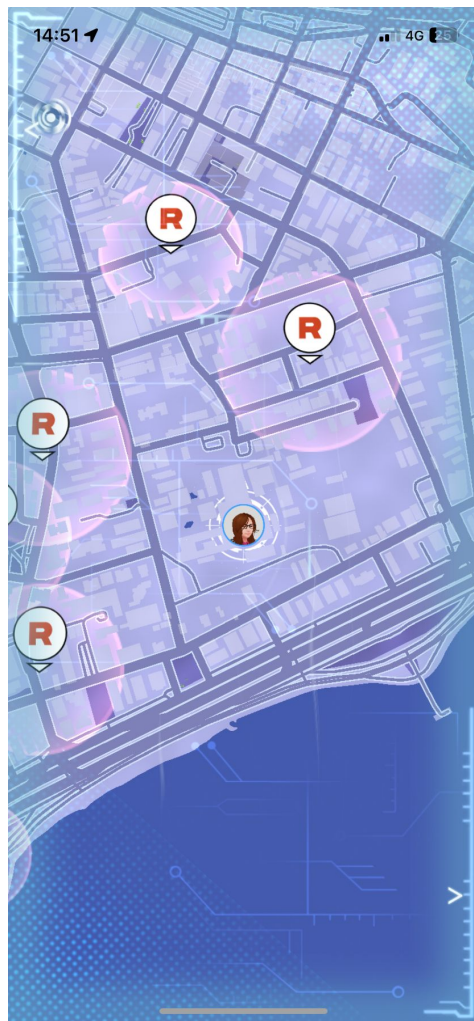
Pokemon é uma franquia geracional presente em diversas plataformas como: cartas, game boy, consoles e nos celulares. O jogo chamado Pokémon Go está na ativa desde 2016.



## 2. Usabilidade:

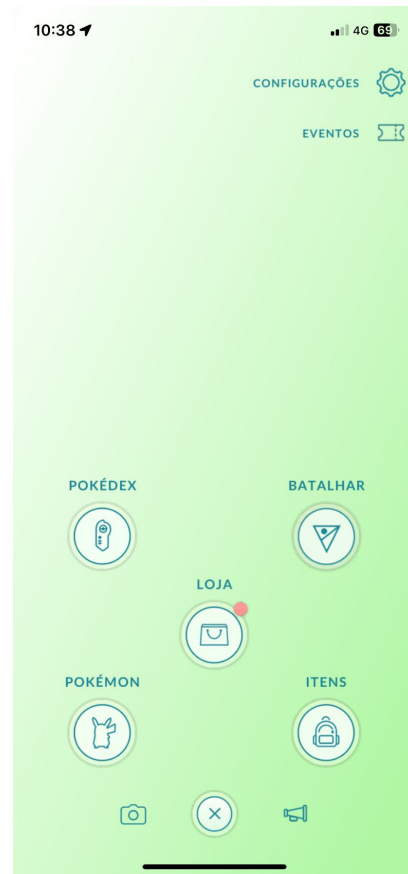
O aplicativo do pokemon go teve bastante desenvolvimento desde acrescentar roupas, cabelos e tipos diferentes de corpos para a customização à acrescentar eventos e conteúdos dos outros jogos da franquia.

- Aparência: o pokémon go está profundamente conectado à nossa realidade. Seja através do clima, estações, festividades e até nas ruas de uma cidade. É perceptível que aplicação performa isso na sua estética, interface e na jogabilidade do usuário. O aplicativo mantém a identidade visual da franquia.



## 2. Usabilidade:

- Menu: é intuitivo, fácil de identificar e com bastante opções como: editar personagem, a parte social de amizades, colocar ovos na incubadora, administrar seus pokémons, ver as missões, abrir o pokedex, eventos, batalhas e entre outros. Entretanto senti a falta de ter um setor de suporte/ajuda



## 2. Usabilidade

- Navegação: A aplicação depende da Internet e do sistema de GPS para funcionar. O aplicativo flui bem entretanto, notei que de vez em quando acontece alguns “delays” durante as batalhas pokemons;
- Facilidade de aprendizado: O jogo tem um tutorial completo além de intuitivo e também conta com o personagem NPC do Professor que auxilia, explica e traz missões;
- Um ponto negativo é a falta de suporte. O suporte é importante para o jogador poder denunciar hacks e bugs. O uso de hacks por outros jogadores é algo muito frequente e é frustrante pois abre muita vantagem em relação a quem não utiliza.



## 2. Usabilidade

- RA: Essa funcionalidade permite que o usuário interaja com o seu pokémon no ambiente em que estiver através da câmera e da realidade aumentada. Essa tecnologia é bem interessante mas, requer muitas condições para conseguir colocar e interagir com o pokémon além de ser demorado;
- Modo sincro aventura: esse modo contabiliza os passos dados diariamente e semanalmente. Essa função ajuda a chocar os ovos e com recompensas;
- Histórico muito interessante tem os ginásios defendidos, as insígnias, km rodados e entre outras informações.

### 3. Metas de Usabilidade: Satisfação

A aplicação atende diversas metas da usabilidade como: facilidade de aprendizado. Mas possui alguns pontos que poderiam melhorar para a Satisfação do usuário como:

- Lugares pouco povoados e com pouco movimento tem poucas opções de pokestops, de ginásios, raids e até de pokémons para capturar. Isso é algo que poderia ser alterado pois afeta a jogabilidade e desanima a comunidade que não está nas capitais e/ou em ruas movimentadas;
- Estabelecer um canal de suporte para os jogadores;
- Facilitar a passagem de níveis pois é um processo bastante demorado.

## 4. Aplicar metas

- Fóruns e coletar feedback da comunidade. Há anos que os jogadores esperam e pedem melhorias para a Nintendo e Gamefreak como a de gráfico. Seria interessante a Empresa ser mais aberta e elaborar dinâmicas para coletar a opinião da comunidade.

## 5. Considerações

- A franquia Pokémon existe há mais de 25 anos. É interessante observar como a Nintendo foi se adaptando às diferentes gerações e tecnologias. O pokémon Go como aplicativo de celular é um exemplo disso. Percebo que a aplicação contempla diferentes idades e tipos de rotinas. É possível de jogar no ônibus, em fila, em casa, no intervalo etc. Como professora percebo que somente em escolas que não é possível de jogar e isso foi um ótimo insight que os desenvolvedores pensaram para não distrair os estudantes (não tem ginásio, raid e nem pokémons no terreno escolar);
- O jogo incentiva as atividades ao ar livre, caminhadas e socialização.