



Universidade Federal Rural de Pernambuco.

Leonardo Barbosa Nunes de Siqueira

A importância da usabilidade na experiência do usuário.

Recife
2023

Introdução.

Os jogos **Assassin's Creed**, **Planet Zoo** e **Minecraft** não são necessariamente educativos, mas podem conter elementos que incentivam o aprendizado em áreas como história, construção, lógica, planejamento ou ecologia. Abaixo está uma análise baseada nas etapas descritas, considerando os três jogos.

Análise de Usabilidade e Aplicação das Heurísticas de Nielsen

1. Assassin's Creed (Valhalla ou Origins como exemplo)

Descrição: Um jogo de ação e aventura focado em explorar cenários históricos, com recriações detalhadas de civilizações passadas. Possui uma experiência imersiva e conteúdo histórico.

Heurísticas Aplicadas:

1. **Visibilidade do status do sistema:** Ótima. O jogo mantém o jogador informado sobre objetivos, progresso, e status da missão.
2. **Correspondência com o mundo real:** Excelente. O ambiente, diálogos e costumes refletem o período histórico retratado.
3. **Liberdade de controle:** Boa. O jogador pode explorar livremente, mas algumas missões possuem caminhos restritivos.
4. **Consistência e padrões:** Muito boa. Os controles e menus seguem padrões de jogos AAA.
5. **Prevenção de erros:** Satisfatória. Pouca orientação para jogadores iniciantes, o que pode causar confusão.
6. **Reconhecimento em vez de memorização:** Excelente. Os comandos e menus são intuitivos e claramente apresentados.
7. **Flexibilidade e eficiência de uso:** Boa. Adapta-se a diferentes estilos de jogo (ação, exploração, furtividade).
8. **Estética e design minimalista:** Muito boa. Interface limpa, mas pode parecer complexa em algumas áreas.
9. **Ajuda na recuperação de erros:** Adequada. Checkpoints automáticos ajudam, mas há falhas em tutoriais de mecânicas avançadas.
10. **Ajuda e documentação:** Satisfatória. Documentação limitada dentro do jogo; o jogador frequentemente depende de guias externos.

Problemas Identificados:

- Falta de suporte adequado para iniciantes.
- Interface pode ser confusa para novos jogadores.

Soluções Propostas:

- Introduzir tutoriais mais detalhados e personalizados para novas mecânicas.
- Simplificar a interface inicial, destacando as funcionalidades mais usadas.

Conformidade com a BNCC:

- Relacionado ao componente de **História** (anos finais do Ensino Fundamental), com aprendizado sobre civilizações passadas e seus contextos culturais.
-

2. Planet Zoo

Descrição: Um jogo de simulação que permite gerenciar zoológicos, cuidar de animais e construir ambientes sustentáveis.

Heurísticas Aplicadas:

1. **Visibilidade do status do sistema:** Ótima. Informações de bem-estar animal, finanças e objetivos são exibidas claramente.
2. **Correspondência com o mundo real:** Boa. Elementos ecológicos e éticos são representados com precisão.
3. **Liberdade de controle:** Excelente. O jogador tem liberdade para personalizar seu zoológico e gerenciar estratégias.
4. **Consistência e padrões:** Muito boa. Controles e menus são consistentes, mas podem ser complexos para iniciantes.
5. **Prevenção de erros:** Boa. Alertas ajudam, mas falhas em finanças podem ocorrer rapidamente sem orientação.
6. **Reconhecimento em vez de memorização:** Muito boa. Ícones claros e menus contextuais ajudam a navegação.
7. **Flexibilidade e eficiência de uso:** Boa. Permite soluções criativas, mas exige paciência para aprendizado.
8. **Estética e design minimalista:** Boa. Visual atraente, mas menus podem ser excessivamente detalhados.
9. **Ajuda na recuperação de erros:** Satisfatória. Oferece informações sobre problemas, mas pouco suporte para revertê-los.
10. **Ajuda e documentação:** Adequada. Há tutoriais iniciais, mas detalhes avançados exigem pesquisa externa.

Problemas Identificados:

- Complexidade dos menus pode confundir iniciantes.
- Falta de tutoriais para tópicos avançados.

Soluções Propostas:

- Criar um "modo simplificado" com menos elementos visuais para novos jogadores.
- Adicionar tutoriais específicos para tópicos avançados como gestão financeira.

Conformidade com a BNCC:

- Contribui para **Ciências** e **Geografia** (anos iniciais e finais do Ensino Fundamental), abordando biodiversidade, ecossistemas e práticas de sustentabilidade.
-

3. Minecraft (Modo Educacional ou Survival)

Descrição: Um jogo de mundo aberto que incentiva criatividade, exploração, e resolução de problemas. A versão Educacional é amplamente usada em salas de aula.

Heurísticas Aplicadas:

1. **Visibilidade do status do sistema:** Boa. Informações sobre itens e status do jogador são claras.
2. **Correspondência com o mundo real:** Satisfatória. O jogo usa conceitos simplificados que remetem ao mundo real.
3. **Liberdade de controle:** Excelente. Total liberdade para explorar, construir e criar.
4. **Consistência e padrões:** Boa. A interface é consistente, mas pode ser desafiadora para iniciantes.
5. **Prevenção de erros:** Razoável. Jogadores podem cometer erros facilmente, especialmente no início.
6. **Reconhecimento em vez de memorização:** Muito boa. Elementos visuais ajudam no aprendizado.
7. **Flexibilidade e eficiência de uso:** Excelente. Permite diferentes modos de jogo e estilos.
8. **Estética e design minimalista:** Muito boa. Gráficos simples tornam o jogo acessível.
9. **Ajuda na recuperação de erros:** Satisfatória. Pouca assistência para reverter perdas.
10. **Ajuda e documentação:** Adequada. A comunidade fornece muitas orientações externas.

Problemas Identificados:

- Dificuldade inicial para entender mecânicas básicas.
- Falta de suporte interno para ensinar conceitos mais avançados.

Soluções Propostas:

- Melhorar o tutorial inicial, introduzindo as mecânicas básicas progressivamente.
- Adicionar um guia interno para construção e redstone.

Conformidade com a BNCC:

- Perfeito para **Matemática**, **Ciências**, e **Artes** (Ensino Fundamental), desenvolvendo habilidades como lógica, geometria, e criatividade.
-

Conclusão Geral

Os três jogos apresentam potencial educativo significativo em áreas específicas, mas possuem barreiras de usabilidade para iniciantes. Soluções como tutoriais mais acessíveis e simplificação de interfaces podem melhorar a experiência dos jogadores. Em conformidade com a BNCC, eles podem ser utilizados como ferramentas complementares para o aprendizado em diferentes disciplinas.