

ALUNO 1: Amanda Laís Xavier Fontes – TIA: 31949436

ALUNO 2: Ryan Marco Andrade dos Santos – TIA: 42080223

ALUNO 3: Thiago Henrique Quadrado Estacio – TIA: 42012740

PRODUTO: Atlética Arcana || DISPOSITIVO: PC

## **ROTEIRO DO AVALIADOR**

Olá, meu nome é \_\_\_\_\_, estou trabalhando em um jogo tematizado para as Olimpíadas de 2024 chamado Atlética Arcana. Nosso objetivo com esta entrevista é realizar um estudo de usabilidade do jogo, ao encontrar problemas que poderão impactar em seu uso, antes que ele seja lançado oficialmente. O teste vai durar aproximadamente \_\_\_\_\_ minutos. Você poderá fazer perguntas a qualquer momento que estarei pronto para respondê-las. Ressalta-se que não estamos testando você, e sim, a usabilidade do jogo. Você será observado pelo nosso pesquisador \_\_\_\_\_, que estará anotando todas as suas dúvidas. Inicialmente, farei umas perguntas sobre você. Em seguida, vou pedir que você realize ações no jogo. E, por último, irei fazer perguntas relacionadas à sua jogatina e experiência de uso. Todos os seus dados serão mantidos em sigilo e serão utilizados apenas para esta pesquisa.

## **MATERIAL DO OBSERVADOR**

O observador tem como objetivo tomar nota das dificuldades, dos problemas, das questões e dos comentários que foram feitos pelo usuário. Desta forma, o material necessário para esta função é um caderno de anotações ou computador com os seguintes tópicos presentes:

- Dificuldades do Usuário;
- Queixas feitas;
- Ações que demoraram mais para serem feitas;
- Reações e emoções observadas durante o teste;

## **MATERIAL DO FACILITADOR**

O facilitador requisitará do usuário que realize determinadas ações na aplicação. Porém, inicialmente é vital que o facilitador apenas mostre a primeira tela do aplicativo e peça ao usuário que o utilize; caso identifique que o usuário esteja “travado”, ele pode sugerir as ações na ordem abaixo:

1. Busque as instruções do jogo;
2. Abaixe o som do jogo;
3. Altere o idioma;
4. Jogue à vontade;
5. Veja quem é o melhor jogador;

## QUESTIONÁRIO DE PRÉ-TESTE

Nome do Participante 1: \_\_\_\_\_ Idade: \_\_\_\_\_ Sexo: • Mas •Fem

Nome do Participante 2: \_\_\_\_\_ Idade: \_\_\_\_\_ Sexo: • Mas •Fem

Nome do Participante 3: \_\_\_\_\_ Idade: \_\_\_\_\_ Sexo: • Mas •Fem

	P1	P2	P3
Quantos anos você tem?			
Gênero			
Escolaridade			
Nacionalidade			
Qual a sua etnia?			
O quão interessado você é pelos jogos olímpicos?			
Qual seu esporte olímpico favorito?			
Onde costuma jogar?			
Quão frequentemente você joga vídeo-games?			
Qual seu estilo de jogo favorito?			

Conte-nos uma memória emocionante sua relacionada à jogos:

--

## QUESTIONÁRIO DE PÓS-TESTE

As questões abaixo são respondidas pela escala Likert, como se segue:

(a) Discordo Completamente (b) Discordo (c) Neutro (d) Concordo (e) Concordo Completamente

Questões na Escala Likert	P1	P2	P3
Os comandos foram precisos e não fiquei em dúvida de como utilizá-los			
A navegação pelas telas foi intuitiva, com botões bem posicionados e representados			
Eu soube como navegar e buscar informações sem muita dificuldade			
Consegui distinguir facilmente entre cenário de fundo, plataformas, coletáveis e obstáculos			

### Questões não estruturadas

Você se sentiu frustrado com alguma coisa durante as partidas?

--

Possui alguma ideia de representatividade para a sua cultura?

--

Há alguma sugestão de funcionalidade que gostaria de ver no jogo?

**Análise dos Resultados** (apresentar e discutir os dados coletados no pré-teste e pós-teste). Apresentar as conclusões e sugerir as melhorias do aplicativo

#### **GRAVAÇÃO DA APLICAÇÃO DO TESTE**

[Vídeo no YouTube](#)