

## Relatório da Fase de Avaliação - Liblox

**Data:** 03/06/2025

**Equipe Responsável:** Thiago Vieira, Henrique Lopes

**Empresa/Organização Parceira:** nil

### 1. Introdução

- **1.1. Contexto do Projeto:** A cada mil crianças que nascem, entre três e cinco já apresentam problemas auditivos, algo que causa transtorno e dificuldade no ambiente escolar, agravado pela exclusão entre os colegas de classe e a falta de capacitação dos professores. Queremos aumentar a inclusão no ambiente escolar, não com a falta de capacitação dos professores, mas sim com a interação com outros colegas de classe.
- **1.2. Objetivo da Fase de Avaliação:** Buscamos conhecer melhor os nossos usuários, sendo eles, os próprios jogadores e não-jogadores do Roblox. Dessa forma saberemos as experiências de cada um, tanto em relação à como experienciam o Roblox, mas também, como lidam com pessoas surdas no dia a dia.
- **1.3. Etapa do Projeto:** Estamos na parte final da prototipagem. Buscando feedback e estudos de campo.

### 2. Metodologia de Avaliação

- **2.1. Prova Piloto:**
  - **Descrição:** Ela foi feita através de um questionário e enviada através do fórum do Roblox e do subreddit do Roblox.
  - **Participantes:** Até o momento, estamos com 32 respostas no questionário, porém por ainda estar aberto lá no reddit e no fórum, outras pessoas poderão responder ainda.
  - **Recursos Utilizados:** Utilizamos o Google formulários, Reddit, fórum de desenvolvimento e nosso jogo no Roblox para testarem nosso protótipo.
  - **Métricas Avaliadas:** Experiências próprias dos usuários, tanto com o Roblox, como em relação às pessoas surdas. Também buscamos coletar alguns bugs e recomendações para nosso protótipo.
- **2.2. Outras Ferramentas de Coleta de Dados:**
  - **Lives:** A única experiência em tempo real foi jogar no nosso protótipo de jogo com outros usuários.
  - **Visitas:** Fizemos somente através do online, pois é lá onde nosso público alvo se encontra.
  - **Pesquisas:** Nosso tipo de pesquisa foi qualitativa. Utilizamos o Google formulários para buscar conhecer melhor nosso público alvo e estamos guardando todos os dados em gráficos de fácil entendimento.
  - **Entrevistas/Grupos Focais:** Não realizamos entrevistas face a face. Utilizamos o questionário e as reações dos jogadores no nosso protótipo.

### 3. Resultados da Avaliação

- **3.1. Análise da Prova Piloto:**
  - Apresentar os dados coletados de forma clara (gráficos, tabelas, etc.).
  - Discutir os resultados em relação às métricas definidas.
  - Pontos fortes:
  - A interface do jogo foi elogiada por ser intuitiva.

- A introdução ao uso de sinais visuais (Libras) dentro do jogo foi bem recebida
- Muitos usuários consideraram a proposta inovadora e importante para inclusão.
- Pontos fracos:
  - Sugestões para tornar o jogo mais “divertido”, com mecânicas comuns ao Roblox (como combates leves, corridas, itens especiais).
- 
- **3.2. Feedback das Lives, Visitas e Pesquisas:**
  - Houve pedidos que o jogo recompensasse o aprendizado de Libras com pontos ou poderes no jogo.
  - Houve sugestões de criar rankings ou desafios diários para aumentar a retenção.
  - A maioria dos comentários destacou a importância de manter a proposta educativa, mas equilibrar com mecânicas de diversão.
- Sintetizar os principais *insights* e *feedback* recebidos das diferentes interações.
- Identificar padrões de comentários ou sugestões.
- Mencionar **citas relevantes** de participantes ou da empresa parceira (se autorizado).
- **3.3. Impacto Positivo Observado (Parcial):**
  - Mesmo com um protótipo inicial, já foi possível observar os seguintes impactos positivos
  - Inovação percebida: Muitos consideraram o projeto “diferente de tudo que já viram no Roblox”, especialmente pela proposta educativa com foco em acessibilidade.
  - Acessibilidade inicial: O jogo conseguiu transmitir conceitos básicos de Libras sem exigir conhecimento prévio, o que facilita o acesso a um público amplo.

#### 4. Recomendações e Próximos Passos (Fase Final de Desenvolvimento)

- **4.1. Melhorias Prioritárias:**
  - Mais foco na diversão, o que nos dá a possibilidade de introduzir novos ambientes e até mesmo objetos interativos, como armas, espadas, as famosas “jump coil” e “speed coil”, assim como outras coisas que são somente para a diversão do usuário.
- **4.2. Plano de Ação:**
  - Primeira coisa é melhorar o ambiente.
  - Após isso podemos começar a adicionar itens básicos, eles serão acessíveis de acordo com o nível de pontuação de cada um (passar mais fases = mais itens acessíveis).
  - Então verificaremos novamente como os jogadores reagem à nossa experiência e seguiremos a partir daí.
- **4.3. Preparação para a Homologação:**
  - Primeiro é organizar o mapa.
  - Segundo é adicionar mais construções.
  - Terceiro vai ser melhorar o local onde as portas estão.
  - A partir daí será só uma questão de ir de pouco em pouco adicionando só uns detalhes que melhorem a experiência do usuário.

#### 5. Conclusão

- Vimos que jogos que dão mais possibilidades de diversão ao usuário são mais bem vindos e retêm mais o público.
- Também vimos que jogos de aprendizado não são tão comuns no Roblox, o que será um desafio, porém é mais que possível, ainda mais implementando as soluções já apresentadas, como as armas por exemplo.
- O projeto já está com protótipo jogável, porém, falta somente deixar mais bonito o mapa e tudo organizado, como já mencionado previamente.
- Estamos fazendo o jogo por nossa própria conta e visando um público mais amplo, sem parceria com uma empresa, ainda assim, nós precisamos nos atender às regras de publicação do Roblox.

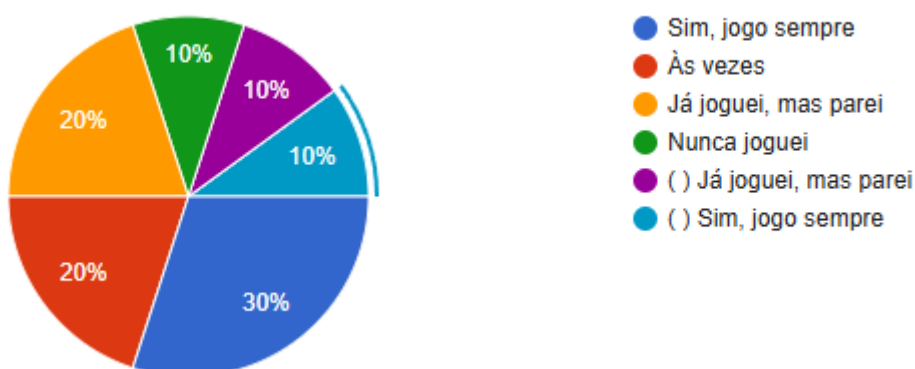
## 6. Anexos

Dados coletados: Recebemos 32 respostas no formulário até o momento (com possibilidade de mais respostas futuras). As perguntas abordaram:

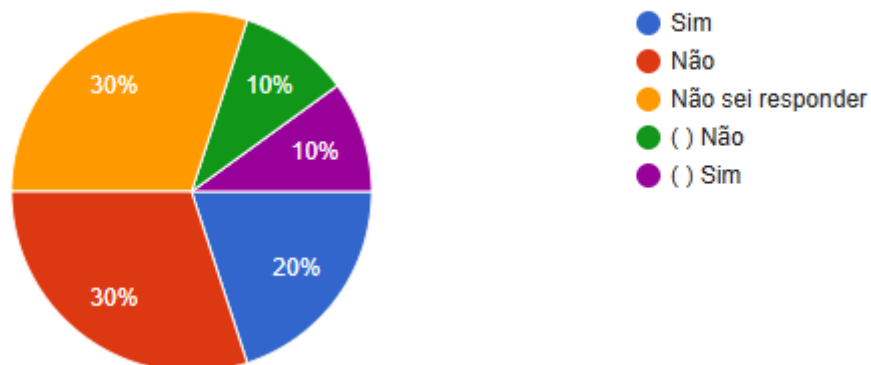
- Perfil pessoal dos usuários (idade, tempo de uso do Roblox, interesse em jogos educativos);
- Experiência com acessibilidade e pessoas surdas;
- Avaliação do protótipo (jogabilidade, compreensão dos sinais de Libras).

Análise gráfica:

30% dos respondentes já jogavam Roblox regularmente.



20% afirmaram já ter tido contato com colegas com deficiência auditiva.



50% disseram que gostariam de aprender Libras jogando Liblox com os colegas.

