

Aplicação do jogo Usabilicity na disciplina Interação Humano-Computador: um Estudo Comparativo

André Barros de Sales¹, Gabriel de Souza Clímaco¹, Márcia Barros de Sales²

¹ Faculdade UnB Gama
Universidade de Brasília - UnB – Gama, DF – Brasil

² Departamento de Ciências da Administração
Universidade Federal de Santa Catarina - UFSC – Florianópolis, SC – Brasil

andrebeds@unb.br, gabrielsclimaco@gmail.com, marcia.barros@ufsc.br

Abstract. *This article presents a comparative study on the application of usability concepts in Usabilicity game. The methodology used was divided into two phases: the first was a descriptive exploratory nature which analyzed the interactions of 37 students of the Federal University of Amazonas (UFAM), and the second was a case study that involved the participation of 24 students at the University of Brasilia (UnB). For data collection was used the same questionnaire in UFAM with the intention to make a comparative study between the two universities and verify what was the satisfaction, sense of control and motivation of these students during interaction with this game. Among the results revealed a positive assessment of this group of students in both universities.*

Resumo. *Este artigo apresenta um estudo comparativo sobre a aplicação de conceitos de usabilidade empregados no jogo Usabilicity. A Metodologia empregada foi dividida em duas fases: a primeira foi de cunho Exploratório descritivo que analisou as interações de 37 alunos da Universidade Federal do Amazonas (UFAM), e a segunda foi um estudo de caso que envolveu a participação de outros 24 alunos da Universidade de Brasília (UnB). Para coleta de dados foi utilizado o mesmo questionário aplicado na UFAM, com a intenção de fazer um estudo comparativo entre as duas Universidades e verificar qual foi a satisfação, sentimento de controle e motivação desses alunos durante a interação com este jogo. Entre os resultados obtidos evidenciou-se a avaliação positiva deste grupo de alunos em ambas as Universidades.*

Introdução

Interação Humano-Computador é uma disciplina focada no desenvolvimento de produtos de Software no que diz respeito a sua interação para o uso humano e o estudo dos fenômenos que os cercam [Sommariva et al. 2011]. Isto é, a disciplina de IHC estuda os conceitos correlacionados com a usabilidade de um Software. Tais conceitos podem ser usados para avaliar se uma determinada aplicação apresenta problemas que possam prejudicar a experiência do usuário [Barbosa e Silva 2010].

Levando em conta tais fatos, torna-se evidente e bem entendida em todos os níveis do desenvolvimento de um Software a importância do ensino princípios estudados em IHC [Rusu e Rusu 2007]. Apesar disso, os profissionais da área ainda consideram que

o uso das referidas concepções como uma questão secundária [Lester 2008]. Tal circunstância está aliada ao fato de que a instrução de tais propriedades como um componente essencial no desenvolvimento de aplicações deixa a desejar [Benitti e Sommariva 2012].

Nos últimos anos, as plataformas computacionais disseminaram-se de um modo expressivo na sociedade, tornando-se paulatinamente mais habituais e convertendo-se em componentes onipresentes que transformaram-se em partes integrantes do modo de vida de cada um [Ribeiro e Cattelan 2015]. Essa dispersão permite que o uso de tecnologia nos meios educacionais seja mais passível de execução, servindo de apoio para o ensino de disciplinas em que o instrutor julgue que o *modus operandi* tradicional não é suficiente.

Uma forma de tratar o gargalo mencionado acima é por meio da utilização de Jogos Sérios, mais conhecidos como Serious Games. Os Serious Games são jogos nos quais a intenção vai além do lúdico [Vargas et al. 2014], em outras palavras, pode-se dizer que a palavra “sério” faz menção ao propósito com que o jogo é aplicado [Ferreira et al. 2014].

Com essas assertivas em mente, o objetivo geral deste trabalho foi realizar um estudo comparativo sobre a aplicação de conceitos de usabilidade empregados no jogo Usability a partir da pesquisa feita em [Ferreira et al. 2014] realizada na UFAM e a sua reaplicação foi na Universidade de Brasília com a intenção de analisar as seguintes variáveis: satisfação, sentimento de controle e motivação dos alunos durante a interação com este jogo. Este artigo está organizado da seguinte forma: a Seção 2 descreve os trabalhos relacionados à essa pesquisa, a Seção 3 apresenta os materiais e método. A Seção 4 mostra os resultados e discussões, e na Seção 5 apresenta as considerações finais. Por último, são apresentadas as referências bibliográficas.

Trabalhos Relacionados

Entre as aplicações analisadas, foram encontrados quatro resultados passíveis de aplicação no quesito de usabilidade. São eles: Usabilitygame¹, Usability², Inpssoft e Heva.

O Usabilitygame tem por objetivo fixar os conteúdos retratados no tema de ciclo de vida da engenharia de usabilidade proposto por [Mayhew 1999] retratando também a avaliação heurística de usabilidade. Sua proposta é de fixar tais conceitos por meio da simulação de uma empresa em busca de um engenheiro de usabilidade [Sommariva et al. 2011]. O jogador assume o papel de engenheiro contratado, e tem por objetivo resolver os problemas da empresa obtendo um bom desempenho em cada fase do jogo. O jogo conta com três diferentes estágios, cada qual está relacionado com uma etapa do ciclo de vida acima mencionado, e com três diferentes ambientes de apoio ao usuário. Apesar de ser um jogo classificado como single player, ele conta com a participação de um professor como Engenheiro de Usabilidade Líder, porém de forma automatizada durante a utilização do jogo. O jogo está disponível para utilização web e sua avaliação, apesar de não ter sido executada, foi planejada em duas etapas: (i) avaliação do jogo por um especialista (professores da área de IHC) através do instrumento de avaliação definido

¹<http://usabilitygame.com/>

²<http://usabilitycity.appspot.com/>

por [Aguiar 2010]; e (ii) avaliação empírica (qualitativa e quantitativa) realizada em uma turma de Interação Humano-Computador.

O Usability por sua vez tem a meta de fixar, por meio de uma simulação, as propriedades de usabilidade descritas na técnica de Avaliação Heurística (AH) propostas por [Nielsen 1994]. O enredo do jogo trata de uma cidade com problemas estruturais, e o objetivo do jogador é utilizar os conceitos de usabilidade baseado em heurísticas para resolver tais problemas [Ferreira et. al. 2014]. A aplicação apresenta 5 fases, cada qual relatando duas falhas na estrutura da cidade, em que cada uma é solucionada com uma heurística exclusivamente; há também uma tela de apoio com descrições das heurísticas que solucionam os problemas da cidade. É uma aplicação single player e está disponível para uso na internet. O jogo obteve um resultado positivo por meio de uma avaliação planejada da mesma maneira que foi mencionada no jogo Usabilitygame com o auxílio de uma turma de 37 alunos do quinto período do curso de Ciência da Computação da Universidade Federal do Amazonas (UFAM) que cursavam a disciplina de Interação Humano-Computador.

O jogo Inspsoft busca o ensino da inspeção de software no que diz respeito aos papéis de cada participante nesse processo e os tipos de defeitos que podem ser encontrados em um documento de requisitos [Lopes et. al. 2013]. O jogo em questão, assim como os dois anteriormente mencionados, trata de uma simulação single player; no caso, a simulação em questão envolve uma vaga de emprego, especificamente no grupo de Garantia de Qualidade, em empresa de desenvolvimento de software, e o objetivo do jogador é realizar uma avaliação com base em três níveis. O primeiro nível trata dos papéis de cada indivíduo no processo de desenvolvimento de software, o segundo nível diz respeito aos defeitos em um documento de requisitos, e o terceiro e último nível trabalha com as falhas que podem ser encontradas em uma especificação de caso de uso [Lopes et. al. 2012]. O jogo conta com uma avaliação de resultado positivo, cujo objetivo foi feito baseado no modelo GQM (Goal-Question-Metric) definido por [Basili e Rombach 1998] e foi baseada no preenchimento do modelo de questionários proposto por [Savi et. al. 2011]. A avaliação contou com o auxílio de uma turma de 16 alunos do sexto período de Ciência da Computação da UFAM. O jogo estava disponível durante o período em que foi avaliado, porém os links que antes direcionavam o usuário para o jogo não mais o fazem.

A aplicação Heva não chega a ser classificada como um jogo. A ferramenta foi desenvolvida como uma extensão para o navegador Mozilla Firefox com o objetivo de auxiliar a AH, minimizando assim o esforço dos avaliadores ao gerar seus relatórios [Oeiras et. al. 2008]. A ferramenta foi avaliada diversos contextos diferentes, incluindo turmas de graduação, pós-graduação, com o objetivo de verificar a sua aceitabilidade nos quesitos de utilidade e usabilidade. A avaliação permitiu encontrar diversos problemas na aplicação já corrigidos na versão atual.

Material e Métodos

Esta pesquisa é de caráter exploratório descrita visto que a fonte primária de dados foi obtida de um artigo UsabilityCity: Um Jogo de Apoio ao Ensino de Propriedades de Usabilidade de Software Através de Analogias [Ferreira et. al. 2014]. Para [Gil 2002], a pesquisa descritiva tem como objetivo proporcionar uma visão geral, de tipo aproximativo, acerca de determinado fato; nesse tipo de pesquisa, o pesquisador procura um maior

entendimento sobre o tema em estudo.

Quanto aos procedimentos se caracteriza como um estudo de caso, visto que estudou uma realidade provenientes de uma turma de 24 alunos da disciplina de Interação Humano-Computador, do primeiro semestre de 2016, do curso de Engenharia de Software da Universidade de Brasília. De acordo com [Yin 2001], “o estudo de caso é uma investigação empírica de um fenômeno contemporâneo dentro de um contexto da vida real, sendo que os limites entre o fenômeno e o contexto não estão claramente definidos”.

Este estudo tem uma abordagem qualitativa, visto que teve como base conhecimentos teóricos e empíricos que permitiram atribuir uma análise científica, cujos conhecimentos teórico-científicos advêm do referencial teórico e os dados coletados. Dentro do universo da turma, havia um total de 21 homens e apenas 3 mulheres, dentre os quais estavam em uma faixa etária de 18 a 25 anos, cursando entre o quinto e o décimo primeiro semestre do curso de Engenharia de Software, dos quais apenas dois possuíam um conhecimento prévio do conteúdo abordado na disciplina.

Fez-se a escolha de replicar o jogo Usability por diversas razões, dentre elas por ser um jogo cuja resultado da aplicação teve uma excelente avaliação entre os alunos, ser um jogo simples, possuir um tempo de jogo curto (o tempo jogo é em torno de uma parcela de uma aula de duas horas, que foi o caso em questão) em comparação aos demais jogos relacionados.

O Usability é um jogo web e portanto necessita de internet para seu funcionamento. Nesse experimento o jogo foi modificado para ser executado localmente nos computadores da UnB, contudo essa modificação foi previamente analisado para não perder nenhuma das características do jogo analisado na UFAM.

Para a avaliação do jogo, utilizou-se o mesmo questionário da pesquisa original, baseado na escala SAM (Self Assessment Manikin) proposto por [Lang 1980]. A utilização da escala SAM permite mensurar três dimensões: (a) Satisfação (prazer/desprazer); (b) Sentimento de Controle (domínio da situação/ dominado pela situação); e (c) Motivação (calmo/excitado). O questionário foi dividido entre as sete telas mostradas ao usuário durante a utilização do jogo.

Antes de realizar as devidas ponderações sobre a aplicação, os alunos tiveram aulas prévias sobre os conceitos das heurísticas trabalhados no jogo. Houve também uma breve explicação sobre a aplicação em si e todos os alunos assinaram um Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE). A avaliação foi realizada em duas etapas: (a) utilização do jogo; e (b) preenchimento dos questionários. Foi adicionado ao questionário original um campo de “Considerações Finais” para que os alunos expressassem suas ponderações acerca do jogo ou até mesmo justificar a avaliação feita caso desejassem.

Resultados e Discussões

Os questionários coletados apresentaram uma avaliação positiva com relação ao uso do jogo em questão. Tal resultado já era esperado, pois ao se realizar uma replicação, esperasse obter os mesmos resultados da pesquisa original. No entanto, o experimento replicado apresentou um número considerável de julgamentos negativos com relação ao trabalho inicial. A tabela 1 apresenta um comparativo das conjecturas obtidas à partir

das duas avaliações: a original realizada na Universidade Federal do Amazonas (UFAM), e a replicação realizada na Universidade de Brasília (UnB). Devido a diferença entre o número de alunos que participaram da pesquisa nos dois contextos, os dados estão dispostos com relação a porcentagem e não ao número absoluto, para que assim os dados possam ser comparados entre si.

Tela	Instituição	Satisfação			Sentimento de Controle			Motivação		
		Votos Negativos (%)	Votos Neutros (%)	Votos Positivos (%)	Votos Negativos (%)	Votos Neutros (%)	Votos Positivos (%)	Votos Negativos (%)	Votos Neutros (%)	Votos Positivos (%)
1	UFAM	2,70	24,32	72,97	18,92	27,03	54,05	13,51	32,43	54,05
1	UnB	20,83	37,50	41,67	12,50	41,67	45,83	20,83	45,83	33,33
2	UFAM	18,92	21,62	59,46	8,33	27,78	63,89	24,32	18,92	56,76
2	UnB	33,33	37,50	29,17	16,67	50,00	33,33	29,17	25,00	45,83
3	UFAM	18,92	16,22	64,86	16,22	35,14	48,65	13,51	16,22	70,27
3	UnB	12,50	37,50	50,00	16,67	25,00	58,33	8,33	54,17	37,50
4	UFAM	13,51	21,62	64,86	21,62	16,22	62,16	13,51	18,92	67,57
4	UnB	29,17	33,33	37,50	29,17	41,67	29,17	29,17	33,33	37,50
5	UFAM	8,11	5,41	86,49	8,11	2,70	89,19	5,41	13,51	81,08
5	UnB	12,50	41,67	45,83	20,83	25,00	54,17	12,50	29,17	58,33
6	UFAM	45,95	24,32	29,73	43,24	13,51	43,24	29,73	16,22	54,05
6	UnB	33,33	33,33	33,33	29,17	41,67	29,17	37,50	37,50	25,00
7	UFAM	8,11	27,03	64,86	10,81	18,92	70,27	13,51	16,22	70,27
7	UnB	12,50	20,83	66,67	20,83	41,67	37,50	16,67	41,67	41,67

Tabela 1. Comparativo dos resultados do experimento na UFAM e na UnB

Pode se observar no quesito de Satisfação na Tabela 1, que há uma grande diferença na quantidade de votos negativos, neutros e positivos obtidos nas maiorias das telas entre as instituições, com exceção das telas 6 e 7. Contudo observa-se que os votos neutros e positivos são sempre acima de 50% em todas as telas e em ambas instituições.

No quesito Sentimento de Controle, observa se que na telas telas 2, 4, 5 e 7 os votos positivos na UFAM foram bem superiores que na UnB, contudo observa se também que os votos neutros e positivos são sempre acima de 50% em todas as telas e em ambas instituições.

No quesito Motivação, observa se também que nas telas 1, 3 e 4 os votos positivos obtidos na UFAM foram bem superiores que na UnB. Da mesma maneira que os demais quesitos, os votos neutros e positivos são sempre acima de 50% em todas as telas e em ambas instituições.

A média dos votos referentes aos três quesitos avaliados no experimento (satisfação, sentimento de controle e motivação) entre as instituições UFAM e UnB pode ser vista na Figura 1.

Pode-se observar que, no geral, em ambos os experimentos em todas as três entidades avaliadas, do total dos 24 alunos, cerca de 19 (80%) de votos deles foram positivos ou neutros. Ou seja, é possível afirmar que os alunos se sentiram satisfeitos, sentiram que controlavam o jogo da maneira que desejassem e se sentiram motivados a continuar jogando. Porém, cabe a ressalva de que no experimento original há um peso consideravelmente maior de votos positivos, ao passo de que na replicação, os votos positivos e

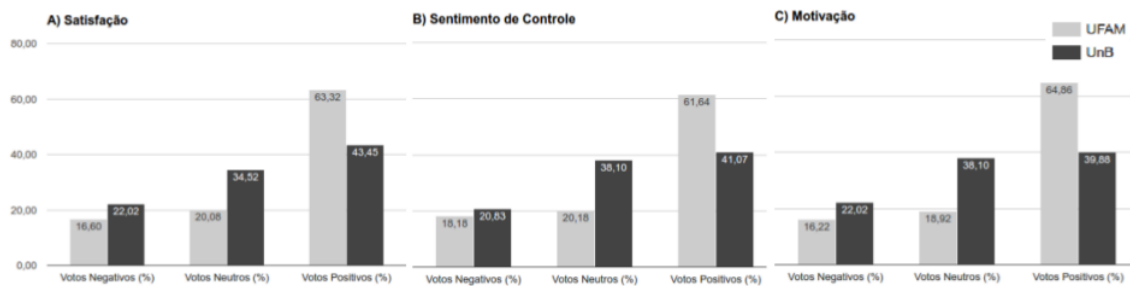


Figura 1. Gráfico comparativo da média dos votos das duas instituições de ensino. (A) Satisfação (B) Sentimento de Controle (C) Motivação.

neutros quase que se equiparam.

A divergência com relação à diferença da porcentagem de votos dos dois experimento pode ser explicada se levarmos em consideração a diferença de realidade de cada um. Os perfis de alunos de cada universidade divergem, assim como os perfis de cada curso (Engenharia de Software e Ciência da Computação). Além disso, o questionário utilizado para avaliar o jogo em questão baseia-se na opinião do usuário, e mesmo que o número de avaliações negativas tenha sido maior na replicação do que em relação a pesquisa original, no que se tratando da avaliação geral, em ambos os âmbitos os alunos deram um parecer positivo com relação ao jogo.

Dentre as observações feitas pelos alunos, aquelas que se referiam às críticas negativas tratavam de pontos como: falta de animações, falta de divertimento ao completar os desafios, problemas com navegadores diferentes do Google Chrome, impossibilidade de sair de uma fase, falha na seleção de personagens, entre outros. Essas opiniões adversas, apesar de apontar irregularidades no jogo que precisam ser consertadas, as mesmas não conferem à aplicação um caráter de má qualidade. Além disso, alguns desses problemas já tinham sido apontados na pesquisa original como defeitos a serem consertados em trabalhos futuros.

Vale ressaltar que também houveram observações positivas, dentre as quais cabe apontar: as definições de Heurísticas no começo da aplicação e o seu uso para fixar os conceitos de usabilidade e Interação Humano-Computador. Isto é, o jogo pode ser considerado como uma boa ferramenta de aprendizagem, não obstante, ainda há lapsos a serem retificados.

Conclusões

Este artigo objetivou realizar uma replicação de pesquisa para avaliar a qualidade do software Usability de acordo com três quesitos previamente definidos. Utilizou-se uma turma de 24 alunos da disciplina de interação humano-computador do curso de Engenharia de Software para utilizar a aplicação mencionada no decorrer de uma aula de duas horas e, à partir do seu uso, efetuar a avaliação.

Por meio da análise percentual dos dados coletados, observou-se que o experimento desempenhado na UnB apresentou um descontentamento significativamente maior com relação ao original. Tal disparidade se dá devido aos diferentes contextos nos quais o jogo foi aplicado no que diz respeito a curso e universidade. Além do fato de que os

defeitos indicados pelos alunos que utilizaram o jogo, mesmo que apontem falhas que tem a necessidade de serem corrigidas, não conferirem uma má qualidade do software, os alunos realizaram também críticas positivas. Tal circunstância é corroborada ao se observar a porcentagem de avaliações de caráter positivas ou neutras, que se sobressaíram de forma relevante com relação as avaliações negativas.

Tais resultados permitem inferir que a aplicação Usabilicity é uma boa ferramenta assistência à educação, pois auxilia de forma positiva o consolidamento dos conceitos das heurísticas de usabilidade.

Referências

Barbosa, S., Silva, B. (2010). Interação Humano-Computador. *Elsevier*.