**ROTEIRO DOS EXPERIMENTOS PARA AVALIAÇÃO DA UX**

Projeto: Avaliação da Experiência do Usuário no Uso de Controles Adaptado e Tradicional

Alunos: Adriel Santos, Bruno Olimpio, Érica Mourão, Guilherme Alves, Jose Santos

Tema: Avaliação da Experiência do Usuário no Uso de Controle Adaptado e Tradicional

**Procedimentos do Teste**  
  
Serão realizados testes em 10 participantes voluntários, sem experiência em jogos.

1) Aplicar o termo de consentimento.  
2) Aplicar o questionário de perfil de participante

3) Fixar Epoc e Myo no usuário  
 3.1. Após a fixação dos dispositivos dar um chocolate ao voluntário.

4) Iniciar a seção de relaxamento, em torno de 2 minutos.

5) Iniciar leitura do cenário geral:

5.1) Contextualizar o usuário

5.2) Instruí-lo sobre o jogo

5.3) Instruí-lo sobre o controle XX,

5.4) Solicitar que o participante jogue durante 10 minutos (ou até concluir as 2 fases) com controle XX.

5.5) Aplicar o questionários: SUS e AttrakDiff para o controle XX

5.6) Instruí-lo sobre o controle YY,

5.7) Solicitar que o participante jogue durante 10 minutos (ou até concluir as 2 fases) com controle YY.

5.8) Aplicar o questionários: SUS e AttrakDiff para o controle YY

6) Agradecer o voluntário.

**Cenários Possíveis:**

Cada grupo passará por dois cenários de uso: um com o **controle adaptado virtual** e outro com o **controle tradicional**. A ordem de aplicação dos controles será alternada entre cada participante  
  
**Considerações Gerais:**

* Este experimento utilizará o jogo “Guardian of Eternity”
* A ordem de aplicação dos questionários SUS e AttrakDiff será alternada.
* A ordem de aplicação dos controles XX e YY também será alternada.

**Cenário Geral de Interação para a Avaliação da UX**

Projeto: Avaliação da Experiência do Usuário no Uso de Controle Adaptado e Tradicional

Alunos: Adriel Araujo, Bruno Olimpio, Érica Mourão, Guilherme Alves, Jose Santos

Os trechos a seguir serão utilizados como transitórios entre cada procedimento. O objetivo deste é padronizar o conteúdo da fala de forma a garantir que todos os voluntários recebam as mesmas instruções. Essa ação minimiza a possibilidade de interpretação dúbia por parte dos voluntários deste experimento.

*[ANTES DE INICIAR COM O A SEÇÃO DEIXAR TODO O AMBIENTE PREPARADO: SOFTWARES DE GRAVAÇÃO ABERTO, JOGO ABERTO, CONTROLES CONFIGURADOS]*

**1) Aplicação do termo de consentimento**

“*Olá (Nome do Usuário), antes de mais nada gostaríamos de agradecer pela participação neste experimento. Sua participação é valiosa! Para começarmos farei a leitura do termo de consentimento deste estudo.”*

*[ENTREGAR UMA CÓPIA DO TERMO PARA O USUÁRIO]*

*[LEITURA DO ARQUIVO TERMO DE CONSENTIMENTO]*

*[AO FINAL, CONFERIR SE O USUÁRIO PREENCHEU TODOS OS CAMPOS NECESSÁRIOS]*

**2) Aplicação do questionário de perfil**

*“(Nome do Usuário)****,*** *para iniciarmos a nossa seção precisamos que você preencha este pequeno formulário**[ENTREGAR QUESTIONÁRIO DE PERFIL AO PARTICIPANTE]**que nos ajudará a traçar o perfil dos voluntários deste teste. Responda tranquilo e, caso tenha alguma dúvida, basta dizer.”*

**3) Fixação dos dispositivos.**

*“Bom, como comentamos anteriormente, o nosso estudo utiliza dados biométricos. Essas são simplesmente algumas medidas eletromagnéticas que capturamos. Para isso, vamos utilizar dois dispositivos, uma na cabeça e um no seu antebraço. O primeiro, EMOTIV, precisa estar em contato direto com o seu couro cabeludo, para isso, durante a fixação, talvez tenhamos que afastar um pouco o seu cabelo dos sensores. Mas lembramos que são dispositivos não invasivos, que não causam problemas e não há contra indicações. Fique tranquilo. Se nos permite, iremos fixá-los agora. Tudo bem?”*

*[FIXAR DISPOSITIVOS]*

*[PEDIR DESCULPAS AO VOLUNTÁRIO POR QUALQUER MAL ESTAR QUE POSSAMOS TER CAUSADO E DAR UM CHOCOLATE]*

**4) Seção de relaxamento**

*“Agora que já fixamos os dispositivos, antes de iniciamos com os controles, precisamos realizar uma captura inicial dos seus dados primários. Para isso, iremos colocar uma música relaxante e iniciaremos a captura que irá durar 2 minutos. Para esta etapa precisamos que você procure relaxar e, se possível, fique de olhos fechados. Mais uma vez lembramos, fique tranquilo, não há nenhuma contra indicação no uso dos dispositivos, mas, caso não se sinta bem, pode abandonar o teste a qualquer momento.* ***Vamos lá****?*

*[INICIAR GRAVAÇÃO DA TELA]*

\*Ao iniciar a gravação dizer: **“Iniciamos as gravações”** para que essa expressão possa ser considerada como como **ponto de partida** na posterior análise do experimento\*

*[INICIAR MÚSICA RELAXANTE]*

*[INICIAR CAPTURA DOS DADOS DO EMOTIV - Modo “Relaxation”]*

*[INICIAR CAPTURA DE DADOS DO MYO]*

*[INICIAR CONTAGEM - 2 MINUTOS]*

**5) Cenário de aplicação**

(5.1)Ótimo, agora estamos prontos para iniciarmos com os controles. Vamos lá? Para isso, a partir daqui, iremos contextualizar com um cenário. Durante a minha leitura, procure imaginar-se na situação a qual eu descrevo.

Lembre-se, estamos avaliando os diferentes controles de jogos, não você! Então, aja naturalmente.

Para começar, imagine você e um grande amigo conversando sobre video games. Nesta conversa vocês falaram sobre diversos tipos de jogos e consoles (aparelhos de videogames).

Em um determinado momento o seu amigo comenta que utiliza dois diferentes tipos de controles para jogar, um deles virtual, onde é possível usar o próprio celular como controle, e o outro um controle tradicional que já vem com o videogame de fábrica. Notando o seu interesse no assunto, o seu amigo te convida para te apresentar pessoalmente estes controles. Você, animado pela situação, aceitou o convite.

(5.2)Chegando na casa do seu amigo, ele te levou para a sala, onde estava o videogame e os controles e te entregou um pequeno manual com as regras do jogo. No manual continha os seguintes dizeres:

*[LER FUNCIONAMENTO E REGRAS DO JOGO]*

(5.3)Uma vez terminada a explicação do jogo o seu amigo te diz: “Vamos jogar um pouco com cada controle?” Você concorda com a sua sugestão e então ele começa a te explicar como funciona o controle XX (Tradicional ou Virtual).

*[EXPLICAR FUNCIONAMENTO DO CONTROLE XX NO JOGO]*

(5.4 e 5.5) Agora, que você já sabe como o jogo e um dos controles funcionam, o seu amigo te diz: “*(Nome do Usuário), vamos jogar? Vou colocar o jogo e você pode jogar a vontade durante 10 minutos, ou até que conclua o jogo. Se as suas vidas acabarem, você continua jogando até acabar o tempo, tudo bem*?”

*[INICIAR GRAVAÇÃO DA TELA - Computador Game e Computador Sensores]*\*Ao iniciar as gravações dizer: **“Iniciamos as gravações dos sensores”** e “**Iniciamos a gravação da tela de jogo”** para que essas expressões possam ser consideradas como como **pontos de partida** na posterior análise do experimento\*

*[INICIAR CAPTURA DOS DADOS DO EMOTIV - Xavier Control Panel Modo “Gaming”]*

*[INICIAR GRAVAÇÃO DADOS BRAIN MAP - Brain Activity Map”]*

*[INICIAR CAPTURA DE DADOS DO MYO]*

*[INICIAR GRAVAÇÃO DO USUÁRIO JOGANDO - Com câmera próxima à cabeça]*

*[INICIAR JOGO A COM O CONTROLE XX]*

*[AUTORIZAR O USUÁRIO A INICIAR A PARTIDA]*

*[FINALIZAR GRAVAÇÃO AO TÉRMINO TEMPO]*

*[APLICAR QUESTIONÁRIOS: SUS E ATTRAKDIFF PARA O CONTROLE XX]*

(5.6) Vendo que você concluiu o seu amigo te diz: “Ótimo (nome do usuário), vamos agora para o segundo controle? Vou te explicar como ele funciona”.

*[LER FUNCIONAMENTO DO CONTROLE YY NO JOGO]*

(5.7 e 5.8)“Agora que você já sabe como utilizar este controle, vamos jogar novamente? As regras continuam a mesmas, você pode jogar a vontade durante 10 minutos, ou até que conclua o jogo. Se as suas vidas acabarem, você continua jogando até acabar o tempo. Vamos lá?

*[INICIAR GRAVAÇÃO DA TELA - Computador Game e Computador Sensores]*\*Ao iniciar as gravações dizer: **“Iniciamos as gravações dos sensores”** e “**Iniciamos a gravação da tela de jogo”** para que essas expressões possam ser consideradas como como **pontos de partida** na posterior análise do experimento\*

*[INICIAR CAPTURA DOS DADOS DO EMOTIV - Xavier Control Panel Modo “Gaming”]*

*[INICIAR GRAVAÇÃO DADOS BRAIN MAP - Brain Activity Map”]*

*[INICIAR CAPTURA DE DADOS DO MYO]*

*[INICIAR GRAVAÇÃO DO USUÁRIO JOGANDO - Com câmera próxima à cabeça]*

*[INICIAR JOGO A COM O CONTROLE YY]*

*[AUTORIZAR O USUÁRIO A INICIAR A PARTIDA]*

*[FINALIZAR GRAVAÇÃO AO TÉRMINO TEMPO]*

*[APLICAR QUESTIONÁRIOS: ATTRAKDIFF E SUS PARA O CONTROLE YY]*

**6) Agradecimento**

*“(Nome do Usuário) terminamos aqui a nossa seção! Te agradecemos imensamente pela sua disponibilidade e paciência para colaborar com este este estudo.E pedimos desculpas caso tenhamos causado algum desconforto durante esta seção. Obrigado!”*

*[ANTES DE INICIAR UMA NOVA SEÇÃO, TABULAR TODOS OS DADOS DO EXPERIMENTO NA TABELA DE COLETA]*

*[SALVAR OS VÍDEOS DO EXPERIMENTO NA PASTA COM O NOME DA IDENTIFICAÇÃO DO PARTICIPANTE E OS ARQUIVOS DEVEM DIZER DE QUAL ETAPA SÃO E SE SÃO DOS DADOS FISIOLÓGICOS OU DO GAMEPLAY -: Relaxamento (Dados fisiológicos), Experimento - Adaptativo / Tradicional (Dados fisiológicos ou Gameplay)]*

*[FAZER UPLOAD DA PASTA DO PARTICIPANTE PARA O GOOGLE DRIVE - “Arquivos\_Gravacoes”]*

**Ordem de execução dos experimentos**

Projeto: Avaliação da Experiência do Usuário no Uso de Controle Adaptado e Tradicional

Alunos: Adriel Araujo, Bruno Olimpio, Érica Mourão, Guilherme Alves, Jose Santos

A tabela a seguir apresenta a ordem de execução dos experimentos. Cada seção possui uma sequência diferente de aplicação dos elementos. Esta alteração visa minimizar o fator aprendizagem e orientar durante a execução dos experimentos evitando erros e repetições indevidas.

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| ***ID SEÇÃO*** | ***CONTROLE XX*** | ***ORDEM TESTES*** | ***CONTROLE YY*** | ***ORDEM TESTES*** |
| sec\_01 | Virtual | SUS - Atrakk Diff | Tradicional | AtrakkDiff - SUS |
| sec\_02 | Tradicional | AtrakkDiff - SUS | Virtual | SUS - Atrakk Diff |
| sec\_03 | Virtual | SUS - Atrakk Diff | Tradicional | AtrakkDiff - SUS |
| sec\_04 | Tradicional | AtrakkDiff - SUS | Virtual | SUS - Atrakk Diff |
| sec\_05 | Virtual | SUS - Atrakk Diff | Tradicional | AtrakkDiff - SUS |
| sec\_06 | Tradicional | AtrakkDiff - SUS | Virtual | SUS - Atrakk Diff |
| sec\_07 | Virtual | SUS - Atrakk Diff | Tradicional | AtrakkDiff - SUS |
| sec\_08 | Tradicional | AtrakkDiff - SUS | Virtual | SUS - Atrakk Diff |
| sec\_09 | Virtual | SUS - Atrakk Diff | Tradicional | AtrakkDiff - SUS |
| sec\_10 | Tradicional | AtrakkDiff - SUS | Virtual | SUS - Atrakk Diff |