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

Procedimento:

10 participantes voluntários, sem experiência em jogar jogos.

Aplicar o termo de consentimento.

Dois cenários, 5 participantes para cada jogo

1) Jogo: Mega Drive

Cenário 1:

a) Iniciar a seção de relax (utilizando o epoc, captura de baseline),

b) Realizar o treinamento no jogo, controle e epoc,

c)Coloca o epoc na cabeça

d)colocar o myo no pulso

e) Solicitar que o participante jogue durante 5 minutos com controle adaptado

f) Aplicar o questionário SUS

g) Aplicar o questionário AttrakDiff

h) Solicitar que o participante jogue durante 5 minutos com controle xbox

i) Aplicar o questionário SUS

j) Aplicar o questionário AttrakDiff

2) Jogo: Sonic

Cenário 2:

a) Iniciar a seção de relax (utilizando o epoc, captura de baseline),

b) Realizar o treinamento no jogo, controle e epoc,

c) Solicitar que o participante jogue durante 5 minutos

d) Aplicar o questionário SUS

E) Aplicar o questionário AttrakDiff

Alterar a ordem de aplicação do controles de jogos, e dos cenários para o próximo participante.

Na análise dos dados utilizar o Wilcoxon que o Leonardo Torok utilizou no dele. Dados do mesmo tipo, exemplo SUS do controle adaptado com SUS do controle xbox

Na correlação de dados podemos fazer entre SUS e emoções do emotiv, myo e stress no emotiv., utilizar outra estatística.