

# **Análise de interfaces**

rodrigo medeiros

# **Contexto da interação em jogos digitais**

Aula 03

21.02.2013

# HCI de videogames

Videogames -> jogos que podem jogar em um console ligado a uma TV.

John Salisbury diz que “os videogames abrange todas as experiências computadorizadas de jogo onde uma tela é o meio principal de exibição da saída do jogo”. (computador e celular)

# HCI de videogames



# Qualidade

- + estúdios grandes
- + produtos com qualidade cada vez maior

Fazendo que os aspectos como usabilidade e jogabilidade não sejam diferenciais mas se constituem **em requisitos básicos para entrar no mercado.**

# Usabilidade em jogo

Levar o mundo de A para B

USABILIDADE?

Ir de A para B

JOGABILIDADE?

Desafios direcionados em A para B

# Diversão?

## Contexto

Uma pessoa pode ajudar divertido num dia e noutro não.

## Fatores individuais

Uma pessoa pode achar divertido e outra não

# Usabilidade

## Softwares

Simplicidade, aprender rápido.

## Jogos

Não há diversão senão tiver alguma dificuldade (aspecto difícil de aprender, descobrir, executar) -> emoção de buscar uma meta.



Resolva o problema

# Avaliação

## Softwares

Heurísticas e teste de usabilidade.

**Foco em executar tarefas**

## Jogos

**Foco em entretenimento e medida certa de desafio em um ambiente imersivo**

Como usabilidade + jogabilidade -> contribuem para experiência do usuário final.

# Metas

## Jogabilidade

Aspecto criativo, desafiador, prazeroso:  
"derrotar os aliens", "dominar o mundo" .

## Instrumentais

Clicar num exercito, apesar tab para saber o próximo objetivo.

Maximizar tempo e esforço dedicado às metas de jogabilidade e minimizar o tempo e esforço usado para aprender e chegar às metas instrumentais (relacionadas a usabilidade).

# Interatividade

## Interatividade em todo lugar

Internet das coisas

### Atividades passivas

Jogos como DOOM, muitas vezes o aspecto ficcional é deixado de lado.

Ficcional, descobertas -> parte essencial da progressão do filme (diversão).

# Exercicio 03

**Escolher um jogo e analisar quais as metas de habilidade e as metas instrumentais. (não pode jogo de alien, zumbi e tiro)**

Apresentação próxima aula

# **Análise de interfaces**

prof@rodrigomedeiros.com.br