

Apresentação de Jogo Interativo Baseado em Heatmap

Draylon Lopes¹, Felipe Goularte², Gustavo Michels de Camargo³, Victor Bernardes⁴

¹Departamento de Ciência da Computação – Universidade do Estado de Santa Catarina (UDESC)
Joinville– SC – Brazil

***Abstract.** This meta-article aims to present the results of the interactive game that took place in the classroom during Human–computer interaction classes.*

***Resumo.** Este meta-artigo tem como objetivo apresentar os resultados do jogo interativo que decorreu em sala durante as aulas de Interação Homem Computador.*

1. Introdução

Como ultima avaliação da disciplina de Interação Homem Computador, foi requerido uma pequena implementação de um jogo interativo para propósitos de estudo para cada equipe sobre os temas distribuídos pela professora e orientadora Isabela Gasparini, este jogo e ocasional pesquisa subsequente vem como parte da parte 2 das discussões entre os temas distribuídos entre as equipes.

Nossa equipe ficou a cargo dos conceitos e aplicações de Heatmap e relacionados, que anteriormente apresentamos em sala de aula para os demais estudantes e para a professora.

2. Heatmap

2.1. Eyetracking

2.2. Clicks maps

2.3. Mouse tracking

2.4. Scroll maps

3. O Jogo

O grupo inicialmente apresentou novamente e resumidamente o que é Heatmap e seus diversos tipos existentes, seria necessário para que os jogadores pudessem realizar a atividade proposta com melhor clareza, em seguida eles deveriam entrar na plataforma online Kahoot para que se desse início ao jogo interativo.

Com o jogo em andamento era exibido para os jogadores diversas questões individuais com imagens de diferentes tipos e estilos de heatmap e o objetivo relacioná-los com o mapa de calor correto, eram questões de múltipla escolha. Entre cada questão havia um tempo razoável disponível para que os jogadores pudessem pensar, discutir e julgar a resposta correta referente a cada questão.

Ao final ficava disponível ao jogador um relatório com relação aos acertos e erros durante o jogo.

4. Avaliação de usabilidade

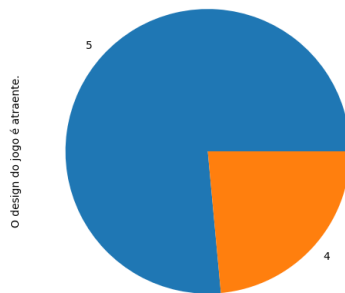
Após o jogo foi disponibilizado para acesso entre os jogadores um formulário com perguntas sobre o jogo com possibilidade numérica de resposta entre 1 e 5 para "Discordo totalmente" e "Concordo totalmente".

5. Resultado

Segue abaixo a lista de perguntas com o anexo de gráficos de setores representando a distribuição de respostas em cada pergunta.

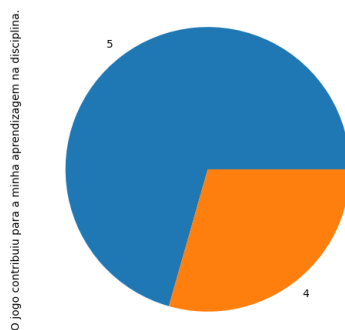
5.1. O design do jogo é atraente.

A maioria considerou o design atraente como pode se constatar no gráfico. Com todos os votos entre 4 e 5.



5.2. O jogo contribuiu para a minha aprendizagem na disciplina.

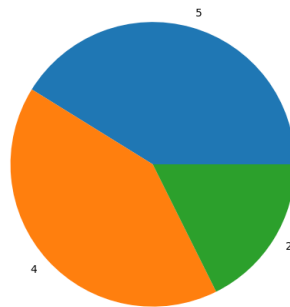
A maioria considerou que o jogo contribuiu para a aprendizagem como pode se constatar no gráfico. Com todos os votos entre 4 e 5.



5.3. O jogo evolui num ritmo adequado e não fica monótono — oferece novos obstáculos, situações ou variações de atividades.

A maioria considerou que o jogo evoluiu em um bom ritmo. Com todos os votos entre 3 e 5.

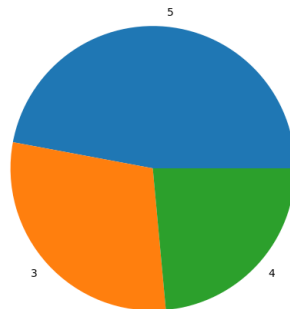
ritmo adequado e não fica monótono — oferece novos obstáculos, situações ou variaç



5.4. O conteúdo do jogo está conectado com outros conhecimentos que eu já possuía.

A maioria considerou que o jogo está conectado com outros conhecimentos que eu possuía. Com todos os votos entre 3 e 5.

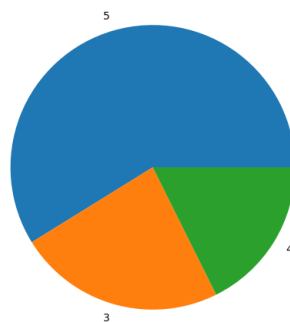
O conteúdo do jogo está conectado com outros conhecimentos que eu já possuía.



5.5. O jogo forneceu feedback constante dos meus acertos e erros durante e ao final.

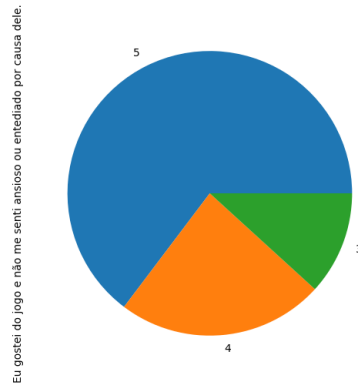
A maioria considerou que o jogo forneceu feedback constante. Com todos os votos entre 3 e 5.

O jogo forneceu feedback constante dos meus acertos e erros durante e ao final.



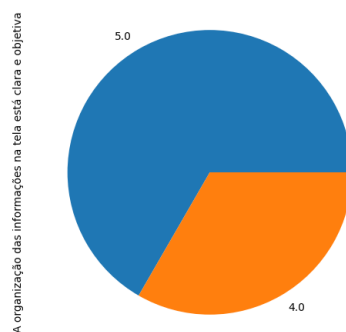
5.6. Eu gostei do jogo e não me senti ansioso ou entediado por causa dele.

A maioria considerou o jogo como não entediante e nem se sentiram ansiosos jogando ele. Com todos os votos entre 3 e 5.



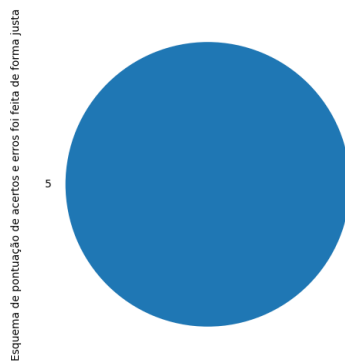
5.7. A organização das informações na tela está clara e objetiva

A maioria considerou a organização de informações em exibição na tela estava clara e objetiva. Com todos os votos entre 4 e 5.



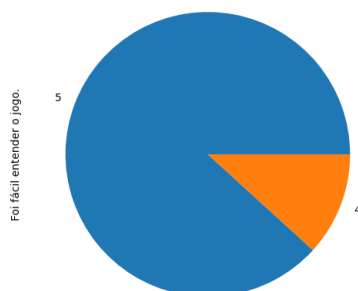
5.8. Esquema de pontuação de acertos e erros foi feita de forma justa

Todos os jogadores consideraram a forma de adquirir pontuação foi justa. Todos votaram em 5.



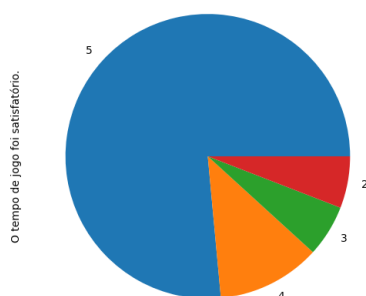
5.9. Foi fácil entender o jogo.

A maioria considerou o jogo facil de compreender. Com todos os votos entre 4 e 5.



5.10. O tempo de jogo foi satisfatório.

A grande maioria dos jogaroes considerou que o tempo de jogo era satisfatório, com apenas uma minoria considerando o contrario, contratiedade esta passivel de futuras investigações e analises.



6. Conclusão

Na maioria das perguntas os jogadores avaliaram o jogo interativo de forma satisfatória, com restrita exceção sobre a satisfação ao tempo de jogo em que uma pequena percentagem dos jogadores discordou e haveria de procurar descobrir qual a razão por trás disso, se é por falta de tempo ou algo relacionado.

References