

Testes de Usabilidade

Para a realização dos testes de usabilidade, não foi possível chegar ao nosso público-alvo e, como tal, os utilizadores foram cinco jovens, estudantes universitários de NTC. Para o teste, os utilizadores jogaram o jogo “Gato Mergulhador”. Como a demonstração do jogo ainda estava em progresso e construção, iniciaram-se os testes sem a demonstração sobre o funcionamento e interação com o jogo.

As tarefas a serem avaliadas são diferentes comparativamente àquelas que iriam ser alvo de avaliação caso o público-alvo fosse crianças dos 4 aos 5 anos, isto porque algumas ações (como, por exemplo, avaliar a demonstração inicial do jogo, a percepção de botões como por exemplo o de fechar o jogo, entre outros) só fazem sentido avaliar com o público-alvo correto, pois utilizadores mais velhos e com competências mais desenvolvidas não vão ter os mesmos resultados ou resultados semelhantes aos das crianças.

Assim sendo, decidimos dividir o teste em duas partes: uma parte em que o utilizador joga e durante a interação avaliam-se certas tarefas e outra parte de questões acerca do jogo. A avaliação de tarefas apresenta uma lista de tarefas simples, como a identificação dos elementos bons e dos elementos maus, compreensão do objetivo do jogo, entre outras. A parte das questões relaciona-se com as tarefas que iriam ser avaliadas caso o público-alvo fossem as crianças e que, neste caso, não se aplicam; desta forma, conseguimos ter diversas opiniões acerca do jogo e da sua adequação ao público-alvo.

O tipo de teste realizado foi o *cognitive walkthrough* – onde os utilizadores tiveram que percorrer um módulo específico (neste caso, tiveram de jogar o jogo) e, posteriormente, responder a um questionário sobre o mesmo – e observação direta – os avaliadores estiveram ao lado do utilizador durante o teste. O contexto onde os testes decorram foi num contexto de ambiente de uso controlado, uma vez que os utilizadores não estavam num ambiente natural de utilização.

A recolha de dados foi feita através de uma grelha de observação que foi sendo preenchida durante o teste e através de questionários que os utilizadores tiveram de responder no final do teste.

n.º utilizador:

avaliação de tarefas

TAREFAS	NÍVEL DE COMPREENSÃO*
perceber o objetivo do jogo	
identificar elementos bons	
identificar elementos maus	
identificar elemento bónus	
funcionamento pontos	
comandos de jogo (quando arrastar e quando tocar)	

*Nível de compreensão: 1 – não compreendeu; 2 – compreendeu com dificuldade; 3 – compreendeu rapidamente; 4 – compreendeu bem; 5 – compreendeu plenamente;

Imagem 1: grelha de avaliação dos testes de usabilidade.

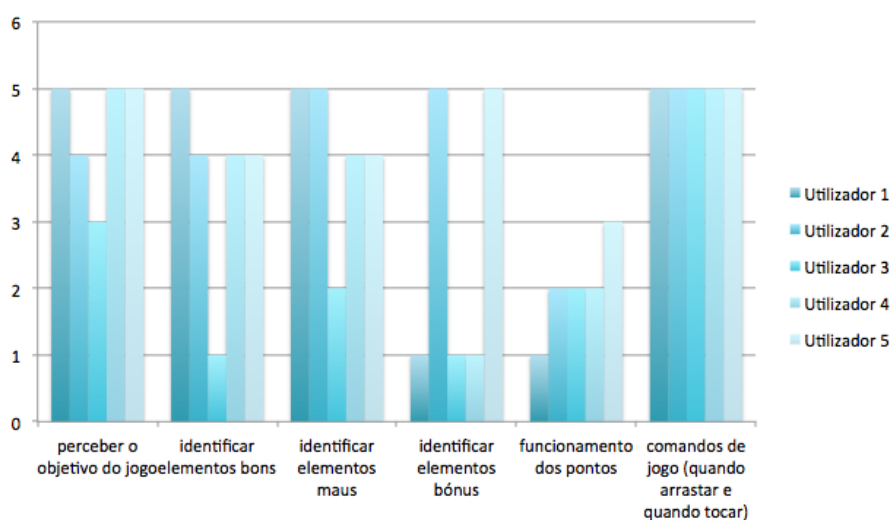


Imagem 2: gráfico com os resultados da grelha de avaliação.

Após uma análise do resultado dos testes, é possível concluir que o objetivo do jogo é facilmente compreendido, assim como a identificação dos elementos bons (que devem ser apanhados) e dos elementos maus (que devem ser evitados). Relativamente ao elemento bónus, a percepção do mesmo foi bastante baixa, assim como do funcionamento dos pontos (os utilizadores quase não prestaram atenção a este fator). Quanto aos comandos, todos os utilizadores se adaptaram bastante bem e conseguiram controlar a personagem eficazmente.

Relativamente às questões sobre o jogo, foram colocadas três questões e espaço para comentários.

As questões foram as seguintes:

- “O que achas do grafismo do jogo?”;
- “Consideras que a distinção entre personagens boas e más é eficaz?”;
- “Os comandos – arrastar e tocar – são fáceis de entender e práticos?”;
- “Achas que a apresentação de uma demo no início do jogo (a explicar qual a personagem que o jogador controla, como controla, quem deve apanhar e quem deve evitar, etc.) é fundamental para a compreensão do jogo?”.

Relativamente à primeira pergunta, os cinco utilizadores acharam o grafismo adequado. Características como atrativo, bonito, engraçado e equilibrado foram também descritas. Apenas um utilizador achou que o fundo do cenário confunde a jogabilidade.

Em resposta à questão sobre a distinção entre personagens boas e más, todos os utilizadores consideram que esta é eficaz, no entanto, dois deles dizem que ficaram com um pouco de dúvidas em relação a uma das personagens e que apesar das cores das personagens más serem distintivas, elas continuam com uma aparência dócil.

Quanto aos comandos, todos acharam que controlar um jogo através do arrasto e do toque é prático.

Relativamente à questão sobre a demonstração inicial sobre o funcionamento do jogo, todos os utilizadores consideram-na fundamental para as crianças compreenderem como funciona o jogo. Apenas um utilizador diz que a demonstração inicial não é fundamental porque o jogo é facilmente compreensível.

Como comentários, disseram que o *feedback* quando são perdidas vidas não é muito eficaz e que a imagem do jogo é bastante apelativa e adaptativa ao público-alvo.

Com a realização dos testes de usabilidade e a sua posterior avaliação, foi possível concluir que o jogo “Gato Mergulhador” se adequa bastante bem ao seu público-alvo, tanto pelos elementos como pelas cores, que contribuem para apelar as crianças para o jogo. O nosso

objetivo, desde o início do planeamento do projeto, era criar jogos simples que permitissem uma rápida compreensão de como jogar, visto que o público-alvo são crianças de 4 e 5 e, com os testes, foi possível verificar que esse objetivo foi cumprido eficazmente, pois nestes testes não foi mostrada a demonstração inicial que explica o objetivo do jogo e o que é suposto fazer e os utilizadores compreenderam facilmente como jogar, tendo inclusive um dos utilizadores dito que a demo não é algo fundamental porque o jogo é facilmente entendido.

Também ao nível gráfico consideramos que atingimos os objetivos propostos, pois o nosso intuito era criar personagens dóceis e atrativas e cenários coloridos, que captassem a atenção dos jogadores e, com o resultado dos testes, foi possível verificar que, pessoas com uma média de 21 anos, consideram o jogo atrativo quer pelas cores quer pelos gráficos, o que ainda tem um maior impacto em crianças.

Apesar de, no geral, os comentários terem sido positivos em relação ao jogo, a questão do *feedback* não ser muito perceptível quando é perdida uma vida no jogo é algo que ponderamos rever para a entrega final, pois é um fator importante no jogo que ajuda a ter um melhor sucesso no mesmo.

Em suma, com a realização dos testes de usabilidade, foi possível verificar a adaptabilidade do jogo para o nosso público-alvo e identificar alguns pontos menos bons que poderemos modificar para conseguir um melhor resultado no final.