



**Marque a opção do tipo de trabalho que está inscrevendo:**

**Resumo**

**Relato de Caso**

## **AVALIAÇÃO DE USABILIDADE EM SERIOUS GAMES APLICADOS À SAÚDE: RESULTADOS PRELIMINARES DE UMA REVISÃO SISTEMÁTICA**

**AUTOR PRINCIPAL:** JAISON DAIRON EBERTZ SCHMIDT

**CO-AUTORES:**

**ORIENTADOR:** DR<sup>a</sup>. ANA CAROLINA BERTOLETTI DE MARCHI

**UNIVERSIDADE:** UNIVERSIDADE DE PASSO FUNDO - UPF

### **INTRODUÇÃO**

Os jogos digitais caracterizam-se como aplicativos voltados para o entretenimento, atraindo usuários em uma ampla faixa etária, desde crianças até idosos. Jogos que objetivam incentivar o exercício mental e/ou físico, educação, saúde, treinamento ou conhecimento, são denominados serious games (SG). Quando utilizados em dispositivos móveis possuem a possibilidade de integração com recursos específicos desta plataforma, tais como o uso de acelerômetro, sistema de localização utilizando GPS, envio e troca de mensagens, entre outros, dando ao usuário uma experiência diferenciada de interação, transpondo os limites impostos apenas pela tela do dispositivo. Dessa forma, a usabilidade do jogo torna-se um fator relevante para este tipo de aplicação, em virtude da especificidade de seu público alvo. Este trabalho tem como objetivo revisar sistematicamente quais as técnicas de avaliação de usabilidade estão sendo utilizadas em serious games (SGs) com aplicação na área da saúde.

### **DESENVOLVIMENTO:**

Trata-se de uma revisão sistemática (RS) elaborada seguindo as diretrizes propostas por Sampaio et al. (2007). Foram utilizados os seguintes critérios de elegibilidade para a inclusão dos estudos nos resultados: o trabalho deve avaliar ao menos um jogo que se encaixe na modalidade serious games; os jogos avaliados devem ser compatíveis com dispositivos móveis (e.g. smartphones ou tablets); os jogos avaliados devem ter aplicação na área da saúde; o estudo deve fazer uso de alguma técnica de avaliação de usabilidade.

As buscas foram realizadas em quatro bases: ACM (Association for Computing Machinery), IEEE (Institute of Electrical and Electronics Engineers), Springer e Science Direct, no período entre 23 a 30 de março de 2015. Para cada base foi utilizado o seguinte termo de busca: game AND usability AND evaluation AND (mobile OR smartphone OR tablet ) AND health.

A busca inicial identificou 2006 estudos. Este conjunto de trabalhos foi avaliado e um total de 548 selecionados. Após a etapa de elegibilidade, restaram 54 estudos para avaliação na íntegra, deste conjunto, cinco estudos se encaixaram nos critérios estabelecidos previamente.

Do total de estudos selecionados, 40% utilizaram a técnica de questionário com escala de Likert, 40% técnica de think-aloud e 20% usaram técnica de gravação e análise das sessões de estudo. Cabe salientar que nenhum dos estudos justificou sua escolha de metodologia de avaliação. Outro ponto a ser destacado consiste na falta de estudos com foco em um público-alvo de 51 a 64 anos, sendo esta faixa etária não atendida em nenhum dos trabalhos avaliados.

### **CONSIDERAÇÕES FINAIS:**

Após a análise dos trabalhos selecionados, constatou-se que existem diferentes técnicas para avaliação de *serious games* em dispositivos móveis (MSGs). Embora as metodologias utilizadas possuam semelhanças, não foi possível detectar uma técnica padronizada para este tipo de aplicação. Pretende-se, como estudo futuro, propor um método de avaliação de usabilidade para estas aplicações voltadas à saúde.

### **REFERÊNCIAS**

SAMPAIO, R. F.; MANCINI, M. C. Estudos de revisão sistemática: um guia para síntese. Revista Brasileira de Fisioterapia, V. 11, p. 83-89, 2007.

**NÚMERO DA APROVAÇÃO CEP OU CEUA ( para trabalhos de pesquisa):**

### **ANEXOS**