



Marque a opção do tipo de trabalho que está inscrevendo:

Resumo

Relato de Caso

PROPOSTA DE UM PROTOCOLO DE AVALIAÇÃO DE USABILIDADE DE INTERFACES 3D PARA IDOSOS

AUTOR PRINCIPAL: Manoela Rogofski Brum

CO-AUTORES: Fernando Winckler Simor, Ana Carolina Bertoletti De Marchi

ORIENTADOR: Rafael Rieder

UNIVERSIDADE: Universidade de Passo Fundo

INTRODUÇÃO

A usabilidade se caracteriza como a variedade e o grau com que as funcionalidades do sistema podem ser utilizadas eficientemente, e de forma intuitiva pelo usuário (Karrai et al., 2008). Interfaces 3D, como sistemas de Realidade Virtual, vem se popularizando na área de games, e necessitam de avaliação de usabilidade do seu processo interativo. Serious games para idosos, por exemplo, vem sendo utilizados em intervenções clínicas de reabilitação (Fiorin et al., 2014).

No entanto, ainda existem poucos métodos de avaliação específicos para interfaces 3D. Aplicações para a terceira idade necessitam, como qualquer outro sistema, de um método de avaliação de interface, para garantir a qualidade da interação, e também desmistificar a falta de acesso, prática ou medo por parte desse público (Carvalho e Ishitani, 2013).

Logo, o objetivo deste estudo é elaborar um protocolo de avaliação de usabilidade para jogos sérios 3D específicos para o público idoso.

DESENVOLVIMENTO

Para elaborar o Protocolo de Avaliação de Usabilidade de Jogos Sérios 3D para idosos, pretende-se desenvolver, inicialmente, um plano de testes descrito no protocolo. Neste protocolo também serão definidas métricas que permitem avaliar a interface em relação à facilidade de uso, à facilidade de entendimento e à facilidade de execução das atividades, com escala Likert em cinco variações. Além disso, serão coletadas avaliações subjetivas, de modo a facilitar aos desenvolvedores a otimização da interface.

O plano de testes será realizado com a finalidade de avaliar a usabilidade do game com o dispositivo de interação Kinect e o HMD Oculus Rift. Ele será composto das seguintes partes:

- Pré-teste: recepção ao Participante, por parte do Avaliador. O Participante será orientado a preencher o questionário Sociodemográfico e pré-testes específicos para a faixa etária, como por exemplo, o Mini Exame do Estado Mental e o formulário de Escala de Depressão Geriátrica (GDS-15).
- Instruções para experimento: o Participante receberá documento que explica o objetivo do teste, reforçando que a avaliação contempla única e exclusivamente o game, e não o sujeito. Como orientação, será informado que as tarefas devem ser executadas com naturalidade, de forma confortável. Também será informado ao Participante que o mesmo estará sendo filmado, mas sua imagem será preservada.
- Instruções sobre o game: o Participante receberá instruções básicas de utilização do game, bem como do funcionamento do sensor de movimentos Kinect e do óculos 3D. Será orientado a jogar livremente por alguns minutos para que se familiarize com os recursos e o ambiente do game. Após isso, o Avaliador perguntará ao Participante se ainda resta alguma dúvida sobre a realização do teste. Durante o teste não serão respondidas perguntas por parte do Avaliador.
- Protocolo verbal: o Participante será orientado e estimulado a usar a técnica “Think Aload” para verbalizar suas ações e pensamentos durante a interação. Com isso, o Avaliador poderá ter, em tempo real, a informação sobre o mapa mental do sujeito, como dúvidas, dificuldades, raciocínios, entre outros.
- Execução do teste: enquanto o Participante interage com o game, o Avaliador fará anotações no questionário de avaliação do teste (Avaliador), conforme sua percepção.
- Pós-Teste: depois de completadas as tarefas, o Participante preencherá o questionário de avaliação do teste (Participante). Ele poderá comentar sobre o teste abertamente, permitindo uma coleta de informações complementares por parte do Avaliador.
- Agradecimentos: ao final, o Participante será cumprimentado e agradecido a sua colaboração neste experimento.

CONSIDERAÇÃO S FINAIS:

O desenvolvimento deste protocolo de avaliação tende a estimular o uso de jogos 3D para idosos, uma vez que a certificação da interface pode garantir, pelo menos, o atendimento às necessidades de acessibilidade dessa faixa etária. Pesquisadores e desenvolvedores também poderão direcionar esforços para melhor a qualidade da tecnologia, oferecendo mais conforto, bem estar e satisfação ao usuário.

REFERÊNCIAS

- KARRAY, F. et al. Human-Computer Interaction: Overview on State of the Art. Pattern Analysis and Machine Intelligence Lab, Department of Electrical and Computer Engineering University of Waterloo, Canada, 2008.
- FIORIN, M. R. F. et al. Motion Rehab: um jogo sério para idosos com sequelas de Acidente Vascular Encefálico In: XIV Workshop de Informática Médica (WIM 2014), 2014, Brasília. XXXIV Congresso da Sociedade Brasileira de Computação (CSBC). Porto Alegre: SBC, 2014.
- CARVALHO, R. N. S.; ISHITANI, L. Fatores motivacionais para desenvolvimento de mobile serious games com foco no público da terceira idade: uma revisão de literatura. ETD-Educação Temática Digital, v. 15, n. 1, p. 16-32, 2013.

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

ANEXOS