

## **REDESIGN DO JOGO MULTI-TRILHAS VIRTUAL**

**Aluno: Yasmin Youssef Viegas**  
**Orientador: Rita Maria de Souza Couto**

### **Introdução**

A pesquisa teve como ponto de partida uma investigação realizada entre os anos 2005 e 2007 para criação de um material educativo – Jogo Multi-Trilhas - que tem por objetivo auxiliar crianças surdas no processo inicial de aquisição do Português escrito como segunda língua, por meio de uma abordagem multidisciplinar, com foco no Design e segundo orientação da corrente bilinguista para educação de indivíduos surdos. O objeto de estudo Multi-Trilhas Virtual é disponibilizado por meio de uma peça multimídia que possibilita a crianças surdas e ouvintes usufruírem de um recurso digital para aquisição do Português e das Libras.

### **Objetivos**

Os objetivos principais desta pesquisa são reavaliar o material didático “Multi-Trilhas Virtual”, versão 1.0 e definir etapas de desenvolvimento de um projeto de redesign, para uma versão 2.0. Os objetivos operacionais são: realizar pesquisa bibliográfica sobre os temas que fundamentarão a investigação; descrever e fundamentar uma metodologia para o estudo da interface do material didático; analisar e avaliar a interface.

### **Metodologia**

O desenvolvimento do projeto teve por base uma pesquisa de caráter descritivo, segundo uma abordagem heurística de cunho qualitativo.

Como projeto de Design, o material didático também foi submetido a uma avaliação de sua interface gráfica.

As técnicas de pesquisa utilizadas foram levantamento bibliográfico, observação de campo, avaliação heurística e guia para análise de design de interface (GADI).

A observação de campo é feita com os usuários reais e no ambiente onde a interface vai ser utilizada. Podem ser dadas ou não tarefas para esses participantes.

Avaliação heurística é um método onde especialistas examinam a interface levando em consideração dez princípios básicos. É utilizado para diagnóstico de problemas de usabilidade.

O GADI tem como objetivo testar aspectos de usabilidade em ambientes de aprendizagem. Os aspectos a serem avaliados estão separados em itens e dispostos em uma tabela.

### **Conclusões**

Foram aplicados os três métodos de avaliação com os seguintes resultados:

- Guia para análise de design de interfaces (GADI) - alguns dos principais problemas apontados foram a inexistência de tradução do português para as libras em alguns momentos do jogo; a escolha de cores que em algumas telas

dificulta a legibilidade; a falta de interação dentro do jogo com outros usuários; ausência de comandos como o botão “voltar” em algumas telas entre outros; problemas na sinalização de itens clicáveis.

- Avaliação Heurística – tendo como base os dez princípios foram observados problemas em gerenciar as expectativas do usuário através de feedback; utilizar palavras familiares ao usuário; prover uma opção para apagar qualquer mudança feita pelo usuário e restabelecer a tela para a versão anterior; apresentar, sempre, um botão "home" em todas as páginas; facilitar a retonavegação.
- Observação de campo – durante a observação pôde-se perceber que os usuários surdos sentiam dificuldade para entender alguns comandos e tarefas pelo fato de não haver instruções traduzidas em libras. O usuário precisa de um intérprete para guiá-lo.

Os principais pontos observados e que serão considerados na reformulação do Multi-Trilhas virtual são:

- Inexistência de tradução do português escrito para libras;
- Falta de interação com outros usuários dentro do espaço do jogo;
- Problemas na sinalização de itens clicáveis;
- Dificuldade de retonavegação;
- Problemas de estruturação gráfica;

## Referências

- 1 - COUTO, R. M. de S., WILMER, C., PORTUGAL, C., CORREA, A. **Do concreto ao virtual: interação e interatividade no letramento de indivíduos surdos**. In: Congresso Internacional de Design da Informação (SBDI), 2. **Anais do CIDI 2005**, São Paulo, 2005.
- 2 - COUTO, R.M. de S.; PORTUGAL, Cristina. **Design Didático aplicado ao letramento bilíngüe de crianças surdas**. In: Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design, 7. **Anais do P&D Design 2006**, Curitiba, 2006.
- 3 – VILLAS-BOAS. **Sobre Análise gráfica, ou Algumas estratégias didáticas para a difusão de um design crítico**. Arcos Design. n. 5. Dez, 2009. p. 2-17
- 4 – PORTUGAL, Cristina. **Design como interface de comunicação para ambientes de aprendizado mediados pela internet**. Rio de Janeiro, 2004. Dissertação (Mestrado em Design) – Programa de Pós Graduação em Design do Departamento de Artes e Design da PUC-Rio.
- 5 - SANTOS, Robson L. G., MORAES, Anamaria de. **Abordagem heurística para avaliação da usabilidade de interfaces de Web sites**. **Anais P&D Design 2000**. FEEVALE, Novo Hamburgo, 2000.
- 6 – WILEY, A. **Connecting Learning objects to instructional design theory: A definition, a metaphor, and a taxonomy**. Disponível em <<http://reusability.org/read/>>. 2000