



T1348

RELAÇÃO ENTRE USABILIDADE E MODALIDADE EM CONTEXTOS DE RECURSOS EDUCACIONAIS DIGITAIS

CAROLINA FERNANDES DOS REIS (Bolsista ProFIS/SAE), André Constantino da Silva e Profa. Dra. FERNANDA MARIA PEREIRA FREIRE (Orientadora), Núcleo Interdisciplinar de Informática Aplicada à Educação - NIED, UNICAMP

Conteúdos digitais têm sido desenvolvidos por meio de tecnologias para a web, permitindo sua utilização por meio de qualquer tipo de dispositivo - desktops, tablets, smartphones –, modificando a modalidade de interação com a aplicação, o que pode interferir na sua usabilidade. O objetivo deste estudo é relacionar a usabilidade e a modalidade de três jogos clássicos (memória, quebra-cabeça e damas) quando acessados por meio dos três tipos de dispositivos. Do ponto de vista metodológico o estudo se divide em duas fases: a primeira dedicada ao levantamento e à análise preliminar de jogos multidispositivos com vistas a selecionar o(s) jogo(s) e o(s) dispositivo(s) que será(ão) utilizado(s) na segunda fase, quando serão realizados testes com usuários tendo como orientação os achados da fase anterior. Até o momento, finalizamos a primeira fase e verificamos a dificuldade de encontrar jogos multidispositivos. Por outro lado, observamos que o modelo conceitual dos três jogos difere quando comparado ao modelo conceitual de sua versão impressa ou para tabuleiro. O impacto dessas diferenças para a usabilidade e a jogabilidade da aplicação será analisado nos testes com usuários na segunda fase.

RECURSOS EDUCACIONAIS DIGITAIS - USABILIDADE - MODALIDADE