

## AValiação DO PROJETO: USPet

TAREFA: Simplex

- A necessidade de carregar o marcador para utilizar a aplicação
  - nível 3  $\Rightarrow$  a aplicação torna-se inutilizável sem a cartolina e não é sempre que o usuário vai estar com ela. Isso pode ser um problema frequente de grande impacto (pois não usa a aplicação).
- O usuário não consegue ver quantos convites ele recebeu
  - nível 2  $\Rightarrow$  diminui a visibilidade do sistema pois o usuário não tem controle sobre suas atividades. Isso pode ser um problema frequente, de médio impacto (não vai impedir ele de jogar, mas atrapalha usabilidade) e continuamente.
- Não havia informação de como acionar o Pet, no caso, usar o marcador.
  - nível 2  $\Rightarrow$  o usuário precisa da informação prévia, logo, falta uma tela de ajuda ou orientação. Isso é um problema pontual, pois seria só na 1ª vez, o impacto é baixo e persistência.

AValiação DO PROJETO: USPef

TAREFA: Moderada

- A interação é meramente 2D.

Nível 2: Não atrapalha o uso, tem baixo impacto, não é persistente, mas foge da proposta de tarefa em AR (3DI)

- Uso inadequado da palavra evento.

Nível 1: "evento" sugere uma situação social e pelo exemplo de protótipo poderia ser algo mais genérico. Baixo impacto, um pouco persistente

- Necessidade de reconfecção e marcar após escrever conteúdo

Nível 3: Remover essa etapa agiliza o uso e melhora a confiança do usuário no uso. Problema frequente, tem impacto médio, ocorre sempre que escreve um conteúdo.

AValiação DO PROJETO: USPet

TAREFA: Complexa

- Suscetível a erro durante interação por voz.

Nível 3: quando duas pessoas falam simultaneamente há grande chance de erro. Acontece em toda batalha, com impacto médio (o usuário pode se habituar).

- Uso de voz deixa a batalha pouco intuitiva porque atrapalha a jogabilidade.

Nível 2: o jogo funcionaria mas poderia ser confuso para o usuário.

- Os ícones podem confundir sem a indicação de uso.

Nível 1: não há consistência no uso dos ícones.