



Adriana Chammas · Anamaria de Moraes · Eduardo Ariel
Teixeira

Ergonomia e Usabilidade de Interfaces para Crianças:

O estudo de caso do game Spore®



**Novas Edições
Acadêmicas**

Resumo de Ergonomia E Usabilidade de Interfaces Para Crianças

O tema desta pesquisa é Ergonomia e Usabilidade de Interfaces para Crianças, o estudo de caso do game Spore, com ênfase na IHC e no Ergodesign. A pesquisa justifica-se pela atenção que os games dedicam às crianças.

Este trabalho investiga se a existência de ruídos ergonômicos na comunicação "criança-tarefa-máquina" em interfaces de games voltadas para crianças é demasiada e se excessos de cor, elementos e animação dispersam o usuário de sua tarefa.

O estudo busca o quanto a dificuldade no aprendizado de utilização dos elementos da diagramação implica nesta interação e percebe a necessidade de toda a atividade projetual ser centrada no usuário.

Os sujeitos da pesquisa são crianças de 9 a 11 anos e o objeto da pesquisa, o Spore, um game direcionado para crianças de 10 anos. A metodologia englobou as Avaliações Heurística, Cooperativa, Entrevistas Estruturadas e Escalas de Avaliação.

Das crianças que participaram deste estudo, 78,38% ficou tão absorta que se esqueceu de cumprir as tarefas e pede-se concluir que os ruídos cognitivos e interacionais desviam o usuário da tarefa e que a usabilidade deve seguir recomendações ergonômicas para otimizar a "Interação Criança Computador".

[Acesse aqui a versão completa deste livro](#)