

Capítulo

17

Trunfo da Avaliação

Roberto Pereira¹

²Departamento de Informática, UFPR

rpereira@inf.ufpr.br

17.1. Apresentando Resultados de Avaliação como um Jogo de Trunfo

O Super Trunfo²⁰ é um jogo de cartas colecionáveis jogado por duas ou mais pessoas em um esquema de rodadas. Um baralho de Super Trunfo possui um tema (e.g., como animais, veículos, países, esportes, personagens de desenho animado, etc.) e cada carta possui um conjunto de características com valores (e.g., velocidade, altura, etc.). A cada rodada, uma característica é escolhida e cada pessoa deve jogar uma carta. Quem jogar a melhor carta da rodada ganha todas as demais cartas jogadas. Vence a partida a pessoa que conseguir todas as cartas do jogo.

Uma das vantagens do Super Trunfo é a simplicidade da dinâmica, o seu potencial lúdico, e a flexibilidade de utilizar cartas tematizadas relevantes para uma disciplina ou conteúdo sendo trabalhado. Ou seja, qualquer material que possa ser representado em cartas é um candidato natural a ser materializado e trabalhado no formato de jogo estilo Super Trunfo, permitindo que as pessoas conheçam o conteúdo das cartas enquanto jogam.

Neste artigo, apresento um exemplo de adaptação da proposta do jogo para uma sessão de Trunfo da Avaliação: problemas encontrados com a aplicação de técnicas de avaliação (e.g., usabilidade, acessibilidade, UX) são representados em cartas e apresentados em sessões de jogo. Porém, em vez de cada carta trazer valores/pesos sobre diferentes características/categorias, ela apresenta um problema de IHC identificado. A prática tem se mostrado positiva para tornar a sessão de apresentação de problemas mais interativa e divertida, sendo adequada tanto para turmas grandes quanto para turmas pequenas.

²⁰ https://pt.wikipedia.org/wiki/Super_Trunfo acesso em 14 de maio de 2024.

17.2. Objetivo

O principal objetivo desta adaptação do jogo Super Trunfo é tornar a apresentação de problemas, resultantes da aplicação de técnicas de avaliação de IHC, mais interessante e divertida, promovendo o engajamento da turma. Como objetivos específicos, destacam-se:

1. Favorecer a análise crítica dos problemas encontrados ao ter que selecionar um subconjunto de problemas relevantes para as rodadas de jogo;
2. Chamar a atenção para questões relevantes sobre os problemas, como nível de severidade, negligência com o usuário, diversidade de problemas, etc;
3. Viabilizar que os(as) estudantes conheçam problemas identificados por outras pessoas, ampliando sua percepção sobre a avaliação e sobre o objeto avaliado.

17.3. Materiais

Os materiais necessários para aplicar a técnica são:

- Lista de problemas identificados após a avaliação de um sistema computacional
- Conjunto de categorias pré-definidas para as cartas
- Modelo (*template*) para a confecção das cartas
- Recurso para contabilizar votos na melhor carta de cada rodada

É preciso que tenha sido previamente conduzida uma avaliação de um sistema computacional, com qualquer técnica de avaliação, individualmente ou em equipes, que tenha resultado em uma lista de problemas identificados. É recomendado que as categorias criadas sejam interessantes e ajudem a colocar em pauta pontos relevantes de serem discutidos. Por exemplo, uma categoria chamada “problema mais irritante” está relacionada a problemas que afetam negativamente a experiência do usuário. A quantidade de estudantes e o tempo disponível para a sessão devem ser levados em conta para decidir: i) a quantidade de categorias e ii) se a sessão ocorrerá individualmente ou em grupos.

17.4. Método

Com os materiais em mãos, os principais passos para a organização e condução da atividade são:

1. Preparação para o jogo

- Definir as N categorias para as cartas. Por exemplo:
 - problema mais grave
 - O problema mais raro (mais difícil de descobrir)
 - O problema que mais afeta a acessibilidade
 - O problema que mais afeta a experiência do jogador(a)
 - O problema mais "sem noção" (mais absurdo)
- Preparar as cartas: cada pessoa ou equipe deve escolher N problemas de sua lista de problemas identificados, e preparar seu conjunto de N cartas. Cada carta deve conter um problema único, na ordem das categorias fornecidas. Cada carta deve conter:
 - Nome da pessoa/equipe
 - Categoria: nome da categoria

- Nome do problema selecionado
- Breve descrição do problema
- Imagem que ilustra o problema
- Justificativa para a escolha do problema (o porquê ele é o problema escolhido pela pessoa/equipe para aquela categoria).

2. *Trunfo da Avaliação*

1. Abrir a sessão apresentando as regras do jogo
 - a. Cada pessoa/equipe deve estar com suas cartas em mãos ou, alternativamente, prontas para serem projetadas
 - b. No início de cada rodada, uma categoria é escolhida e cada pessoa/equipe deve jogar a carta preparada para aquela categoria
 - A primeira rodada começa com o(a) docente escolhendo uma categoria e alguém para começar a jogar
 - Quem vencer a primeira rodada escolherá a próxima categoria e iniciará a jogada
 - c. Ao jogar a carta escolhida, a pessoa deve ler a justificativa da carta e defender sua escolha
 - d. Quando todas as pessoas/equipes tiverem jogado, uma votação é aberta para escolher a carta vencedora da rodada
 - Não é possível votar na própria carta
 - Carta mais votada vence a rodada e ganha 10 pontos
 - Segunda carta mais votada: 7 pontos
 - Terceira carta mais votada: 5 pontos
 - Se houver empate em alguma das posições, o(a) docente pode desempatar ou atribuir a mesma quantidade de pontos a todas as cartas
2. Rodadas de jogo
 - a. Deve ser jogada uma rodada para cada categoria
 - b. A cada rodada, quem venceu a rodada anterior inicia a jogada
 - c. Ao finalizar uma rodada, deve ser feita uma breve apreciação dos problemas indicados, promovendo uma apreciação crítica
 - d. Um placar deve ser mantido com:
 - as pessoas/equipes vencedoras de cada rodada
 - o total de votos recebidos por pessoa/equipe
 - e. Ao final, vence a partida a pessoa/equipe com mais pontos
3. Finalização
 - a. Apresentar a pessoa/equipe vencedora da partida
 - b. Discutir sobre a variedade dos problemas identificados
 - c. Incentivar as pessoas a compartilharem suas percepções sobre os problemas nas diferentes categorias

17.5. Avaliação

A avaliação da aplicação do método ocorre mediante discussão com os(as) participantes sobre a experiência. Um indício de sucesso com a prática é quando todas as pessoas participam e se envolvem no jogo. Como o propósito da prática é tornar a apresentação dos problemas mais interessante, engajar os(as) estudantes e fazer com que pensem criticamente e conheçam os problemas identificados por outras pessoas, o sucesso da atividade deve ser observado pelo(a) docente com base no engajamento alcançado.

17.6. Experiência de uso

As experiências têm se mostrado promissoras tanto no formato presencial quanto remoto, promovendo a participação e resultando em experiências divertidas. Em uma disciplina remota com 71 estudantes, o resultado da avaliação de um jogo por 14 equipes foi apresentado em uma sessão de trunfo com duração de 2 horas.

Cada equipe havia escolhido seu método/técnica de avaliação e produzido 5 cartas de acordo com as categorias exemplificadas na seção 16.4. A Figura 17.1 mostra três cartas criadas por uma equipe para as categorias: O problema que mais afeta a acessibilidade (III); O problema que mais afeta a experiência do(a) jogador(a) (IV); e O problema mais "sem noção" (mais absurdo) (V).



Figura 17.1. Cartas criadas por equipes da disciplina oferecida remotamente

As rodadas foram conduzidas utilizando um sistema de videoconferência, e cada pessoa compartilhava sua tela apresentando a sua carta. Ao final da rodada, uma enquete era aberta e as cartas mais votadas registravam pontos. As três equipes vencedoras receberam os emblemas exclusivos de Cecília Baranauskas, Clarisse de Souza e Donald Norman, conforme os emblemas tematizados com profissionais de IHC [Pereira et al., 2021].

Referência

Pereira, R.; Rodrigues, K. R. H.; Silveira, M. S. (2021) GamifiCHI: thematized badges for HCI courses. In IHC '21: 20th Brazilian Symposium on Human Factors in Computing Systems, October 18–22, 2021, Online, Brazil. ACM.