



**UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ
CAMPUS QUIXADÁ
BACHARELADO EM DESIGN DIGITAL**

JEFFERSON COSTA DA SILVA

REDESIGN DA INTERFACE DO JOGO SMITE COM FOCO NA NAVEGABILIDADE

QUIXADÁ

2019

JEFFERSON COSTA DA SILVA

REDESIGN DA INTERFACE DO JOGO SMITE COM FOCO NA NAVEGABILIDADE

Monografia apresentada ao curso de Design Digital da Universidade Federal do Ceará, como requisito parcial à obtenção do título de Bacharel em Design Digital. Área de concentração: Programas interdisciplinares e certificações envolvendo Tecnologias da Informação e Comunicação (TIC).

Orientadora: Prof^a. Dr^a. Ingrid Teixeira Monteiro

QUIXADÁ

2019

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação
Universidade Federal do Ceará
Biblioteca Universitária

Gerada automaticamente pelo módulo Catalog, mediante os dados fornecidos pelo(a) autor(a)

S58r Silva, Jefferson Costa da.
Redesign da interface do jogo Smite com foco na navegabilidade / Jefferson Costa da Silva. – 2019.
83 f. : il. color.

Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) – Universidade Federal do Ceará, Campus de Quixadá, Curso de Design Digital, Quixadá, 2019.
Orientação: Profa. Dra. Ingrid Teixeira Monteiro.

1. Design de Jogos. 2. Re-design. 3. Navegabilidade. I. Título.

745.40285

CDD

JEFFERSON COSTA DA SILVA

REDESIGN DA INTERFACE DO JOGO SMITE COM FOCO NA NAVEGABILIDADE

Monografia apresentada ao curso de Design Digital da Universidade Federal do Ceará, como requisito parcial à obtenção do título de Bacharel em Design Digital. Área de concentração: Programas interdisciplinares e certificações envolvendo Tecnologias da Informação e Comunicação (TIC)..

Aprovada em: ___/ ___/ ___.

BANCA EXAMINADORA

Prof^a. Dr^a. Ingrid Teixeira Monteiro (Orientadora)
Universidade Federal do Ceará (UFC)

Prof^a. Dr^a. Andréia Libório Sampaio
Universidade Federal do Ceará (UFC)

Prof^a. Dr^a Paulyne Matthews Jucá
Universidade Federal do Ceará (UFC)

Dedico este trabalho a meus pais, meus amigos e professores que, desde o início, sempre me motivaram e me apoiaram. Muito obrigado por estarem comigo nesta jornada.

AGRADECIMENTOS

Gostaria de agradecer primeiramente aos meus pais Lourdes e Jurandi, pois sem eles eu certamente não teria chegado até aqui. Mãe e Pai, vocês foram fundamentais para eu continuar seguindo meus sonhos. Agradeço também à minha Orientadora e Professora Ingrid Monteiro, por ter me guiado neste projeto, ter dado atenção, muita paciência e por todas as orientações durante esses dois semestres. Também gostaria de agradecer aos meus amigos por me aconselharem e escutarem meus desabafos durante toda a graduação.

“Design dá ao mundo algo que ele não sabia
que sentia falta.” - **Paola Antonelli**

RESUMO

O jogo Smite, lançado em 2014, já passou por dois grandes *redesigns* em sua interface a mais recente em dezembro de 2018. Com o último *redesign*, o jogo passou a unificar a interface em todas as plataformas (PS4, Xbox e computador). Entretanto, de acordo com os *feedbacks* dos usuários, as mudanças não foram positivas, pois os jogadores da versão para computador perderam diversas funcionalidades e praticidades presentes na versão anterior. A partir disso, como a maioria dos problemas identificados pelos jogadores está relacionada à navegabilidade, este estudo prioriza a melhoria desta característica por meio de um *redesign* focado nela, utilizando como base *guidelines* relacionadas à interface de jogos, navegabilidade e interface no geral. Foi realizado um questionário para identificar o perfil dos jogadores e o nível de satisfação com a versão atual. Fez-se também uma análise comparativa de jogos semelhantes, com a qual foi possível perceber pontos positivos e negativos dos outros jogos que poderiam ajudar no *redesign* do Smite. Por fim, um teste de avaliação remoto mostrou que o *redesign* causou um impacto positivo nos usuários, obtendo uma pontuação melhor comparada à pontuação da interface antiga.

Palavras-chave: Interface de jogos. *Redesign*. Navegabilidade. *Smite*.

ABSTRACT

The Smite game, released in 2014, has already gone through two major redesigns on its latest interface in December 2018. With the latest redesign, the game has now unified the interface across all platforms (PS4, Xbox, and computer). However, according to the users' feedback, the changes were not positive, as the computer version players lost several features and practicalities present in the previous version. From this, as most problems identified by the players are related to navigability, this study prioritizes the improvement of this feature through a redesign focused on it, based on guidelines related to game interface, navigability and general interface. A questionnaire was conducted to identify the player profile and the level of satisfaction with the current version. A comparative analysis of similar games was also made, with which it was possible to perceive positive and negative points of the other games that could help in the redesign of Smite. Finally, a remote assessment test showed that redesign had a positive impact on users, getting a better score compared to the old interface score.

Keywords: *Games Interface. Redesign. Navigability. Smite.*

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Perspectiva de cima para baixo no League of Legends à esquerda e em terceira pessoa no <i>Smite</i> na direita.....	12
Figura 2 - Modelo de navegação global	17
Figura 3 - Modelo de navegação local	18
Figura 4 - Modelo de navegação contextual	18
Figura 5 - Mapa e GPS do jogo Farcry	21
Figura 6 - Menu inferior do jogo <i>Smite</i>	21
Figura 7 - Momento em que o jogador é atacado no jogo Battlefield 4.....	22
Figura 8 - Jogadores do mesmo time são exibidos com um contorno azul no jogo Left 4 Dead 2.....	22
Figura 9 - Fluxograma dos procedimentos metodológicos.	24
Figura 10 - Tela inicial do <i>Smite</i>	33
Figura 11 - Tela de seleção de modos de jogo do <i>Smite</i>	34
Figura 12 - Tela da loja do <i>Smite</i>	35
Figura 13 - Tela da lista de amigos do <i>Smite</i>	36
Figura 14 - Tela de seleção de personagem do <i>Smite</i>	38
Figura 15 - Tela inicial do jogo <i>League of Legends</i>	39
Figura 16 - Tela de seleção de modos de jogo do jogo <i>League of Legends</i>	41
Figura 17 - Tela da loja do jogo <i>League of Legends</i>	42
Figura 18 - Área da lista de amigos à direita da tela inicial.	43
Figura 19 - Tela de selecionar personagem do jogo <i>League of Legends</i>	44
Figura 20 - Tela inicial do jogo <i>DOTA</i>	46
Figura 21 - Tela de seleção de modos do jogo <i>DOTA</i>	47
Figura 22 - Tela da loja do jogo <i>DOTA</i>	48
Figura 23 - Tela da lista de amigos do jogo <i>DOTA</i>	49
Figura 24 - Tela de escolher personagem do jogo <i>DOTA</i>	50
Figura 25 - <i>Wireframe</i> do redesign da tela inicial do <i>Smite</i> para computador.....	53
Figura 26 - Redesign da tela inicial do <i>Smite</i> para computador.	54
Figura 27 - Tela original da tela inicial do <i>Smite</i>	54
Figura 28 - <i>Wireframe</i> do redesign da tela de seleção de modos de jogo do <i>Smite</i> para computador.....	55
Figura 29 - <i>Redesign</i> da tela de seleção de modos de jogo do <i>Smite</i> para computador. .	56
Figura 30 - Tela original da seleção de modos de jogos do <i>Smite</i>	56
Figura 31 - <i>Wireframe</i> do redesign da tela da loja do <i>Smite</i> para computador	57
Figura 32 - <i>Redesign</i> da tela da loja do <i>Smite</i> para computador.....	58
Figura 33 - Tela original da loja do <i>Smite</i>	58

Figura 34 - <i>Redesign</i> da tela da lista de amigos do <i>Smite</i> para computador.....	59
Figura 35 - Tela original da lista de amigos do <i>Smite</i>	60
Figura 36 - <i>Wireframe</i> do redesign da tela de seleção de deuses do <i>Smite</i> para computador.....	60
Figura 37 - <i>Redesign</i> da tela de seleção de deuses do <i>Smite</i> para computador.....	61
Figura 38 - <i>Redesign</i> da tela de seleção de deuses do <i>Smite</i> para computador.....	62
Figura 39 - Tela original da seleção de modos de jogos do <i>Smite</i>	62

LISTA DE QUADROS

Quadro 1 - Elementos diegéticos.....	20
Quadro 2 - Relação entre as características da análise comparativa e as guidelines.	25
Quadro 3 - Análise da tela inicial do jogo <i>Smite</i>	33
Quadro 4 - Análise da tela de seleção de modos de jogo do jogo <i>Smite</i>	34
Quadro 5 - Análise da tela da loja do jogo <i>Smite</i>	36
Quadro 6 - Análise da tela da lista de amigos do jogo <i>Smite</i>	37
Quadro 7 - Análise da tela de seleção de personagens do <i>Smite</i>	38
Quadro 8 - Análise da tela inicial do jogo <i>League of Legends</i>	39
Quadro 9 - Análise da tela de seleção de modos de jogo do jogo <i>League of Legends</i>	41
Quadro 10 - Análise da tela da loja do jogo <i>League of Legends</i>	42
Quadro 11 - Análise da tela da lista de amigos do jogo <i>League of Legends</i>	43
Quadro 12 - Análise da tela de selecionar o personagem no jogo <i>League of Legends</i>	45
Quadro 13 - Análise da tela inicial do jogo <i>DOTA</i>	46
Quadro 14 - Análise da tela de seleção de modos do jogo <i>DOTA</i>	47
Quadro 15 - Análise da tela da loja do jogo <i>DOTA</i>	48
Quadro 16 - Análise da tela da lista e amigos do jogo <i>DOTA</i>	49
Quadro 17 - Análise da tela de escolher personagem do jogo <i>DOTA</i>	51
Quadro 18 - Pontuação geral das telas dos jogos <i>Smite</i> , <i>DOTA</i> e <i>LOL</i>	51
Quadro 19 - Relação entre as telas do <i>redesign</i> e as <i>guidelines</i>	63
Quadro 20 - Relação entre as telas do <i>redesign</i> e o questionário e análise comparativa.	63
Quadro 21 - Pontuação do UEQ da interface atual do <i>Smite</i>	65
Quadro 22 - Pontuação do UEQ do <i>redesign</i>	65

LISTA DE GRÁFICOS

Gráfico 1 - Elementos que os usuários não gostam.....	30
Gráfico 2 - Pontuação do UEQ para a interface atual do <i>Smite</i>	65
Gráfico 3 - Pontuação do UEQ para o <i>redesign</i>	66
Gráfico 4 - Taxa de sucesso das tarefas pelo número total de participantes.....	67
Gráfico 5 - Taxa de dificuldade das tarefas.....	68

SUMÁRIO

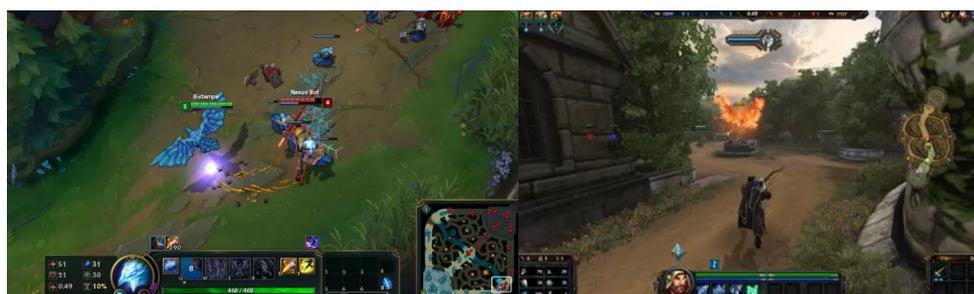
1 INTRODUÇÃO	12
2 TRABALHOS RELACIONADOS.....	14
3 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA.....	15
3.1 <i>Redesign</i> de interfaces	15
3.2 Navegabilidade.....	16
3.3 Interface.....	19
3.3.1 <i>Interface de jogos digitais</i>	19
4 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS	23
4.1 Identificação do perfil dos jogadores e aspectos sobre a interface.....	24
4.2 Análise comparativa com jogos similares	24
4.3 Levantamento dos requisitos para elaboração do <i>redesign</i>	26
4.4 Elaboração do <i>redesign</i>	26
4.5 Avaliação do <i>redesign</i>	26
5 ANÁLISE E DISCUSSÃO DOS RESULTADOS.....	28
5.1 Questionário.....	28
5.1.1 <i>Tela inicial</i>	30
5.1.2 <i>Tela de seleção de modos de jogo</i>	30
5.1.3 <i>Tela da loja</i>	31
5.1.4 <i>Tela da lista de amigos</i>	31
5.1.5 <i>Tela de seleção de deuses</i>	31
5.1.6 <i>Discussão</i>	31
5.2 Análise comparativa	32
5.2.1 <i>Smite</i>	32
5.2.2 <i>League of Legends</i>	39
5.2.3 <i>DOTA</i>	45
5.2.4 <i>Discussão</i>	51
5.3 <i>Redesign</i>	52
5.3.1 <i>Tela inicial</i>	53
5.3.2 <i>Tela de seleção de modos de jogo</i>	54
5.3.3 <i>Tela da loja</i>	56
5.3.3 <i>Tela da lista de amigos</i>	58
5.3.4 <i>Tela de seleção de deuses</i>	60
5.3.5 <i>Embasamento e discussão das telas do redesign</i>	62
5.4 Avaliação do <i>redesign</i>	64
5.4.1 <i>Detalhamento das tarefas</i>	68
5.4.2 <i>Discussão</i>	70
6 CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	71

REFERÊNCIAS	73
APÊNDICE A	76
APÊNDICE B	79
APÊNDICE C	81

1 INTRODUÇÃO

O jogo *Smite*, lançado em 2014 pela *HirezStudios*, é um popular jogo com mais de 16 mil jogadores *online* (STEAM, 2019). Ele se enquadra na categoria *Multiplayer Online Battle Arena* (MOBA), subgênero da categoria de jogos de estratégia em tempo real e que consiste basicamente em duas equipes de 5 jogadores contra si, em que cada jogador controla um único personagem (YANG; HARRISON; ROBERTS, 2014). Este personagem, no *Smite*, corresponde a um deus, seja ele do panteão nórdico, egípcio, grego etc. A principal diferença do *Smite*, em relação aos outros jogos do gênero, pode-se dizer que é a jogabilidade, pois, enquanto o *Smite* utiliza a perspectiva em terceira pessoa, outros jogos, como *League of Legends*¹ (LOL), utilizam a perspectiva de câmera de cima para baixo, como exibido na Figura 1.

Figura 1 - Perspectiva de cima para baixo no *League of Legends* à esquerda e em terceira pessoa no *Smite* na direita.



Fonte: *League of Legends* e *Smite*, tela capturada pelo autor (2019).

O jogo passou recentemente por dois grandes *redesigns* na sua interface, a primeira em janeiro de 2015, que introduziu um novo estilo visual voltado para elementos futuristas, navegação predominantemente por abas e um *layout* diferente. A *HirezStudios*, na época, realizou uma pesquisa e pediu o *feedback* dos usuários sobre a nova interface. Os dados não são de acesso público, porém, no fórum oficial do jogo no *Reddit*², onde foi veiculada a pesquisa, os usuários deram o seu *feedback* por escrito. Os comentários, em sua maioria, foram negativos em relação à mudança. Alguns usuários acharam o novo sistema mais fácil de utilizar, porém alegavam que ele precisava ser mais organizado. Outros complementaram, argumentando que, por mais que a interface estivesse mais simples e moderna, para chegar a determinadas telas, era preciso mais cliques do que na interface anterior (REDDIT, 2015).

¹ WIKIPEDIA. **League of legends**. [S. l.], 2019. Disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/League_of_Legends. Acesso em: 31 maio 2019.

² Comunidade de fóruns em que os usuários podem votar nos conteúdos.

Na segunda maior mudança de interface, realizada em dezembro de 2018, a principal motivação do *redesign* foi unificar a interface do *Smite* em todas as plataformas Playstation 4 (PS4), computador (PC), Nintendo Switch (Switch) e Xbox, além disso, na interface antiga, faltava clareza e diversos elementos artísticos pareciam ultrapassados. No fórum oficial do jogo no *Reddit*, a empresa pediu novamente o *feedback* aos usuários e, pelas reclamações apresentadas, esta mudança foi a mais radical. Alguns relatos incluem a perda de algumas funcionalidades, como o botão direito do mouse não ter mais utilidade na interface, enormes espaços vazios, grande necessidade de utilizar a rolagem do mouse em diversos elementos, remoção das abas e impossibilidade de acessar determinadas telas de certos locais acessíveis na versão anterior (REDDIT, 2018).

Diante disso, é possível notar que mesmo com as novas versões, as frustrações e reclamações dos usuários apenas aumentaram. Assim, vendo a possibilidade de melhoria, este projeto apresenta a realização do *redesign* da interface do *Smite*. Para essa realização, é necessária a compreensão de três conceitos-chaves: *redesign* de interface, navegabilidade e interface de jogos.

Redesign traduz-se basicamente em explorar soluções de determinado problema (FISCHER; LEMKE; RATHKE, 1987). Entretanto, como observam Dumas, Van Der Aalst e Hofstede (2005), é necessário que se tenha em mente quais aspectos do sistema serão contemplados com o *redesign*.

Segundo Tidwell (2010), muitos problemas de interação ocorrem quando o usuário não consegue ir a determinado local ou o conteúdo da tela está confuso. Com uma boa navegabilidade, algumas frustrações que os jogadores demonstraram nos *feedbacks* do fórum podem ser evitadas.

Diante disso, para aperfeiçoar a experiência de jogo para os novos e atuais jogadores, foi realizado um *redesign* na interface do jogo *Smite*, utilizando os princípios de Adams (2010), Garret (2011) e Federoff (2002), para construir uma boa interface de jogos. Segundo os autores, para que isso aconteça, é necessário que a interface siga a narrativa do jogo, ao mesmo tempo sendo simples e clara.

Para a elaboração do *redesign*, foi preciso realizar algumas etapas prévias: um questionário que teve como objetivo identificar o perfil dos jogadores, os aspectos positivos e negativos da interface e o nível de satisfação dos usuários; uma análise comparativa, que teve como objetivo destacar itens positivos e negativos da interface de outros jogos e compará-los com a do *Smite* com base nas preferências dos jogadores extraídas do questionário, juntamente com as *guidelines* de Adams (2010), Garret (2011) e Federoff (2002); criação de *wireframes* para posicionar e organizar os itens da interface. Em posse dessas informações e recursos, foi possível projetar a nova interface do jogo.

Com o objetivo de verificar se o *redesign* foi efetivo em melhorar a navegabilidade e experiência do usuário, foi feita uma avaliação utilizando a técnica do teste de usabilidade remoto. Nesta modalidade, o participante consegue realizar o teste em seu ambiente natural, sem necessidade de se deslocar até um laboratório, como normalmente é feito nos testes de usabilidade tradicionais. Feita a análise da avaliação, foi possível perceber que o *redesign* cumpriu com sua finalidade.

Este estudo tem como objetivo geral realizar o *redesign* da interface visual do jogo *Smite* no computador para melhorar a experiência e navegabilidade do usuário. E como objetivos específicos: Identificar pontos positivos e negativos da interface atual no computador; identificar pontos positivos e negativos da interface de jogos do mesmo gênero; realizar o *redesign* com foco na navegabilidade seguindo as *guidelines* para o design de interfaces; realizar a avaliação do *redesign*.

Os próximos capítulos serão organizados como descrito: No Capítulo 2, serão apresentados os trabalhos relacionados; no Capítulo 3, será apresentada a fundamentação teórica; o Capítulo 4 apresenta os procedimentos metodológicos; no Capítulo 5, será feita uma análise e discussão dos resultados e, no Capítulo 6, as considerações finais.

2 TRABALHOS RELACIONADOS

Carlsson (2015), para realizar o *redesign* da interface de espectador³ de vários jogos, alguns do gênero MOBA, realizou uma pesquisa comparando a maneira como os comentaristas de esportes da tv e de *e-sports*⁴ mantêm os espectadores atualizados sobre o que está acontecendo no jogo. Realizou também uma pesquisa sobre os tipos de espectadores de *e-sports* e como eles afetam nos aspectos do design de informação da interface. Aplicou questionário, entrevistas e fez estudos das interfaces (análise e identificação dos componentes das telas). Realizou duas iterações de *redesign*, obtendo protótipos e, além disso, avaliou cada um para coleta de *feedbacks*. Os resultados consistem em *guidelines* que servem para guiar potenciais desenvolvedores de jogos. Neste projeto, serão utilizadas também algumas diretrizes, extraídas de pesquisas referenciais sobre interface de jogos e navegabilidade. Assim como Carlsson (2015), neste trabalho são utilizadas as definições dos elementos de interface, pois, com estas, é possível delimitar o campo de ação do *redesign* na interface do jogo. Além disso, nesta pesquisa foi utilizada a plataforma *Reddit* para submeter os questionários sobre os jogos abordados e

³ A interface de espectador é visualizada quando se está assistindo alguma partida gravada de um jogo.

⁴ De acordo com Wagner (2006), *e-sports* é uma área de atividades esportivas em que pessoas desenvolvem e treinam suas habilidades mentais ou motoras utilizando tecnologias da informação e comunicação.

também foi utilizado o modelo de tabela para analisar características das interfaces do jogo, diferente do modelo de Ribeiro (2016), não é utilizado uma pontuação para essas características.

Ribeiro (2016) realizou o *redesign* do *website* de *e-commerce* da Havaianas, para garantir uma boa navegabilidade e deixar mais acessível para os clientes. Em sua pesquisa referencial, utilizou conceitos de design de informação aplicado à web, usabilidade e experiência do usuário. Fez um questionário para saber o desempenho e a opinião dos usuários na interação da interface do *website* atual com base nos estudos da pesquisa referencial. Realizou também uma análise de sites similares, para levantar pontos positivos e negativos. Utilizando uma tabela, são avaliadas características acerca da interface, atribuindo-se notas que vão de “péssimo” a “ótimo” com conclusões acerca de cada um. No *redesign* da interface do jogo *Smite*, foi utilizada parte da metodologia de análise dos similares feita por Ribeiro (2016), pois da forma como ele fez ficou mais fácil comparar características da interface de diferentes jogos.

3 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Nesta seção, serão abordados os conceitos teóricos necessários para a realização deste trabalho: *redesign* de interface (item 3.1); navegabilidade (item 3.2); interface (item 3.3); interface de jogos digitais (item 3.3.1).

3.1 *Redesign* de interfaces

Redesign é o nome do processo que permite reformular algo que já existe, por meio do estudo de diversas outras soluções para resolução do problema (FISCHER; LEMKE; RATHKE, 1987). O *redesign* pode, na maioria das vezes, ser um atalho para evitar custos, pois realizar a alteração de algo que já existe pode ser mais barato do que refazer tudo novamente. Por conta disso, essa alternativa tornou-se bastante popular, sendo uma atividade frequente em diversas organizações (DUMAS; VAN DER AALST; HOFSTEDE, 2005).

Além disso, por, muitas vezes, melhorar o sistema, o *redesign* pode ser utilizado como ferramenta para manter e atrair uma base de usuário (DUMAS; VAN DER AALST; HOFSTEDE, 2005), como exemplo o recente *redesign* do *Smite*, que, segundo o diretor de comunidade da empresa⁵, teve como objetivo melhorar a experiência para jogadores de

⁵REDDIT. **New user interface discussion megathread**. [S. l.], 2018. Disponível em: https://www.reddit.com/r/Smite/comments/a7oyu6/new_user_interface_discussion_megathread/ec4o7gg/. Acesso em: 31 maio 2019.

diferentes plataformas , além de atualizar os elementos artísticos do jogo para torná-lo mais moderno.

Ainda assim, ocorre que, quando a história do jogo evolui, a interface e a linguagem visual necessitam, do mesmo modo, acompanhar essa evolução. Muitas vezes, essa evolução é resultado de um *redesign*. Como exemplo, o jogo *League of Legends*, em que, segundo Riot Games (2016), foi introduzida na história uma forma de tecnologia fictícia, e a interface foi redesenhada para melhorar o sistema e acompanhar o estilo visual desta tecnologia. Ademais, é importante que, em um jogo, a interface esteja também ligada ao *storytelling*⁶.

Assim, podemos dizer que, no âmbito de interfaces de jogos, o *redesign* é de suma importância. Segundo Adams (2010), a interface é a intermediária entre os componentes internos do jogo e os comandos de entrada do jogador, é nela que o usuário realiza boa parte das ações. Então, ao se dar mais atenção para a interface no início do desenvolvimento, haverá menos gastos futuros com *redesigns*. Além disso, interfaces que são boas em comunicar aos usuários aquilo a que foram propostas estarão menos propensas a passar por um *redesign* (FERREIRA; BARR; NOBLE, 2005).

Quando a interface não está cumprindo os requisitos de maneira eficiente, pode ser necessário um *redesign*. Citando novamente o jogo *League of Legends*, um dos motivos para realizar o *redesign* da interface do jogo foi adicionar novas funcionalidades e recursos para os jogadores, que, devido a limitações da antiga interface, não eram possíveis de implementar (RIOT GAMES, 2016).

Neste trabalho, o *redesign* do *Smite* foi realizado nas telas com que o jogador possui mais contato, que permitem realizar ações comuns no jogo: a) tela inicial, função “iniciar um novo jogo”; b) tela de seleção de modos de jogo, função “escolher modo de jogo”; c) tela da loja, função “comprar itens do jogo”; d) tela da lista de amigos, função “convidar amigos para jogar em grupo”; e) tela de escolher personagem, função “escolher personagem que o usuário controla na partida”. As telas também foram escolhidas a partir dos resultados da pesquisa de campo (item 5.1). Com os critérios de manter a atual identidade visual do jogo e melhorar a navegabilidade, o *redesign* deste trabalho utilizou alguns métodos vistos nos trabalhos relacionados, descritos na próxima seção.

3.2 Navegabilidade

A navegabilidade em *websites*, de acordo com Silvino e Abrahão (2003), é a articulação entre os conhecimentos, habilidades e representações prévias do usuário com

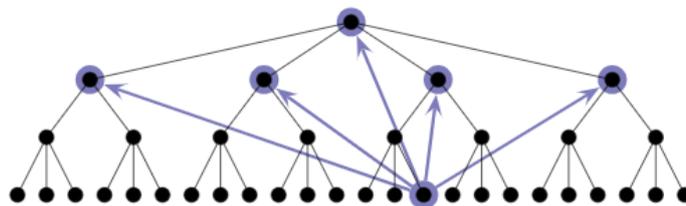
⁶ De acordo com Politi (2018), *storytelling* é uma narrativa envolvente.

os objetivos que ele possui para acessar determinada página e informações que esta concede ao usuário. (SILVINO; ABRAHÃO, 2003) Este conceito de navegabilidade também se aplica a jogos, já que eles precisam passar diversas informações para o usuário, utilizar elementos gráficos relacionados ao *storytelling* do jogo e manter tudo isso simples. Ou seja, se o usuário sabe onde ele está em determinada tela, sabe para onde ir em seguida e como chegar lá, então dizemos que o jogo possui uma boa navegabilidade.

Tidwell (2010) afirma que a navegabilidade também é um problema a ser resolvido, por ser muito comum, em algum momento da navegação, ocorrer uma frustração do usuário por falhas na navegabilidade. A autora complementa que é muito conveniente para o usuário ter diversas ferramentas em uma mesma tela, para que a sua procura/acesso seja mais fácil e as distâncias sejam curtas. É possível comparar a navegabilidade com mecanismos do mundo real, por exemplo, segundo Garret (2011), ao entrarmos em um estabelecimento, se ele tiver uma boa navegabilidade, conseguiríamos facilmente encontrar a saída.

Existem alguns modelos de navegabilidade que são utilizados em sistemas digitais, de acordo com Garret (2011). A mais comum é a navegação global (Figura 2), com ela é possível acessar partes mais importantes do sistema a partir de um mesmo local, como, por exemplo, uma barra de menus que é persistente em diversas páginas de um *website*. Tidwell (2010) complementa dizendo que este modo de navegação já está tão bem definido e amplamente usado que não é mais necessário chamá-lo de padrão. O diagrama da Figura 2 mostra diversas páginas, que são representadas por círculos pretos, e, a partir de uma página, destacada em roxo, é possível acessar diversas páginas da hierarquia, característica da navegação global.

Figura 2 - Modelo de navegação global

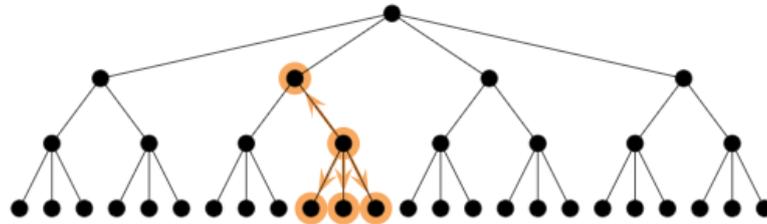


Fonte: Garret (2011)

Já em relação à navegação local, representada na Figura 3, esta provê acesso ao que está mais próximo na hierarquia da navegação. Pode ser dado como exemplo o *Smite*, na tela de modos de jogo, que só é acessível pela tela inicial. A Figura 3 mostra que

uma página, destacada em laranja, consegue acessar apenas a próxima página ou a anterior na hierarquia.

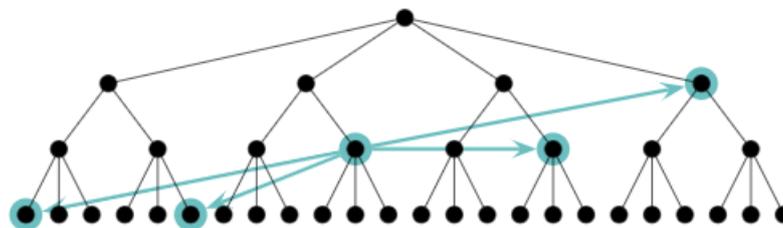
Figura 3 - Modelo de navegação local



Fonte: Garret (2011)

Em uma navegação contextual, Figura 4, o usuário consegue acessar outro conteúdo que seja relacionado ao anterior. Um exemplo é o acesso do perfil de algum amigo por meio da lista de amigos no *Smite*. A Figura 4 mostra que uma página, destacada em azul, pode acessar diversas outras páginas da hierarquia, entretanto, esse acesso se dá de forma pontual, ou seja, de acordo com o conteúdo de cada página, essa navegação contextual pode mudar.

Figura 4 - Modelo de navegação contextual



Fonte: Garret (2011)

Ademais, Garret (2011) cita quatro pilares para uma boa navegabilidade, podendo adaptá-las para interface de jogos:

- A. Prover aos usuários pontos para ir de um lugar ao outro no jogo.
- B. A navegação deve se relacionar com os elementos de determinada tela. Além de dar os meios para o usuário se locomover, deve-se dar significados a esses meios de locomoção, comunicando, por exemplo, se há algum botão ou link mais importante que outro ou se são da mesma categoria.
- C. A navegação deve se comunicar com o conteúdo que o usuário está vendo no momento. Através do conteúdo disposto na tela, tem que ser possível informar ao usuário quais ações ele pode realizar ali.

- D. O conteúdo disposto na tela tem que disponibilizar informações sobre possíveis ações do usuário e atender aos objetivos dele quando esta tela é acessada.

Navegabilidade é, portanto, um critério de qualidade relacionado ao problema de o usuário saber onde está, para onde quer ir e como fazer para chegar a determinado lugar. Nas versões antigas da interface do *Smite*, era utilizado predominantemente uma navegação global, em que diversas telas possuíam um mesmo menu. Após o último *redesign*, a navegação ficou predominantemente local, em que telas são acessadas baseadas na hierarquia. Assim, como os problemas mais frequentes observados nos *redesigns* anteriores do *Smite* são relacionados à navegabilidade, neste *redesign*, o foco está na melhoria desta característica. Além disso, os critérios de Garret (2011) serão utilizadas para o desenvolvimento do *redesign*.

3.3 Interface

Da Rocha e Baranauskas (2000) definem interface como um mecanismo em que os seres humanos se comunicam com o computador, seja mediante um meio físico (*mouse*, teclado...) ou digital (menus, botões...). Além disso, a interface é o único meio em que o usuário tem contato com o sistema, portanto é nela que é estabelecido o que o usuário pode realizar e ver do sistema (BARBOSA; DA SILVA, 2010).

A interface com usuário determina os processos de interação possíveis, à medida que determina o que ele pode falar ou fazer, de que maneira e em que ordem. Portanto, quando definimos como a interação deve ocorrer, estamos restringindo ou determinando algumas características da interface, e vice-versa. (BARBOSA; DA SILVA, 2010, p.38)

Com isso, podemos dizer que a interface tem um papel fundamental na interação com o usuário, pois a forma com que as informações do sistema são apresentadas, pode simplificar ou atrapalhar o usuário quando este for realizar alguma ação (BARBOSA; DA SILVA, 2010).

3.3.1 Interface de jogos digitais

A interface em jogos digitais é definida, por Adams (2010), como uma ponte que liga o usuário com a lógica e componentes internos do jogo, sendo responsável por criar a primeira experiência com o jogador, e por exibir e alterar estados do jogo e do usuário. As

interfaces de sistemas comuns geralmente são ferramentas para as pessoas criarem, enviarem, verem dados e controlar processos. Em um jogo, porém, ela se torna ainda mais complexa, pois são feitas para entreter, precisam estar coesas com o *storytelling* do jogo (ADAMS, 2010) e ainda serem simples e fáceis de entender (JESPER; MARLEIGH, 2009).

Fox (2015) destaca que a interface em jogos digitais, geralmente, é deixada de lado pelas produtoras, por não ser considerada importante, geralmente em favor apenas da jogabilidade⁷. Entretanto mesmo com uma jogabilidade bem trabalhada, se a interface não for atrativa, os usuários irão notar e assim ficará difícil a venda e popularização deste jogo no mercado; “Ótimos visuais podem realmente tornar um jogo mais divertido de jogar.” (FOX, 2005, p. 2, tradução nossa). Na interface de jogos, é necessário passar ao usuário uma grande quantidade de informações, por isso, segundo Russel (2011), pode ser uma das partes mais desafiadoras de desenvolvimento de jogos.

Podemos classificar os elementos da interface em *diegéticas*, *não diegéticas*, *meta* e *espacial* (FAGERHOLT; LORENTZON, 2009). O Quadro 1 mostra como esses elementos são classificados e nas figuras seguintes serão explicados cada tipo de elemento.

Quadro 1 - Elementos diegéticos.

		Existe na narrativa	
		SIM	NÃO
É componente do espaço do jogo	SIM	diegético	espacial
	NÃO	meta	não diegético

Fonte: Elaborado pelo autor.

Como exemplo de elemento *diegético*, temos o mapa e o GPS do jogo *FarCry*⁸ na Figura 5. Esses elementos de interface são itens com os quais o jogador consegue interagir, pois ocupam espaço no mundo do jogo e estão presentes na narrativa.

⁷ A jogabilidade de um jogo é determinada pela quantidade e como o jogador consegue interagir no mundo do jogo e como este reage às escolhas do jogador (FABRICATORE, 2007).

⁸ WIKIPEDIA. **Far Cry**. [S. l.], 2018. Disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/Far_Cry. Acesso em: 25 abr. 2019.

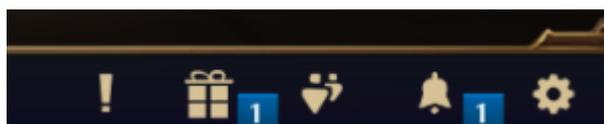
Figura 5 - Mapa e GPS do jogo Farcry



Fonte: Far Cry wiki, 2008 e 2019.

Elementos *não diegéticos* são os mais comuns em interfaces de jogos, eles não fazem parte da narrativa e não estão presentes no espaço do jogo, como, por exemplo, menus e barras de ferramentas. Os elementos não diegéticos são mais simples de serem elaborados, entretanto, se feitos sem a devida atenção, podem arruinar a experiência do jogador (RUSSEL, 2011). No *Smite*, toda a interface do jogo é composta por este tipo de elemento, exemplo na Figura 6, e está presente também na grande maioria dos outros jogos do gênero MOBA, como *League of Legends* e *DOTA*⁹.

Figura 6 - Menu inferior do jogo Smite



Fonte: *Smite*, tela capturada pelo autor (2019).

Os elementos *meta* fazem parte da narrativa, porém não estão presentes no espaço do jogo. Esses elementos dão um *feedback* a mais para o jogador e podem ainda impactar a jogabilidade, por exemplo, atrapalhando a visão. Um exemplo não intrusivo deste elemento é a representação do sangue na tela no jogo *Battlefield 4*¹⁰ que aparece quando o jogador está sendo atacado, como mostra a Figura 7.

⁹ WIKIPEDIA. **Dota 2**. [S. l.], 6 jun. 2019. Disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/Dota_2. Acesso em: 6 jun. 2019.

¹⁰ WIKIPEDIA. **Battlefield 4**. [S. l.], 2018. Disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/Battlefield_4. Acesso em: 25 abr. 2019.

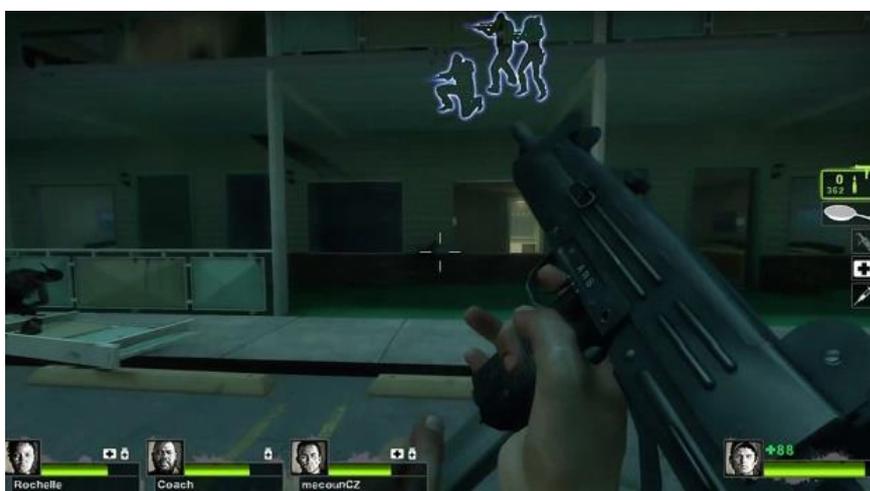
Figura 7 - Momento em que o jogador é atacado no jogo Battlefield 4.



Fonte: Luke (2014)

Os elementos *espaciais* não fazem parte da narrativa do jogo, mas estão presentes no espaço do jogo. São utilizados para prover *feedbacks* ou dicas de maneira que não afete a imersão do jogador (CARLSSON,2015), como, por exemplo na Figura 8, em que os jogadores do mesmo time, que estão atrás das paredes, são exibidos com um contorno azul para ficar mais fácil de saber a localização.

Figura 8 - Jogadores do mesmo time são exibidos com um contorno azul no jogo Left 4 Dead 2.



Fonte: Luke (2014)

Para se criar uma boa e eficiente interface, o design deve ser cuidadosamente pensado, a fim de prover uma boa experiência do usuário.

Simplificando, se seus usuários tiverem uma experiência ruim, eles não voltarão. Se eles tiverem uma experiência OK com o seu site, mas uma

experiência melhor com o site do concorrente, eles irão ao concorrente, não a você. [...] Leve o usuário em consideração a cada etapa do caminho à medida que você desenvolve seu produto (GARRET, 2011, p.13, tradução nossa).

Apesar de citar websites, esta visão é totalmente aplicável ao âmbito dos jogos: se a interface não for fácil e pensada para os jogadores, eles irão jogar outro jogo. Utilizando a abordagem de design centrado no usuário, Adams (2010) elaborou alguns princípios gerais para desenvolver uma boa interface de jogos:

- A. Ser consistente no design.
- B. Dar um bom *feedback* para o usuário.
- C. Relembrar que o jogador é quem está no controle.
- D. Reduzir o número de passos para se realizar determinada ação.
- E. Permitir o usuário refazer ações de modo fácil.
- F. Permitir atalhos para jogadores experientes.

Federoff (2002) desenvolveu também algumas heurísticas para o desenvolvimento de interfaces que complementam as de Adams:

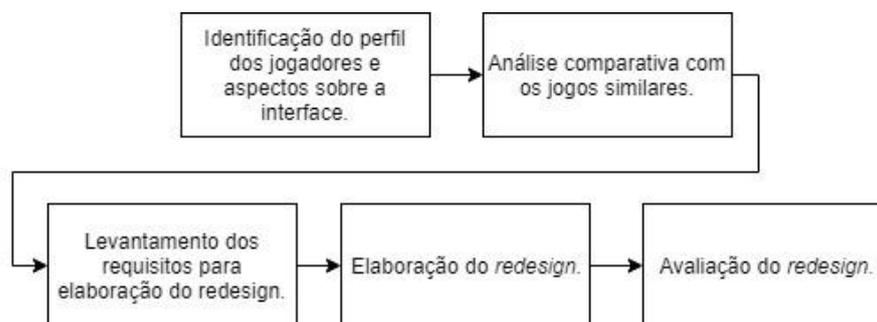
- A. Informações e *status* dos jogadores devem estar sempre visíveis.
- B. Procurar seguir padrões e sugestões das comunidades de jogos, a fim de reduzir a curva de aprendizado da interface e jogabilidade.
- C. Interfaces devem ser consistentes em tipografia, cores, tema do jogo e tipos de controles.

Neste projeto, é proposto o *redesign* da interface do jogo *Smite*. As telas que serão remodeladas serão *não-diegéticas*, voltadas para visualização de informações e controle de dados dos jogadores e do jogo. O *redesign* terá como base os princípios de Adams (2010) e Federoff (2002) para uma boa interface de jogos e de Garret (2011) para prover uma boa navegabilidade à interfaces digitais. Assim, é importante ressaltar que todo o esforço de *redesign* proposto neste trabalho não tem como intuito alterar a jogabilidade ou *storytelling* do jogo, limitando-se a telas em que o usuário manipula informações e controla seu estado no jogo.

4 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

A seguir estão definidos os procedimentos metodológicos para o desenvolvimento deste trabalho. Figura 9 apresenta um esquema sumarizando a metodologia executada.

Figura 9 - Fluxograma dos procedimentos metodológicos.



Fonte: Elaborado pelo autor (2019).

4.1 Identificação do perfil dos jogadores e aspectos sobre a interface

Foi realizada uma pesquisa com um questionário online (Apêndice A), que teve como objetivo identificar o perfil dos jogadores, aspectos positivos e negativos da interface atual do *Smite*, funcionalidades que podem ser melhoradas e o nível de satisfação do usuário com a interface atual. O questionário online foi escolhido como método porque, com ele, é possível abranger um número elevado de pessoas de diferentes localidades (BARBOSA; DA SILVA, 2010). A pesquisa foi divulgada no *Reddit* do *Smite* e em grupos no *Facebook* sobre o jogo, com o intuito de atingir o público mais novo e veterano.

O questionário foi feito em inglês e as questões foram agrupadas em três seções: perfil de usuário, elementos da interface e análise de telas. No perfil de usuário, são questionados os dados demográficos e detalhes sobre uso e frequência no jogo. Na parte sobre elementos da interface, questiona-se sobre os elementos que os usuários gostam e não gostam, com adição de perguntas abertas. Na seção de análise de telas, foram apresentadas capturas das telas de interesse e, para facilitar a comparação das respostas dos usuários, escalas de diferenciais semânticos foram usadas. As escalas de diferenciais semânticos exploram atitudes bipolares sobre determinado item e geralmente são utilizados 5 ou 7 pontos (BARBOSA; DA SILVA, 2010), além disso é possível utilizar perguntas abertas para obter informações mais detalhadas.

4.2 Análise comparativa com jogos similares

Nesta etapa, foi feita uma análise comparativa dos elementos e telas da interface do *Smite* e dois jogos similares: *League of Legends* e *DOTA*, focando em aspectos levantados pelo autor no questionário, com base nas preferências dos usuários e critérios explicados na fundamentação teórica, como os de Adams (2010), Garret (2011) e Federoff (2002). No Quadro 2 são exibidos a relação das características da análise comparativa e as *guidelines*. São observados pontos positivos e negativos, o que pode ser melhorado e aplicado futuramente no *redesign* da interface do *Smite*.

Quadro 2 - Relação entre as características da análise comparativa e as guidelines.

Características	Guidelines												
	Adams (2010)						Garret (2011)				Federoff (2002)		
	A	B	C	D	E	F	A	B	C	D	A	B	C
Possibilita o usuário iniciar facilmente um novo jogo.	x	x		x			x	x	x	x		x	x
Possibilita o usuário iniciar facilmente um novo jogo com amigos.		x	x	x	x				x	x	x	x	x
Possibilita o usuário conversar facilmente com algum amigo pelo bate-papo.		x	x	x		x			x	x	x	x	x
Ver novos conteúdos do jogo.								x	x	x		x	x
Ver informações do jogador.	x	x		x	x			x	x		x	x	x
Distribuição de conteúdo	x						x			x		x	x
Rapidez ao abrir conteúdos e trocar de tela			x	x	x		x					x	x
Permite o usuário refazer ações realizadas nesta tela				x	x		x			x		x	x
Ver os modos de jogo disponíveis	x	x		x				x				x	x
Encontrar skins dos personagens.	x		x	x							x	x	x
Encontrar um jogador.	x			x								x	x
Ver o status de algum amigo	x	x	x								x	x	x
Alterar o seu status	x	x	x	x				x			x	x	x

Fonte: Elaborado pelo autor (2019).

4.3 Levantamento dos requisitos para elaboração do *redesign*

Com base nos princípios para se ter uma boa navegabilidade e interface de jogos mostrados na fundamentação teórica, nos resultados do questionário e análise comparativa, os requisitos para a elaboração do *redesign* foram estabelecidos.

Assim, foram definidas as telas que passariam pelo *redesign*: tela inicial, seleção de modos de jogo, loja, lista de amigos e seleção de deuses. Também como requisitos do *redesign*, foram estabelecidos os pontos a melhorar nessas telas, que foram extraídos da análise do questionário, e foram combinados com os requisitos extraídos da análise comparativa. A partir de então, seguindo os princípios extraídos da fundamentação teórica, foi possível elaborar o *redesign*.

4.4 Elaboração do *redesign*

Com base nos requisitos levantados nas pesquisas e na análise comparativa, foram elaborados esboços, *wireframes* e posteriormente um protótipo funcional. O *wireframe* e protótipo funcional foram elaborados utilizando o *Adobe Experience Design*¹¹(XD), que é um software de prototipagem, juntamente com o *Adobe Photoshop*¹², para criação de alguns elementos da interface, como os botões.

4.5 Avaliação do *redesign*

Após a criação do protótipo funcional do *redesign*, foi realizada a avaliação com os usuários (Apêndice B). O método escolhido foi o teste de usabilidade remoto e a amostra inicial de usuários participantes veio das pessoas que informaram previamente, no questionário, o interesse em participar de futuras pesquisas sobre o *redesign*. Além disso, o convite para o teste foi divulgado em comunidades virtuais sobre o jogo. Em um teste remoto, é pedido para o usuário realizar tarefas e analisá-las em seu ambiente natural, sem a necessidade de estarem perto do avaliador (SOUCY, 2010). Neste caso, como o público do *Smite* está geograficamente disperso, o teste remoto se enquadra bem, outro benefício deste método é a retirada de custos do uso de um laboratório.

A avaliação teve como objetivo investigar se o *redesign* foi efetivo em reduzir os problemas de navegabilidade e interação identificados no questionário e na análise comparativa. Além disso, a avaliação foca em medir o entendimento dos usuários com o sistema e suas habilidades de realizar tarefas sem assistência.

¹¹ ADOBE. **Adobe experience design**. [S. l.], 30 out. 2019. Disponível em: <https://adobe.com/br/products/xd.html>. Acesso em: 30 out. 2019.

¹² ADOBE. **Adobe photoshop**. [S. l.], 30 out. 2019. Disponível em: <https://adobe.com/br/products/photoshop.html>. Acesso em: 30 out. 2019.

Para a realização do teste remoto foi utilizada o *Loop11*¹³. A ferramenta possui uma versão de testes gratuita e possibilita: a realização do teste em qualquer *website*; a gravação da tela do usuário; criação de formulários e tarefas complexas; geração de um relatório automático com informações das tarefas, questionários e caminhos percorridos pelos usuários. O teste foi dividido em 4 partes: instruções, formulário pré-teste, tarefas e formulário pós-teste (Apêndice C). Entre cada tarefa havia um formulário com duas perguntas, com o intuito de saber o nível de satisfação e dificuldade da tarefa. Todo o teste foi feito em inglês, com a observação de que poderiam responder as perguntas abertas em português. Além disso, no formulário pré e pós teste, foi utilizado o UEQ¹⁴ (User Experience Questionnaire), com ele, é possível medir a qualidade e comparar a experiência de usuário de dois sistemas. É organizado na forma de diferenciais semânticos (assim como feito no item 6.1), com sete estágios e termos opostos nas extremidades, com valores de -0.8 a 0.8, entre -0.8 e 0.8 são considerados neutros, acima de 0.8 positivos e abaixo de -0.8 negativos. Os termos são classificados em pragmáticos: obstrutivo e condutor; complicado e fácil; ineficiente e eficiente; confuso e evidente; e hedônicos: aborrecido e excitante; desinteressante e interessante; convencional e original; comum e vanguardista. No formulário pré-teste, as perguntas são baseadas na interface atual do *Smite*, já no pós-teste as perguntas utilizando o UEQ são baseadas no *redesign*.

Os resultados do UEQ foram analisados com base na planilha disponibilizada no site do método. Com ela, basta preencher os dados e, de acordo com as escolhas dos usuários, ele gera um resultado com gráficos. Importante ressaltar que foi utilizada a versão reduzida do UEQ, que possui 8 itens ao invés de 26 da versão completa.

No início do processo, foram apresentados ao usuário o termo de consentimento e todas as instruções necessárias para realizar o teste remoto.

No formulário pré-teste foram perguntados ao usuário detalhes sobre uso e experiência com interface atual do jogo com estrutura do UEQ.

Na terceira parte do teste remoto é pedido para o usuário realizar 10 tarefas listadas abaixo. Ao final de cada tarefa era perguntado ao usuário duas perguntas, disponíveis no Apêndice B.

1. The game has been updated recently and now you want to see what came in. How would you do to see the news that came to the game?

¹³ LOOP11. **Online user testing tool**. [S. l.], 2019. Disponível em: <https://www.loop11.com>. Acesso em: 30 out. 2019.

¹⁴ UEQ. **User experience questionnaire**. [S. l.], 2019. Disponível em: <https://www.ueq-online.org/>. Acesso em: 30 out. 2019.

2. You want to buy an exclusive skin but you want to be surprised (you don't want to choose a specific skin). How would you do it?
3. One of your favorites god is Bellona. How would you do to see if she has any new skin?
4. Now, how would you do to check your daily rewards?
5. You don't want to play alone. How would you do to ask a friend if he wants to play with you?
6. Today you just want to have fun, so you'll play casually. How would you do to enter in the queue with the shortest waiting time?
7. Time for you to choose your god. Since you have X mastery with the Hera, you will play with her to ensure a faster victory. How would you do to choose her?
8. To reward your team at the end of the game, you will choose some booster. How would you do it?
9. You lose interest in this hera mastery skin. How would you do to change it?
10. Now, you are ready to play. How would you do it?

Na quarta parte do teste, foi utilizada a estrutura do UEQ para avaliar a experiência de usuário do *redesign*, juntamente com uma pergunta sobre o nível de dificuldade das tarefas e um campo aberto para sugestões.

5 ANÁLISE E DISCUSSÃO DOS RESULTADOS

A seguir são abordados os resultados dos procedimentos metodológicos, que são: resultados do questionário (item 5.1), análise comparativa com jogos similares (item 5.2), *redesign* (item 5.3) e avaliação do *redesign* (item 5.4).

5.1 Questionário

O questionário inicial, que teve como objetivo identificar o perfil dos jogadores e aspectos gerais da interface, obteve 55 respostas e teve uma maior repercussão nos grupos do *Facebook* de países estrangeiros.

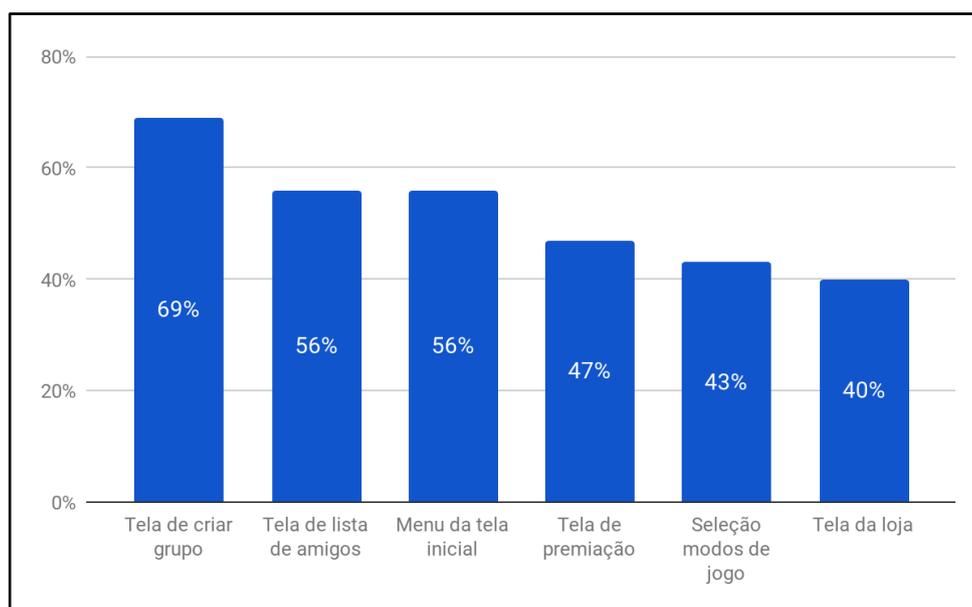
Dos jogadores que responderam o questionário, 72% jogavam há mais de 3 anos e apenas 2% começaram a jogar há menos de 1 ano. Além disso, 47% jogam todos os dias e 40% não tem preferência na hora de jogar, seja com amigos ou com pessoas aleatórias. Pelas respostas dos participantes, percebeu-se que a principal forma de divulgação se dá pelos próprios usuários, já que 64% conheceu o jogo por algum amigo.

Em relação à preferência por jogos *MOBA*, 55% jogam apenas o *Smite*, 34% jogam *LOL*, seguido de 8% do *DOTA*. Além desses 3 jogos, 4 usuários mencionaram o jogo *Heroes of Storm* no campo outros. Em geral, sobre a interface desses jogos similares, os participantes acham que são melhores que as do *Smite*, em alguns aspectos como: facilidade de aprendizado, fluidez e que se encaixa bem no mundo do jogo.

Indagados sobre os elementos da interface do *Smite* que não gostam, como se vê no Gráfico 1, 69% marcou a tela de criar grupos; empatados com 56% ficaram o menu da tela inicial e de amigos; com 47%, a tela de prêmios, seguida da tela de seleção de modos de jogo, com 43% e da loja, com 40%. A seguir, listamos as principais queixas dos usuários, em relação aos elementos do jogo que não gostam, relatadas no campo aberto do formulário.

- “Parece jogo mobile”;
- “Perdeu funções que a antiga interface possuía”;
- “Algumas partes poderiam ser mais atrativas, como a tela de seleção de modos de jogo”;
- “Má organização de itens em geral”;
- “Algumas janelas, como a lista de amigos, agora ocupam a tela toda e parecem que não pertencem a interfaces de computadores”;
- “Algumas telas não possuem botão para fechá-las”;
- “Navegação entre telas se tornou repetitivo, já que pouca informação é mostrada em cada tela”;
- “Transições entre telas são brutas”;
- “Tela de criar grupo está uma bagunça”;
- “Falta polimento”;
- “Dificuldade em localizar itens”;
- “Bate-papo precisa ser atualizado para um melhor visual e funcionalidade”;

Gráfico 1 - Elementos que os usuários não gostam



Fonte: Elaborado pelo autor (2019).

Questionados sobre a nova interface lançada em dezembro de 2018, grande parte dos usuários afirmou ter ficado pior e que precisa de melhorias: “Poucas partes realmente estão boas, falta muita coisa, melhorar no design em diversas partes.”, disse um usuário. Alguns usuários disseram que certas mudanças foram até boas, porém, por tentar unificar as interfaces do jogo para PC e console, acabou trazendo limitações para a interface no PC.

No questionário, os usuários também foram indagados sobre telas separadamente, cujos resultados aparecem nas seções seguintes.

5.1.1 Tela inicial

Sobre a tela inicial, os jogadores comentaram que: conseguem iniciar o jogo rapidamente, mas são mais lentos para começar um jogo com amigos, pois a ação leva mais cliques; acham ruim conversar com amigos pelo chat; conseguem ver novos conteúdos adicionados ao jogo, mas acham um pouco difícil ver as informações do jogador. 55% dos jogadores acham frustrante a interação com a tela, enquanto 37% estão satisfeitos. Sobre a experiência no geral, os jogadores relataram que não é intuitiva, é confusa, que poderia ser melhor e a tarefa de iniciar um novo jogo poderia ser mais rápida.

5.1.2 Tela de seleção de modos de jogo

Na tela de seleção de modos de jogo, os jogadores acham fácil ver os modos de jogo disponíveis, mas consideram difícil de ir para outras telas e acham que o espaço

usado na tela é moderado. Os jogadores ficaram no meio termo entre frustrados e satisfeitos em relação a esta tela. Sobre a experiência no geral, os modos de jogo não são todos apresentados de uma vez, assim, o usuário tem que dar vários cliques para realizar ações simples. Os usuários afirmaram que esta tela é boa, mas poderia melhorar.

5.1.3 Tela da loja

Sobre a tela da loja, os jogadores informaram não sentir muitas dificuldades para encontrar elementos do jogo como *skins*¹⁵, baús e navegar para outras telas, além de ser fácil comprar gemas (moeda do jogo adquirida com dinheiro real). Não houve consenso entre os usuários em relação a esta tela, uns disseram que era fácil de interagir, outros, que poderia melhorar, e outros usuários afirmaram ser esta tela mais fácil que as outras. Alguns usuários sugeriram que a tela poderia mostrar as chances de pegar itens nos baús.

5.1.4 Tela da lista de amigos

Na tela da lista de amigos, os jogadores acham demorado encontrar algum amigo, é difícil para mudar o *status* ou ver o de algum amigo, e muito ruim o uso do espaço da tela. 40% dos usuários se sentem muito frustrados ao interagir com esta tela, dizem que foi a pior mudança realizada, não é intuitiva e que o espaço de uso é pouco aproveitado. Eles sugeriram a possibilidade de ver os amigos em uma tela só e ter uma melhor categorização. Outra queixa foi que eles consideraram a navegação complicada.

5.1.5 Tela de seleção de deuses

Na tela de seleção de deuses, os jogadores relataram que: encontram um deus rapidamente; acham muito difícil ver os amplificadores¹⁶ ativos; acham difícil ver e editar o perfil. Com 47% dos jogadores achando muito fácil e 42% muito difícil ver as *skins* dos deuses, eles se dividiram entre frustrados e satisfeitos. Alguns relataram que: não pode mais mudar as opções do perfil; a interface é boa, mas poderia melhorar; a tela é melhor que antes, porém está muito grande e menos deuses são exibidos do que na interface anterior; retiraram a lista de todas as *skins* dos deuses, o que tornou a experiência frustrante.

5.1.6 Discussão

O questionário foi fundamental para a realização das etapas seguintes do projeto. A partir dele, foi possível perceber aspectos que os jogadores gostam e não gostam

¹⁵ *Skins*, peles em português, são itens cosméticos nos jogos.

¹⁶ Amplificadores são itens que dão benefícios para o jogador ou para o time.

na interface atual do *Smite*. As maiores queixas dos usuários foram em relação lista de amigos: as mudanças deixaram-na mais difícil de acessar, ficou mais difícil de ver os amigos e conversar com eles. Um dos fatores responsáveis por isso é que a lista de amigos não fica persistente na tela, essa foi uma característica importante na elaboração do *redesign*, pois serviu de inspiração para uma barra lateral fixa incluída na nova interface, conforme será visto adiante. Além disso, o questionário serviu como reforço das *guidelines* apresentadas na fundamentação teórica, como, por exemplo, a reclamação dos jogadores de que a navegação ficou mais complicada, por não existirem elementos na tela que indicam para onde os jogadores devam ir.

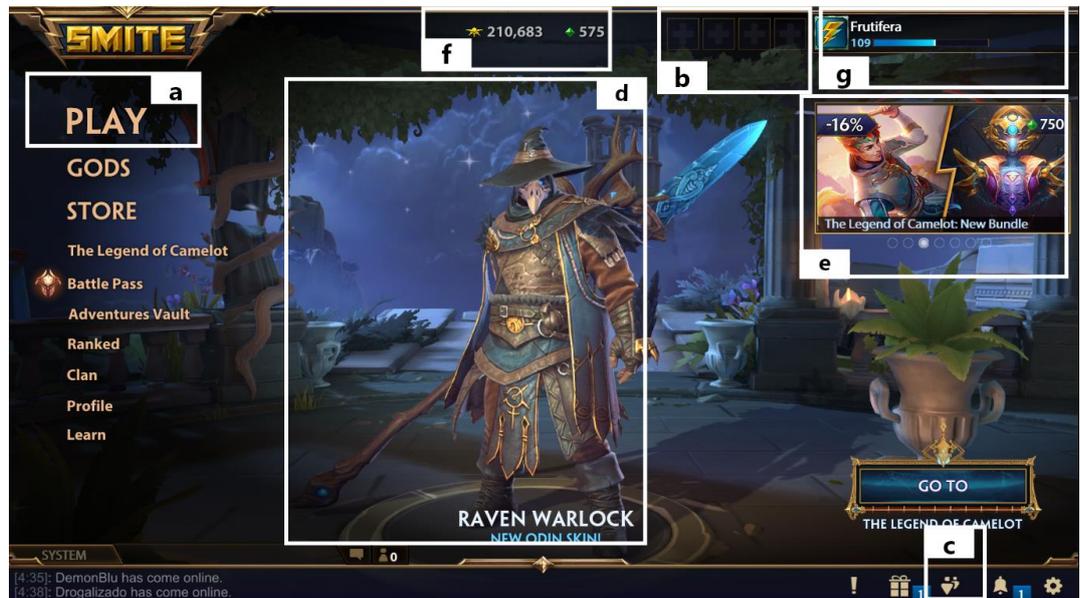
5.2 Análise comparativa

A análise comparativa foi realizada, além do *Smite*, com os jogos *League of Legends* e *DOTA*, ambos do gênero MOBA. A análise foi baseada nos resultados obtidos com o questionário junto com as *guidelines* de Adams (2010), Garret (2011) e Federoff (2002), apresentados na fundamentação teórica. Uma tabela foi criada organizando os critérios que serão avaliados. As telas analisadas dos dois jogos são aquelas com funções semelhantes às telas do *Smite* expostas no questionário. A síntese da análise foi feita utilizando um quadro com pontuações de “péssimo” a “ótimo” das características de cada tela, podendo ter ainda um comentário. A construção do quadro foi inspirado na tabela utilizada por Ribeiro (2016) em sua análise de similares.

5.2.1 *Smite*

A análise do *Smite* foi feita com cinco telas: inicial, seleção de modos de jogo, loja, lista de amigos e escolher personagem.

Analisando a tela inicial (Figura 10), de acordo com as características abordadas no questionário do *Smite* e nos princípios extraídos da pesquisa bibliográfica, tem-se a síntese exibida no Quadro 3. Algumas áreas da tela foram destacadas em branco e identificadas com letras para referência no quadro de análise.

Figura 10 - Tela inicial do *Smite*.

Fonte: *Smite*, tela capturada pelo autor (2019).

Quadro 3 - Análise da tela inicial do jogo *Smite*.

Características	Pontuação							Comentários
	P	MR	R	M	B	MB	O	
Possibilita o usuário iniciar facilmente um novo jogo. (região "a" da Figura 10)			X					O botão está presente apenas na tela inicial e com pouco destaque.
Possibilita o usuário iniciar facilmente um novo jogo com amigos. (região "b" da Figura 10)					X			O botão de adicionar amigos no grupo está sempre disponível em diversas telas.
Possibilita o usuário conversar facilmente com algum amigo pelo bate-papo. (região "c" da Figura 10)				X				É necessário o usuário abrir a lista de amigos, selecionar algum amigo e iniciar uma conversa.
Ver novos conteúdos do jogo. (região "d" e "e" da Figura 10)						X		Logo na tela inicial, é possível visualizar novas <i>skins</i> , personagens e notícias em destaque com um banner.
Ver informações do jogador. (região "f" e "g" da Figura 10.)				X				Informações simples a respeito do jogador estão disponíveis e um pouco espalhadas na tela.
Distribuição de conteúdo				X				O menu principal do jogo é mal dividido, não existindo subcategorias. Informações dos jogadores poderiam estar num mesmo local.
Rapidez ao abrir conteúdos e trocar de tela						X		Funcionamento por abas e as telas abrem com rapidez.

Permite o usuário refazer ações realizadas nesta tela								X	Há um botão específico para o usuário voltar para a tela anterior.
Legenda: P: péssimo MR: muito ruim R: ruim M: mediano B: bom MB: muito bom O: ótimo									

Fonte: Elaborado pelo autor (2019).

No *Smite*, a tela inicial consegue informar bem sobre novos conteúdos do jogo. Está disposto no centro da tela, região “d” da Figura 10, algum novo personagem ou uma nova *skin*. Entretanto, a ação de iniciar um novo jogo, visível na região “a” da Figura 9, que era para ser chamativa e incentivar o jogador, está pouco destacada, variando apenas o tamanho em relação aos outros itens do menu. Além disso, o botão de “jogar” é visível apenas na tela inicial, forçando os usuários a sempre voltarem a ela se estiverem em outra tela.

Analisando a tela de seleção de modos de jogo (Figura 11), de acordo com as características abordadas no questionário do *Smite* e nos princípios extraídos da pesquisa bibliográfica, tem-se a síntese exibida no Quadro 4.

Figura 11 - Tela de seleção de modos de jogo do *Smite*.



Fonte: *Smite*, tela capturada pelo autor (2019).

Quadro 4 - Análise da tela de seleção de modos de jogo do jogo *Smite*.

Características	Pontuação							Comentários
	P	MR	R	M	B	MB	O	
Ver os modos de jogo disponíveis. (região "a" da Figura 11)							X	É possível ver a lista de todos os modos de jogo disponíveis de maneira organizada.

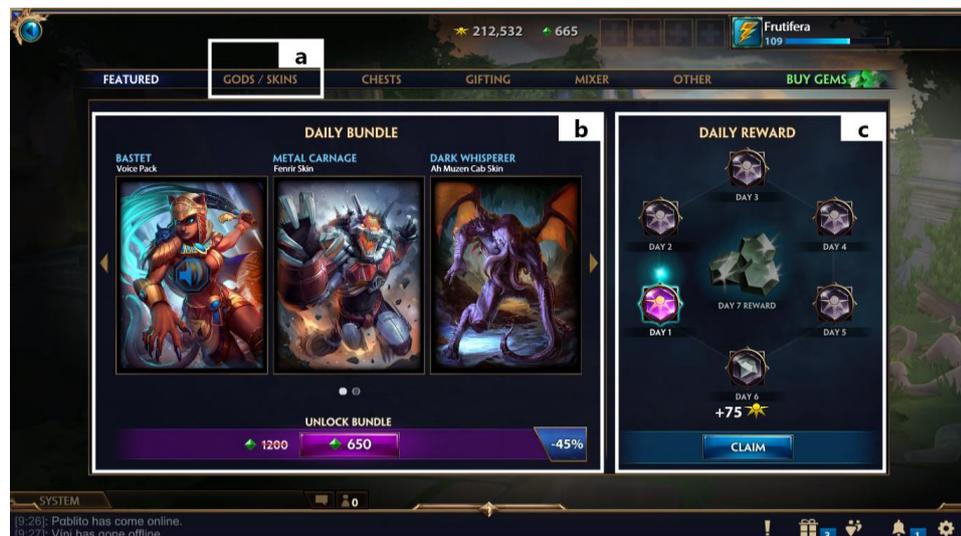
Distribuição de conteúdo		X						O espaço nesta tela é mal aproveitado, com muito espaço em branco, texto de tamanho exagerado e elementos muito grandes.
Rapidez ao abrir conteúdos e trocar de tela					X			Os conteúdos da tela são divididos por abas o que facilita a navegação.
Permite o usuário refazer ações						X		É possível deselegionar e cancelar a busca de partidas no mesmo local.
Legenda: P: péssimo MR: muito ruim R: ruim M: mediano B: bom MB: muito bom O: ótimo								

Fonte: Elaborado pelo autor (2019).

A tela de seleção de modos de jogo possui uma distribuição de conteúdo muito ruim, com textos e elementos de interface muito grandes. A melhoria destas características solucionaria o problema de não mostrar todos os modos de jogo de uma vez, observada na região “a” da Figura 11. Alguns pontos positivos desta tela são a separação por abas das categorias de modos de jogo (região “c”) e o bloco de mais informações a respeito de um modo de jogo selecionado, disponível na região “b”.

Analisando a tela da loja (Figura 12), de acordo com as características abordadas no questionário do *Smite* e nos princípios extraídos da pesquisa bibliográfica, tem-se a síntese exibida no Quadro 5.

Figura 12 - Tela da loja do *Smite*.



Fonte: *Smite*, tela capturada pelo autor (2019).

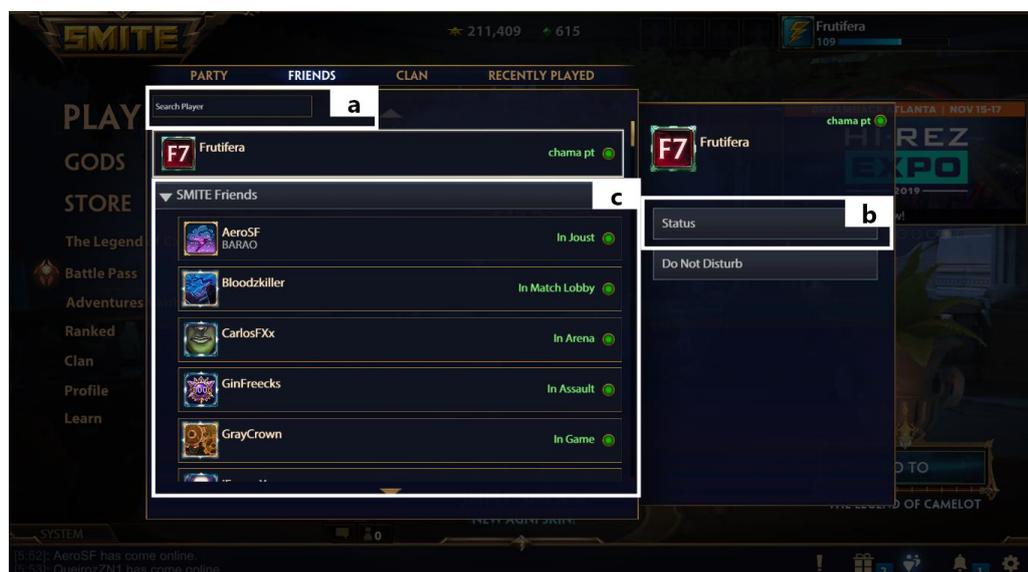
Quadro 5 - Análise da tela da loja do jogo *Smite*.

Características	Pontuação							Comentários
	P	MR	R	M	B	MB	O	
Encontrar skins dos personagens. (região "a" da Figura 12)						X		É possível realizar o filtro de itens a partir de várias categorias.
Distribuição de conteúdo					X			As informações são distribuídas de forma coerente e permitem obter uma pré-visualização ao passar o cursor por cima.
Rapidez ao abrir conteúdos e trocar de tela				X				Há uma demora ao mudar de conteúdo. A navegação não é fluida.
Permite o usuário refazer ações						X		Permite facilmente o usuário refazer suas ações.
Legenda: P: péssimo MR: muito ruim R: ruim M: mediano B: bom MB: muito bom O: ótimo								

Fonte: Elaborado pelo autor (2019).

Diferentemente dos outros jogos que serão analisados, a tela inicial da loja do *Smite* não exhibe os itens principais e destacados, ao invés disso, é mostrado para o usuário um pacote de *skins* em desconto, região "b" da Figura 12. Outro ponto a se observar é que, por algum motivo, a tela de premiação diária está na loja, região "c" da Figura 12, sendo que ela poderia estar centralizada na tela de prêmios do jogador.

Analisando a tela de lista de amigos (Figura 13), de acordo com as características abordadas no questionário do *Smite* e nos princípios extraídos da pesquisa bibliográfica, tem-se a síntese exibida no Quadro 6.

Figura 13 - Tela da lista de amigos do *Smite*.

Fonte: *Smite*, tela capturada pelo autor (2019).

Quadro 6 - Análise da tela da lista de amigos do jogo *Smite*.

Características	Pontuação							Comentários
	P	MR	R	M	B	MB	O	
Encontrar um jogador. (região "a" da Figura 13)							X	Acesso simples
Ver o status de algum amigo			X					É necessário clicar no amigo e depois no botão de "status"
Alterar o seu status				X				É necessário clicar no jogador e depois no botão de "status".
Distribuição de conteúdo			X					Ícones e elementos da interface exageradamente grandes
Rapidez ao abrir conteúdos e trocar de tela			X					A lista de amigos abre por cima das outras telas, o que não torna possível realizar outras ações enquanto estiver na lista de amigos.
Permite o usuário refazer ações					X			Não é possível cancelar solicitações de amizade e grupo. A lista também não possui um botão para ser fechada.
Legenda: P: péssimo MR: muito ruim R: ruim M: mediano B: bom MB: muito bom O: ótimo								

Fonte: Elaborado pelo autor (2019).

A lista de amigos do *Smite*, segundo os usuários que responderam ao questionário, foi a pior mudança do último *redesign*, pois realmente ela é pouco prática: elementos e textos muito grandes, fazendo com que poucos amigos sejam exibidos na tela (região "b" da Figura 13); muitos cliques para realizar ações simples, como mudar o status do jogador (região "c"); a lista ocupa toda a tela do jogo, o que dificulta a realização de outras tarefas.

Analisando a tela de escolher personagem (Figura 14), de acordo com as características abordadas no questionário do *Smite* e nos princípios extraídos da pesquisa bibliográfica, tem-se a síntese exibida no Quadro 7.

Figura 14 - Tela de seleção de personagem do Smite



Fonte: *Smite*, tela capturada pelo autor (2019).

Quadro 7 - Análise da tela de seleção de personagens do Smite.

Características	Pontuação							Comentários
	P	MR	R	M	B	MB	O	
Encontrar um personagem. (região "a" da Figura 13)					X			Com a busca se torna mais fácil encontrar um personagem conhecido.
Ver as skins dos seus personagens. (região "b" da Figura 13)							X	É possível ver as skins disponíveis para os personagens, mesmo não selecionados.
Distribuição de conteúdo				X				Textos e elementos da interface relativamente grandes
Rapidez ao abrir conteúdos e trocar de tela				X				A navegação não é fluida.
Permite o usuário refazer ações						X		É fácil trocar de personagens e skins.

Legenda: P: péssimo | MR: muito ruim | R: ruim | M: mediano | B: bom | MB: muito bom | O: ótimo

Fonte: Elaborado pelo autor (2019).

A tela de seleção de personagem do *Smite* se assemelha à do *LOL* (conforme será visto adiante), com uma tabela com todos os personagens, região "b" da Figura 14, e um campo de busca, região "a". Seguindo a mesma crítica das telas analisadas anteriormente, esta possui textos e elementos da interface exageradamente grandes, o que impede de exibir mais personagens de uma só vez. Outro ponto negativo é a retirada da função do jogador editar algo do seu perfil nesta tela, o que era possível na interface anterior, atualmente apenas informações básicas são exibidas (observar região "c"). No

Smite, ao clicar em um personagem, o usuário pode ver as *skins* disponíveis, diferentemente do *LOL*, em que é necessário o usuário selecionar e confirmar determinado personagem para poder ver as *skins*.

5.2.2 League of Legends

A análise do *League of Legends* foi feita com cinco telas: inicial, seleção de modos de jogo, loja, lista de amigos e escolher personagem.

Analisando a tela inicial (Figura 15), de acordo com as características abordadas no questionário do *Smite* e nos princípios extraídos da pesquisa bibliográfica, tem-se a síntese exibida no Quadro 8.

Figura 15 - Tela inicial do jogo *League of Legends*.



Fonte: *League of Legends*, tela capturada pelo autor (2019).

Quadro 8 - Análise da tela inicial do jogo *League of Legends*

Características	Pontuação							Comentários
	P	MR	R	M	B	MB	O	
Possibilita o usuário iniciar facilmente um novo jogo. (região "a" da Figura 15)							X	O botão de jogar está bem destacado e facilmente entra-se em uma partida.
Possibilita o usuário facilmente iniciar um novo jogo com amigos. (região "b" da Figura 15)							X	A lista de amigos está aberta e com apenas um clique é possível jogar com amigos.

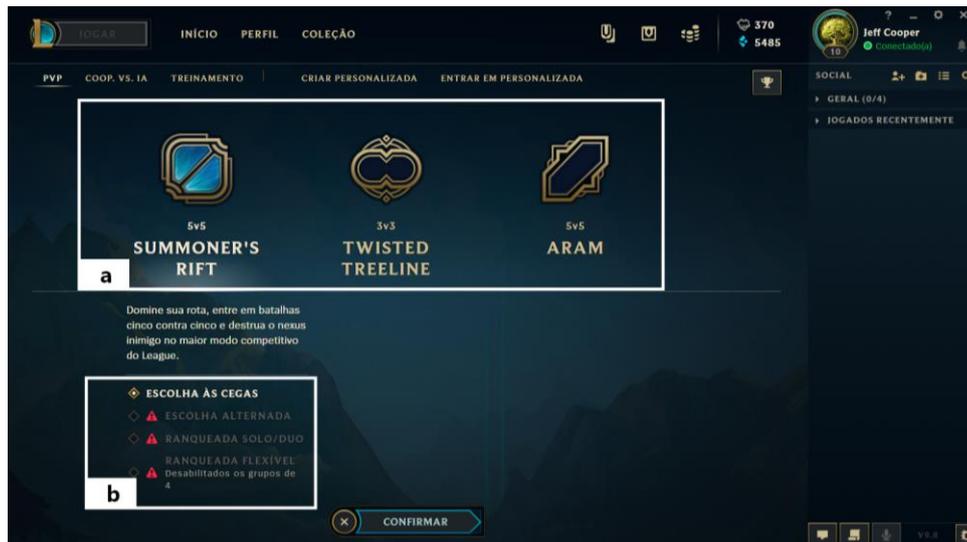
Possibilita o usuário conversar facilmente com algum amigo pelo bate-papo. (região "b" da Figura 15)						X	É simples achar um amigo e com um clique você consegue conversar.
Ver novos conteúdos do jogo. (região "c" da Figura 15)				X			É preciso acessar a aba de notas de atualizações para ver os novos conteúdos.
Ver informações do jogador. (região "d" da Figura 15)				X			Informações a respeito do jogador estão distribuídas em "Perfil" e "Coleção".
Distribuição de conteúdo				X			Novidades sobre o jogo poderiam ser exibidas na primeira aba.
Rapidez ao abrir conteúdos e trocar de tela			X				Funcionamento por abas, entretanto alguns botões abrem páginas da web e alguns conteúdos demoram para carregar.
Permite o usuário refazer ações realizadas nesta tela				X			Alguns botões levam para outra tela e não dá para voltar para a tela anterior.
Legenda: P: péssimo MR: muito ruim R: ruim M: mediano B: bom MB: muito bom O: ótimo							

Fonte: Elaborado pelo autor (2019).

Diferentemente do *Smite*, a tela inicial do *LOL*, Figura 15, não traz as novidades do jogo, mas estão disponíveis ao acesso por meio de uma aba abaixo do menu principal. Entretanto, apesar desta diferença, o *LOL* traz consigo uma melhor organização das informações em geral, dos usuários, a lista de amigos, que fica presente sempre na parte direita, região "b" da Figura 15, e um menu, também sempre presente, que permite um rápido acesso às principais telas do jogo (região "e" da Figura 15). Além disso o botão "jogar" é diferenciado e está fixado no menu principal (região "a" da Figura 15), ao contrário do que ocorre no *Smite*.

Analisando a tela de seleção de modos de jogo (Figura 16), de acordo com as características abordadas no questionário do *Smite* e nos princípios extraídos da pesquisa bibliográfica, tem-se a síntese exibida no Quadro 9.

Figura 16 - Tela de seleção de modos de jogo do jogo *League of Legends*.



Fonte: *League of Legends*, tela capturada pelo autor (2019).

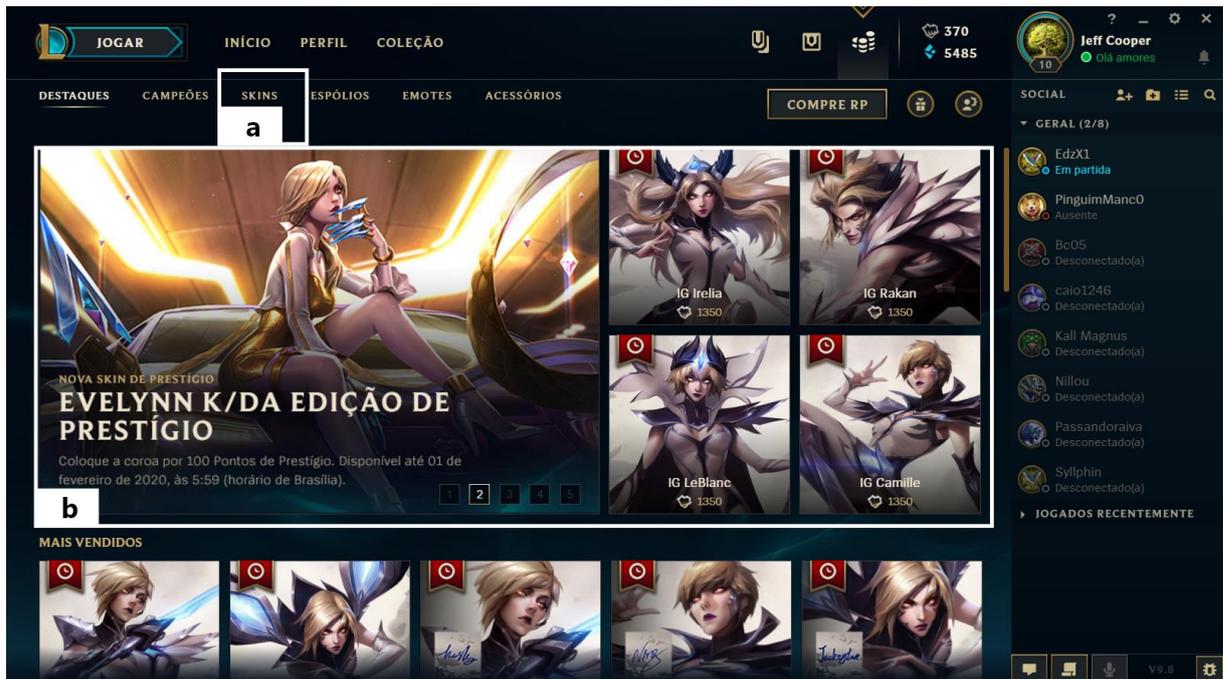
Quadro 9 - Análise da tela de seleção de modos de jogo do jogo *League of Legends*.

Características	Pontuação							Comentários
	P	MR	R	M	B	MB	O	
Ver os modos de jogo disponíveis. (região "a" da Figura 16)							X	É possível ver todos os modos de jogo em uma só tela.
Distribuição de conteúdo					X			A organização é feita de maneira coerente em abas e blocos horizontais.
Rapidez ao abrir conteúdos e trocar de tela						X		Ir para outras telas é rápido.
Permite o usuário refazer ações						X		Dá mais de uma opção de como reverter algo realizado na tela.
Legenda: P: péssimo MR: muito ruim R: ruim M: mediano B: bom MB: muito bom O: ótimo								

Fonte: Elaborado pelo autor (2019).

Na tela de seleção de modos de jogo (Figura 16), o *LOL* se destaca por deixar acessíveis as partidas normais e rankeadas numa mesma tela (região "b" da Figura 16). Soma-se a isso os modos de jogo, que estão todos também disponíveis a um clique nesta mesma tela (região "a" da Figura 16). Como o menu principal está sempre presente na interface, é fácil e rápido acessar outras partes do jogo.

Analisando a tela da loja (Figura 17), de acordo com as características abordadas no questionário do *Smite* e nos princípios extraídos da pesquisa bibliográfica, tem-se a síntese exibida no Quadro 10.

Figura 17 - Tela da loja do jogo *League of Legends*.

Fonte: *League of Legends*, tela capturada pelo autor (2019).

Quadro 10 - Análise da tela da loja do jogo *League of Legends*.

Características	Pontuação							Comentários
	P	MR	R	M	B	MB	O	
Encontrar skins dos personagens. (região "a" da Figura 17)				X				É necessário digitar o nome do personagem para ver suas skins na loja.
Distribuição de conteúdo					X			As informações são distribuídas de forma coerente.
Rapidez ao abrir conteúdos e trocar de tela				X				Há uma certa lentidão
Permite o usuário refazer ações						X		Permite facilmente o usuário refazer suas ações.

Legenda: P: péssimo | MR: muito ruim | R: ruim | M: mediano | B: bom | MB: muito bom | O: ótimo

Fonte: Elaborado pelo autor (2019).

A loja se assemelha com a do *Smite* pela navegação ser em abas e possuir uma parte de itens em destaque (região "b" da Figura 17). Entretanto, no *LOL*, os itens estão distribuídos de uma forma melhor, ocupando o máximo possível do espaço. Um ponto negativo é que o usuário tem que digitar o nome do personagem para encontrar uma *skin* específica para ele, ou seja, se o usuário esquecer o nome do personagem, esta tarefa tornar-se-á um pouco mais lenta.

Analisando a tela de lista de amigos (Figura 18), de acordo com as características abordadas no questionário do *Smite* e nos princípios extraídos da pesquisa bibliográfica, tem-se a síntese exibida no Quadro 11.

Figura 18 - Área da lista de amigos à direita da tela inicial.



Fonte: *League of Legends*, tela capturada pelo autor (2019).

Quadro 11 - Análise da tela da lista de amigos do jogo *League of Legends*.

Características	Pontuação							Comentários
	P	MR	R	M	B	MB	O	
Encontrar um jogador. (região "b" da Figura 18)							X	Acesso simples
Ver o status de algum amigo. (região "c" da Figura 18)						X		É visto diretamente se o amigo estiver online
Alterar o seu status				X				É necessário clicar abaixo do nome na lista de amigos para poder realizar a ação.
Distribuição de conteúdo						X		O conteúdo está bem distribuído em lista e sempre disponível na tela do jogo.
Rapidez ao abrir conteúdos e trocar de tela						X		Como a lista está sempre presente na tela é possível realizar múltiplas ações paralelas.
Permite o usuário refazer ações						X		É possível ver solicitações enviadas e cancelar.
Legenda: P: péssimo MR: muito ruim R: ruim M: mediano B: bom MB: muito bom O: ótimo								

Fonte: Elaborado pelo autor (2019).

A lista de amigos no *LOL* (Figura 18) é acessível durante toda a navegação nas telas da interface, com exceção da tela de escolher personagem, diferentemente do *Smite* que apresenta a lista de amigos em uma janela que se sobrepõe à tela. Além disso, toda a interação é realizada de maneira simples, bastando um clique para conversar com alguém e convidá-lo para jogar em grupo.

Analisando a tela de escolher personagem (Figura 19), de acordo com as características abordadas no questionário do *Smite* e nos princípios extraídos da pesquisa bibliográfica, tem-se a síntese exibida no Quadro 12.

Figura 19 - Tela de selecionar personagem do jogo *League of Legends*.



Fonte: *League of Legends*, tela capturada pelo autor (2019).

Quadro 12 - Análise da tela de selecionar o personagem no jogo *League of Legends*.

Características	Pontuação							Comentários
	P	MR	R	M	B	MB	O	
Encontrar um personagem. (região "a" da Figura 19)						X		A busca é rápida.
Ver as skins dos seus personagens				X				É possível alterar a skin apenas quando um personagem é selecionado
Distribuição de conteúdo					X			Possui uma boa distribuição dos conteúdos.
Rapidez ao abrir conteúdos e trocar de tela					X			O usuário fica sem feedback quando a partida é iniciada.
Permite o usuário refazer ações						X		É possível refazer a escolha do personagem e alterar detalhes dos personagens.
Legenda: P: péssimo MR: muito ruim R: ruim M: mediano B: bom MB: muito bom O: ótimo								

Fonte: Elaborado pelo autor (2019).

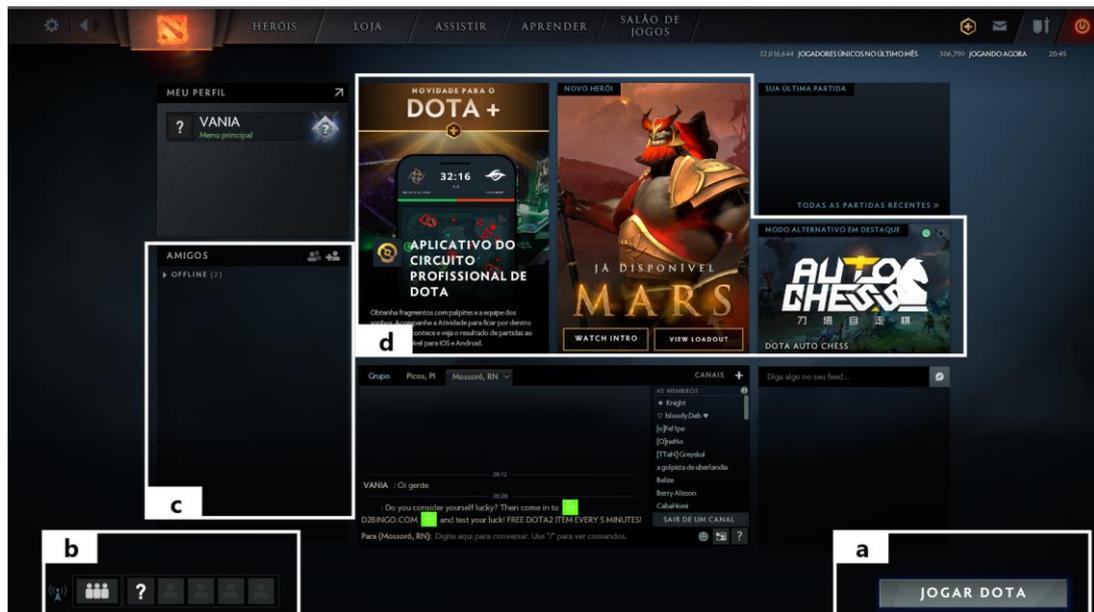
Na tela de escolher personagem, Figura 19, o *LOL* falha em mostrar as *skins* disponíveis para cada personagem, pois, para ver as *skins* disponíveis para um personagem, o usuário precisa selecioná-lo. Entretanto, a organização dos conteúdos mostra-se superior à atual do *Smite*, cada ação é reversível e é possível ver opções existentes para o usuário de maneira rápida.

5.2.3 DOTA

A análise do *DOTA* foi feita com cinco telas: inicial, seleção de modos de jogo, loja, lista de amigos e escolher personagem.

Analisando a tela inicial (Figura 20), de acordo com as características abordadas no questionário do *Smite* e nos princípios extraídos da pesquisa bibliográfica, tem-se a síntese exibida no Quadro 13.

Figura 20 - Tela inicial do jogo DOTA.



Fonte: DOTA, tela capturada pelo autor (2019).

Quadro 13 - Análise da tela inicial do jogo DOTA.

Características	Pontuação							Comentários
	P	MR	R	M	B	MB	O	
Possibilita o usuário iniciar facilmente um novo jogo. (região "a" da Figura 20)							X	O botão de jogar está bem destacado e o usuário facilmente entra em uma partida.
Possibilita o usuário iniciar facilmente um novo jogo com amigos. região "b" da Figura 20)							X	O botão de adicionar amigos no grupo está bem posicionado, além de ser possível visualizar a lista de amigos no centro.
Possibilita o usuário conversar facilmente com algum amigo pelo bate-papo. (região "c" da Figura 20)							X	É simples achar um amigo e com um clique é possível iniciar a conversa.
Ver novos conteúdos do jogo. (região "d" da Figura 20)						X		Logo na tela inicial, é possível visualizar o mais novo herói e notícias em destaque com um banner.
Ver informações do jogador			X					Informações a respeito do jogador estão disponíveis apenas na área do perfil.
Distribuição de conteúdo				X				Diversos conteúdos estão misturados no centro da tela, bate-papo, lista de amigos, botão para perfil.
Rapidez ao abrir conteúdos e trocar de tela						X		Funcionamento por abas e as telas abrem com rapidez.
Permite o usuário refazer ações realizadas nesta tela							X	Há um botão específico para o usuário voltar para a tela anterior.

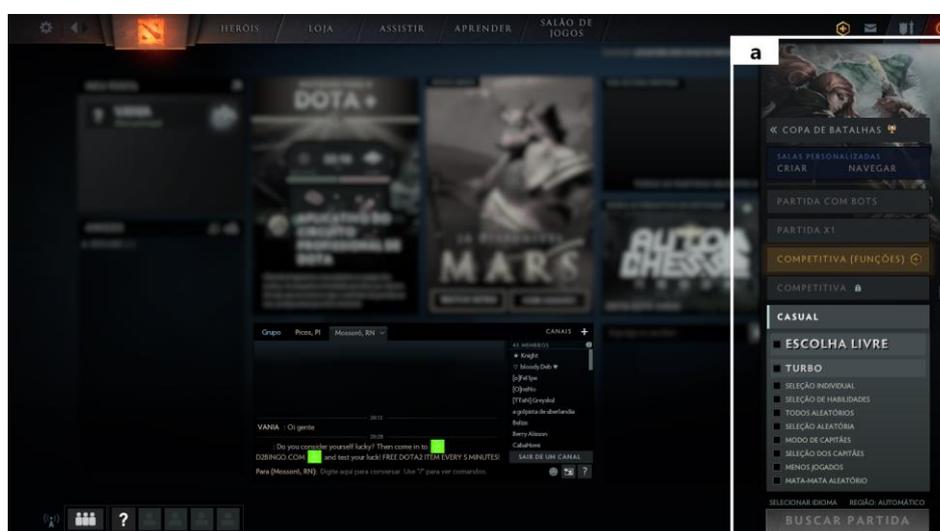
Legenda: P: péssimo | MR: muito ruim | R: ruim | M: mediano | B: bom | MB: muito bom | O: ótimo

Fonte: Elaborado pelo autor (2019).

Na tela inicial do *DOTA* (Figura 20), são mostradas para o usuário diversas informações: o bate-papo, novidades, perfil, lista de amigos, tudo isso junto, o que deixa a tela um pouco confusa. Semelhante ao *LOL*, a navegação é por abas e o botão de jogar está sempre acessível e é diferenciado (região “a” da Figura 20). Mas, diferente dos outros jogos, há um botão dedicado para retornar à tela anterior, o que facilita a navegação.

Analisando a tela de seleção de modos de jogo (Figura 21), de acordo com as características abordadas no questionário do *Smite* e nos princípios extraídos da pesquisa bibliográfica, tem-se a síntese exibida no Quadro 14.

Figura 21 - Tela de seleção de modos do jogo *DOTA*



Fonte: *DOTA*, tela capturada pelo autor (2019).

Quadro 14 - Análise da tela de seleção de modos do jogo *DOTA*.

Características	Pontuação							Comentários
	P	MR	R	M	B	MB	O	
Ver os modos de jogo disponíveis. (região "a" da Figura 21)							X	É possível ver a lista de todos os modos de jogo disponíveis de maneira organizada.
Distribuição de conteúdo						X		A organização é feita de maneira coerente em listas expansíveis.
Rapidez ao abrir conteúdos e trocar de tela						X		Como a lista abre na lateral direita, não afeta a navegação.
Permite o usuário refazer ações						X		É possível desselecionar e cancelar a busca de partidas no mesmo local.

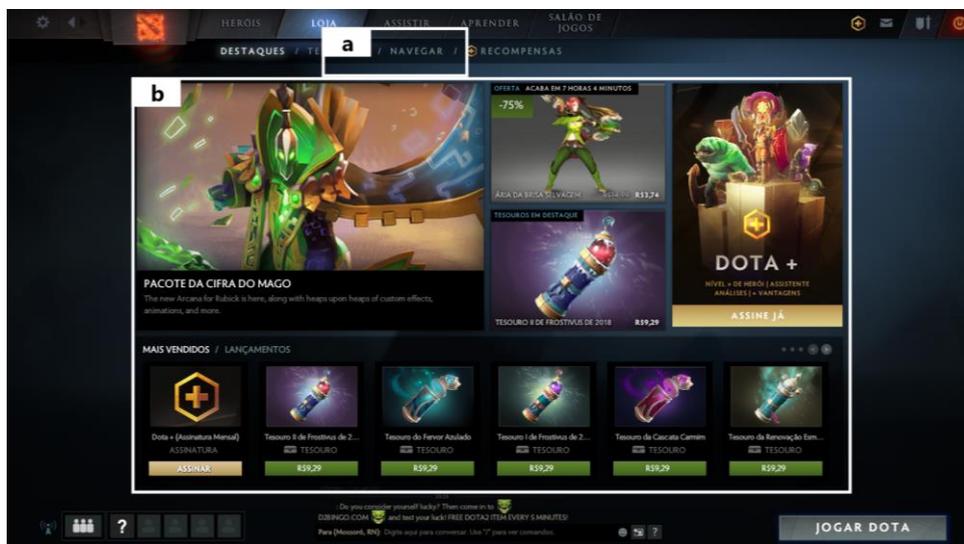
Legenda: P: péssimo | MR: muito ruim | R: ruim | M: mediano | B: bom | MB: muito bom | O: ótimo

Fonte: Elaborado pelo autor (2019).

A tela de seleção de modos de jogo no *DOTA* (Figura 21) é a mais diferente dentre os outros (*LOL* e *Smite*). Os modos de jogo são exibidos em forma de lista, por meio de uma tela deslizante que aparece à direita da tela, ela não atrapalha a navegação interna em outras telas, já que ela aparece por cima. A lista é super organizada e, para facilitar a visualização de muitos itens, é feita de maneira expansível, ou seja, ao clicar, por exemplo, em “casual”, abre-se uma sub-lista de modos de jogo nesta categoria.

Analisando a tela da loja (Figura 22), de acordo com as características abordadas no questionário do *Smite* e nos princípios extraídos da pesquisa bibliográfica, tem-se a síntese exibida no Quadro 15.

Figura 22 - Tela da loja do jogo *DOTA*.



Fonte: *DOTA*, tela capturada pelo autor (2019).

Quadro 15 - Análise da tela da loja do jogo *DOTA*.

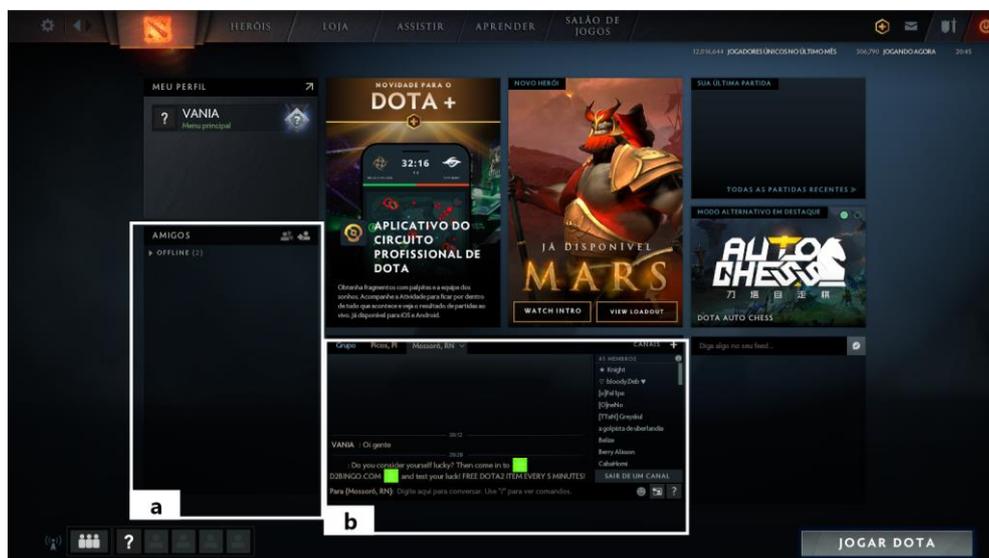
Características	Pontuação							Comentários
	P	MR	R	M	B	MB	O	
Encontrar skins dos personagens. Observar região "a" da figura 22						X		É possível filtrar itens para um personagem específico.
Distribuição de conteúdo				X				As informações são distribuídas de forma coerente e permitem obter uma pré-visualização ao passar o cursor por cima.
Rapidez ao abrir conteúdos e trocar de tela							X	Toda navegação acontece de maneira fluida e rápida.
Permite o usuário refazer ações						X		Permite facilmente o usuário refazer suas ações.
Legenda: P: péssimo MR: muito ruim R: ruim M: mediano B: bom MB: muito bom O: ótimo								

Fonte: Elaborado pelo autor (2019).

A tela de loja do *DOTA* (Figura 22) é bem similar à do *LOL*, exibindo primeiramente os itens em destaque, localizados na região “b”. A diferença nesta é que, ao passar o mouse por cima, obtém-se uma pré-visualização do item e descrição. Além disso, na busca (região “a” da Figura 22), o filtro já dá para o usuário a lista de todos os personagens para realizar a filtragem, o que poupa tempo do jogador.

Analisando a tela da lista de amigos (Figura 23), de acordo com as características abordadas no questionário do *Smite* e nos princípios extraídos da pesquisa bibliográfica, tem-se a síntese exibida no Quadro 16.

Figura 23 - Tela da lista de amigos do jogo *DOTA*.



Fonte: *DOTA*, tela capturada pelo autor (2019).

Quadro 16 - Análise da tela da lista e amigos do jogo *DOTA*.

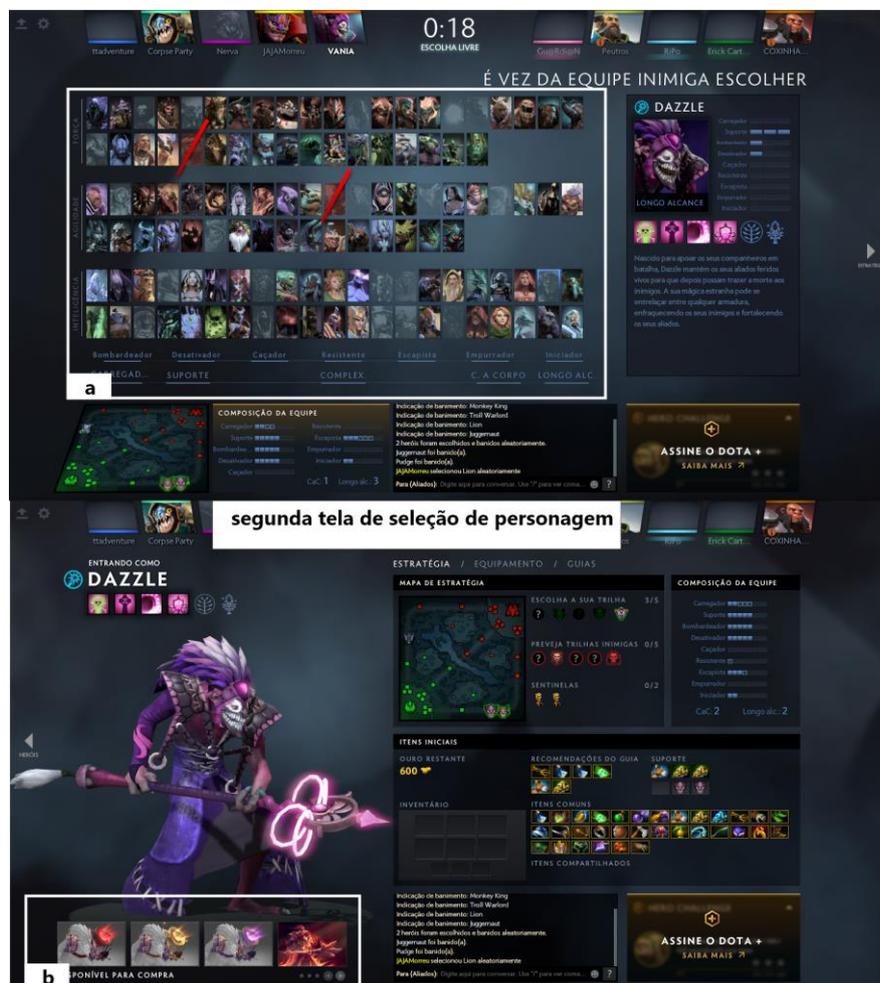
Características	Pontuação							Comentários
	P	MR	R	M	B	MB	O	
Encontrar um jogador. (região "a" da Figura 23)							X	Acesso simples
Ver o status de algum amigo					X			É necessário passar o cursor por cima do nome do amigo.
Alterar o seu status				X				É necessário alterar no perfil do jogador.
Distribuição de conteúdo						X		O conteúdo está bem distribuído em lista e sempre disponível na tela do jogo.
Rapidez ao abrir conteúdos e trocar de tela						X		Como a lista está sempre presente na tela, é possível realizar múltiplas ações paralelas.
Permite o usuário refazer ações					X			Não é possível cancelar solicitações de amizade entretanto é fácil sair de um grupo e cancelar solicitações de grupo.
Legenda: P: péssimo MR: muito ruim R: ruim M: mediano B: bom MB: muito bom O: ótimo								

Fonte: Elaborado pelo autor (2019).

A lista de amigos, Figura 23, é um pouco parecida com a do *Smite*, com a diferença de que no *DOTA* ela não obstrui toda a tela do usuário. Na lista de amigos do *DOTA*, não é possível alterar o *status* do jogador, essa função está disponível apenas na tela de perfil. Além disso, o bate-papo (região “b” da Figura 23) funciona em abas para cada conversa com algum amigo.

Analisando a tela de escolher personagem (Figura 24), de acordo com as características abordadas no questionário do *Smite* e nos princípios extraídos da pesquisa bibliográfica, tem-se a síntese exibida no Quadro 17.

Figura 24 - Tela de escolher personagem do jogo *DOTA*.



Fonte: *DOTA*, tela capturada pelo autor (2019).

Quadro 17 - Análise da tela de escolher personagem do jogo DOTA.

Características	Pontuação							Comentários
	P	MR	R	M	B	MB	O	
Encontrar um personagem. (região "a" da Figura 24)							X	A lista de todos os personagens é exibida de uma só vez com diversos filtros de busca.
Ver as skins dos seus personagens. (região "b" da Figura 24)							X	É possível alterar a skin apenas quando um personagem é selecionado
Distribuição de conteúdo					X			Apesar de possuir muita informação para mostrar ao jogador, os elementos estão bem organizados.
Rapidez ao abrir conteúdos e trocar de tela							X	A mudança de telas e avanço de etapas acontece de maneira fluida.
Permite o usuário refazer ações						X		É fácil trocar de personagens e skins.

Legenda: P: péssimo | MR: muito ruim | R: ruim | M: mediano | B: bom | MB: muito bom | O: ótimo

Fonte: Elaborado pelo autor (2019).

A tela de escolher personagens do *DOTA*, Figura 24, diferencia-se muito dos outros jogos. Aqui, ela está dividida em duas telas, na primeira o jogador escolhe um dos personagens, região "a" da Figura 24, que estão distribuídos de forma organizada e que se encontra facilmente, pois há muitas opções de filtro. Na segunda, região "b" da Figura 24, o jogador vê informações detalhadas a respeito do personagem escolhido, do mapa do jogo, sobre força do time, itens recomendados e também informações sobre o time inimigo. Além disso, em ambas as telas o usuário tem acesso ao bate-papo.

5.2.4 Discussão

Por meio da análise comparativa entre os jogos similares, foi possível perceber pontos positivos e negativos dos três jogos: *Smite*, *LOL* e *DOTA*. Um quadro comparativo (Quadro 18) foi criado com a síntese geral dos resultados. A pontuação geral do quadro é baseada na soma total dos pontos das características da análise das telas, de "péssimo" a "ótimo" e valem de 0 a 6, respectivamente.

Quadro 18 - Pontuação geral das telas dos jogos *Smite*, *DOTA* e *LOL*.

TELA	PONTUAÇÃO GERAL		
	SMITE	DOTA	LOL
Tela inicial. (máx. 48)	31	39	37
Seleção de modos de jogo (máx. 24)	16	21	20
Loja (máx. 24)	17	20	18

Lista de amigos (máx. 36)	19	27	29
Seleção de personagem (máx. 30)	21	26	21
TOTAL	104	133	125

Fonte: Elaborado pelo autor (2019).

O jogo mais bem pontuado na análise foi o *DOTA*, com 133 pontos, de 162 pontos possíveis. Os diferenciais do jogo são: tela de seleção de modos de jogo é prática, deixando tudo em uma fração da tela, de forma compacta e de fácil acesso; tela de seleção de personagem é bastante complexa, porém a forma de organização, dividida em duas telas, facilita o uso para o usuário; a loja exibe uma prévia do item ao passar o cursor do mouse por cima.

Smite foi o jogo com o pior resultado na análise, 104 pontos, empatando apenas uma pontuação na tela de seleção de personagem, com a do *LOL*. Vários fatores contribuíram para esta baixa pontuação: a navegação é confusa, o jogador precisa realizar muitas ações para ir a determinada parte do jogo; elementos da interface estão muito grandes, diminuindo a quantidade de informações exibidas; lista de amigos é confusa e dificulta o usuário realizar ações simples, como ver o *status* de outro jogador; a versão de 2018 da interface retirou funcionalidade existentes na antiga, como editar perfil enquanto o usuário está na tela de seleção de personagem.

O *LOL* ficou atrás do *DOTA* na pontuação, com um total de 125 pontos. Alguns fatores que diferenciam do *Smite* e do *DOTA* foram: a tela inicial não mostra os conteúdos novos, porém é de fácil acesso; seleção de modos de jogo é muito simples e tudo é exibido em uma tela só.

Ambos, *LOL* e *DOTA*, conseguem organizar bem as informações na tela, o fluxo de navegação é fluído, possuem uma qualidade visual boa e prezam pela praticidade, enquanto que o *Smite* apresenta o oposto dessas características.

Os pontos positivos e negativos de cada jogo analisado foram considerados na elaboração das novas telas, conforme será visto a seguir.

5.3 Redesign

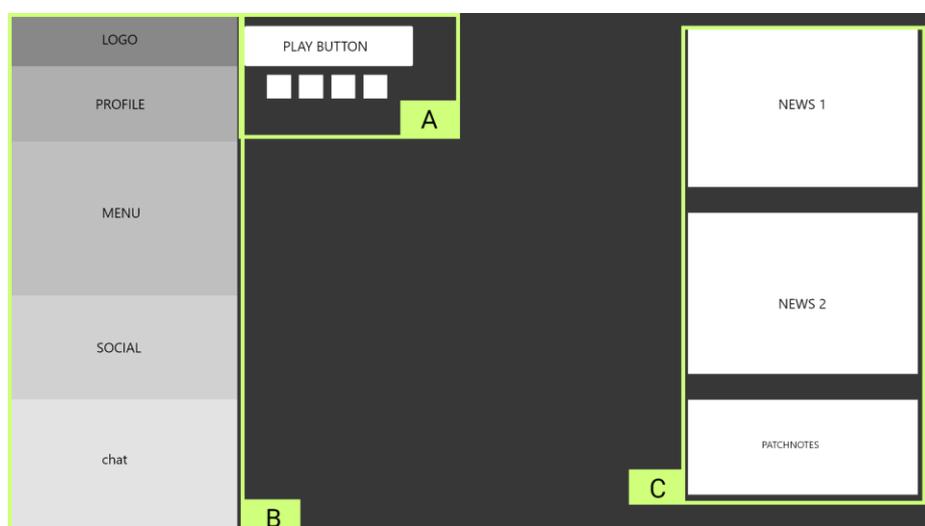
O *redesign* foi desenvolvido embasado em 3 pilares: as *guidelines* de Adams (2010), Garret (2011) e Federoff (2002), explicadas na fundamentação teórica; os resultados do questionário; resultados da análise comparativa entre os jogos. As telas que foram redesenhadas são as mesmas telas utilizadas no questionário e na análise comparativa: tela inicial, seleção de modos de jogo, loja, lista de amigos, seleção de deuses. Estas telas foram escolhidas por serem as mais utilizadas para realizar ações básicas no

jogo. Importante destacar que o *redesign* contempla apenas a versão para computador do jogo.

5.3.1 Tela inicial

Para a tela inicial, o principal objetivo foi facilitar o acesso às novidades, jogar com amigos e acesso aos menus. Com isso, primeiramente foi definido um *wireframe* como mostra a Figura 25, delimitando os espaços dos principais componentes: barra lateral na seção B, botão de jogar e grupos na seção A e central de novidades na seção C.

Figura 25 - *Wireframe* do redesign da tela inicial do *Smite* para computador.



Fonte: Elaborado pelo autor (2019).

A Figura 26 mostra o resultado final do *redesign*. A barra lateral é fixa e permanece em outras telas, ela contém a logo do jogo (é clicável, sendo um atalho para a tela inicial), perfil do usuário (com notificações, recompensas, informações de nível e moedas), menu e a parte social com a lista de amigos. No topo, está localizado o botão de jogar com os *slots* para adicionar amigos ao seu grupo (ícones "+"). Na esquerda está a central de novidades do jogo. Além disso, foi adicionado o botão de fechar o jogo e configurações no canto superior direito.

A mudança mais significativa em relação à tela original, mostrada na Figura 27, é o botão de jogar mais destacado, perfil do usuário, menu e lista de amigos centralizados num único componente (barra lateral à esquerda), organizados e de fácil acesso, e sendo disponível também o acesso às novidades do jogo (à direita).

Figura 26 - Redesign da tela inicial do *Smite* para computador.



Fonte: Elaborado pelo autor (2019).

Figura 27 - Tela original da tela inicial do *Smite*



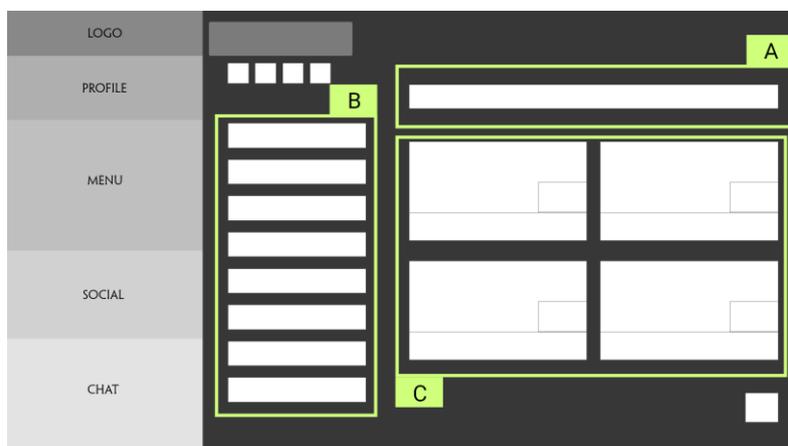
Fonte: *Smite*, tela capturada pelo autor (2019).

5.3.2 Tela de seleção de modos de jogo

Para a tela de seleção de modos de jogo, o principal objetivo foi facilitar o acesso aos modos de jogo. Com isso, primeiramente foi definido um *wireframe* como mostra a Figura 28, delimitando os espaços dos principais componentes da tela: menu de categoria

dos modos de jogo na seção A, lista com os modos de jogo disponíveis na seção B e exibição do modo de jogo escolhido na seção C.

Figura 28 - *Wireframe* do redesign da tela de seleção de modos de jogo do *Smite* para computador.



Fonte: Elaborado pelo autor (2019).

A Figura 29 mostra o resultado final do *redesign*. Esta tela é exibida após o jogador clicar no botão “play”, exibido na Figura 26. O botão de “jogar” se transforma em um aviso pedindo para o usuário escolher o modo de jogo. Na parte superior, são listadas as categorias de modos de jogo: casual, ligas e jogo personalizado. A lista de modos de jogo é iniciada com os modos de jogo populares, exibindo 4 por vez.

A principal mudança em relação à tela original, mostrada na Figura 30, é a compactação dos itens e permitindo o jogador a ver mais opções de forma clara.

Figura 29 - Redesign da tela de seleção de modos de jogo do *Smite* para computador.



Fonte: Elaborado pelo autor (2019).

Figura 30 - Tela original da seleção de modos de jogos do *Smite*



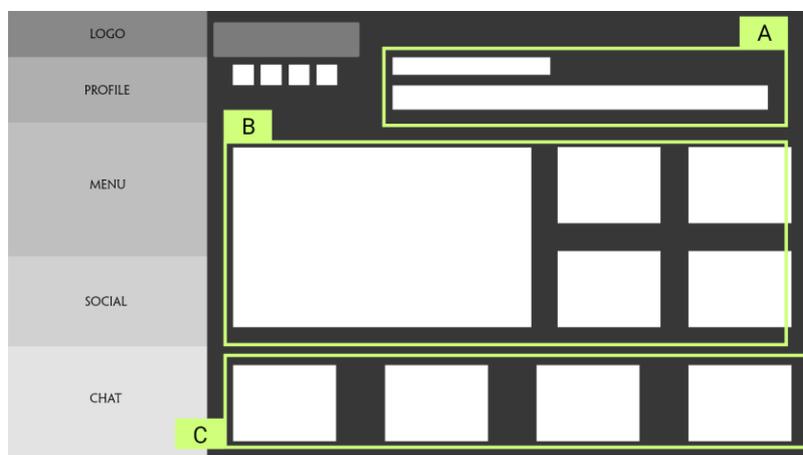
Fonte: *Smite*, tela capturada pelo autor (2019).

5.3.3 Tela da loja

Para a tela da loja, o principal objetivo foi exibir as novidades de maneira organizada. Com isso, primeiramente foi definido um *wireframe*, como mostra a Figura 31,

delimitando os espaços dos principais componentes da tela: busca e menu na seção A, principais itens na seção B e mais vendidos na seção C.

Figura 31 - *Wireframe* do redesign da tela da loja do *Smite* para computador



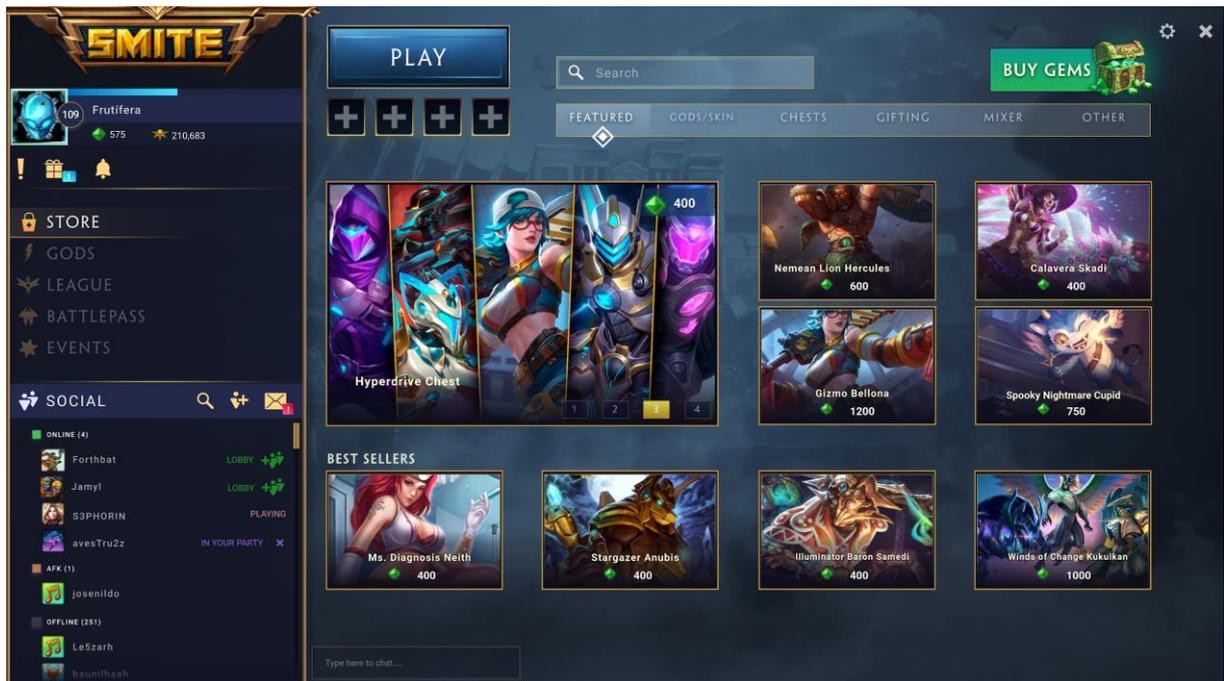
Fonte: Elaborado pelo autor (2019).

A Figura 32 mostra o resultado final do redesign. Na parte superior está localizada a barra de buscas com o menu da loja que lista as abas disponíveis, como: itens em destaque, *skins* de deuses, baús, presentes e outros. Na aba destaque são exibidos os itens novos e os mais vendidos em uma grade.

A principal mudança em relação à tela original, mostrada na Figura 33, é a adição de uma busca geral, a retirada da tela de premiação diária¹⁷, adição dos itens mais vendidos e novos com um *slide* contendo outros itens em destaque. Além disso, o botão de comprar mais gemas ficou mais destacado na tela.

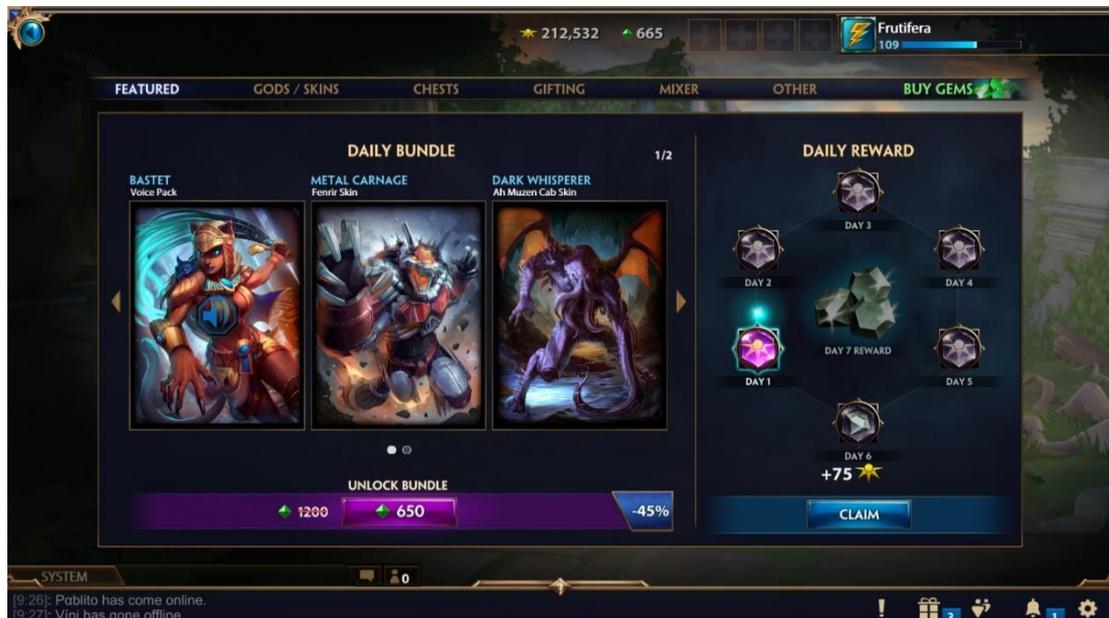
¹⁷ A tela de premiações foi movida para sua própria seção, sendo acessada pelo ícone de presentes no menu lateral fixo da esquerda.

Figura 32 - Redesign da tela da loja do *Smite* para computador



Fonte: Elaborado pelo autor (2019).

Figura 33 - Tela original da loja do *Smite*



Fonte: *Smite*, tela capturada pelo autor (2019).

5.3.3 Tela da lista de amigos

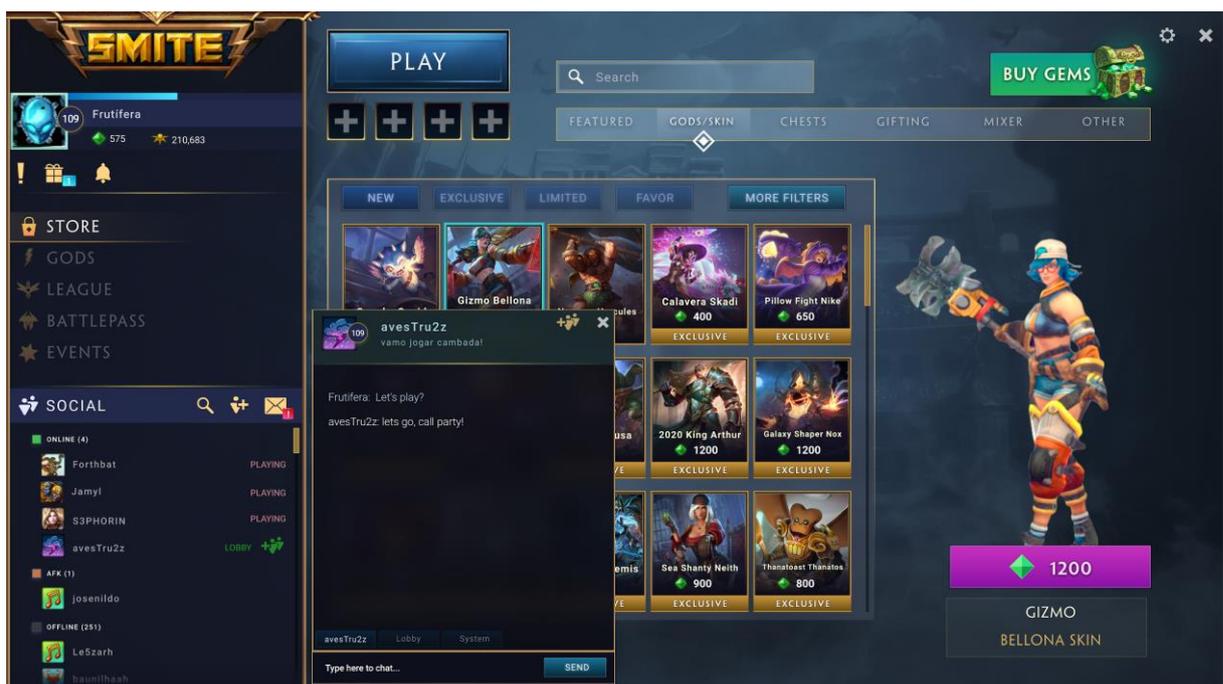
A Figura 34 mostra o resultado final do *redesign*. A lista de amigos está localizada na barra lateral fixa da esquerda, nela o jogador pode ver o *status* dos seus

amigos (jogando, ausente ou disponível) e convidar para seu grupo. É possível também realizar uma busca, adicionar novos amigos e ver notificações. A lista é dividida em seções, mostrando os amigos disponíveis, ausentes e não conectados.

Ao clicar em algum amigo que esteja disponível, a janela de bate-papo aparece. Nela, o usuário pode convidar o amigo para o grupo, ver a mensagem de *status*, conversar e mudar a aba de conversa, por exemplo se o jogador tiver conversando com múltiplos amigos eles ficam acessíveis por meio dessa aba.

A principal diferença em relação à tela original, mostrada na Figura 35, é que agora a lista de amigos é acessível de qualquer tela sem interferir nos fluxos de navegação do usuário. Anteriormente, a tela da lista de amigos era uma tela que ficava sobreposta a todas as outras, agora ela fica sempre na barra lateral e com as janelas de bate-papo. Assim, agora, por exemplo, o jogador pode procurar amigos, conversar com eles enquanto está na loja vendo novas *skins*, o que não é possível na versão original.

Figura 34 - *Redesign* da tela da lista de amigos do *Smite* para computador.



Fonte: Elaborado pelo autor (2019).

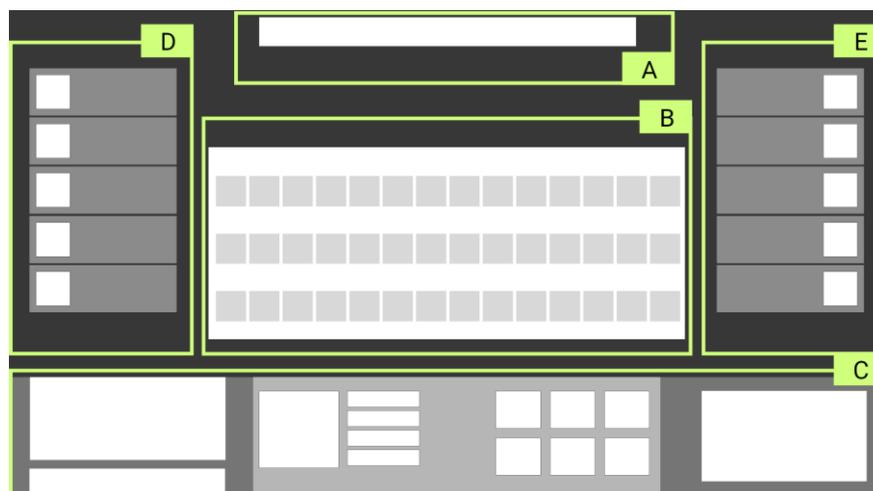
Figura 35 - Tela original da lista de amigos do *Smite*

Fonte: *Smite*, tela capturada pelo autor (2019).

5.3.4 Tela de seleção de deuses

Para a tela de seleção de deuses, o principal objetivo foi exibir mais deuses e deixar as informações do deus escolhido mais visíveis. Com isso, primeiramente foi definido um *wireframe* como mostra a Figura 36, delimitando os espaços dos principais componentes da tela: contagem regressiva na seção A, lista dos aliados e inimigos nas seções D e E respectivamente, na seção B, lista dos deuses e, na seção C, estão localizados o bate-papo e informações do deus escolhido e informação do modo de jogo selecionado.

Figura 36 - *Wireframe* do redesign da tela de seleção de deuses do *Smite* para computador.



Fonte: Elaborado pelo autor (2019).

A Figura 37 e Figura 38 mostram o resultado final do *redesign*. A Figura 37 representa o estado anterior ao jogador escolher algum deus. As principais mudanças em

relação à tela original, mostrada na Figura 39 são: a lista de jogadores aliados está menor e mais compacta; o jogador agora pode escolher seu amplificador diretamente em seu espaço na direita; a lista de deuses disponíveis exibe mais deuses; filtros estão mais acessíveis; barra de busca mais fácil de identificar, com um ícone e texto; bate-papo com o time está mais visível e persiste na tela.

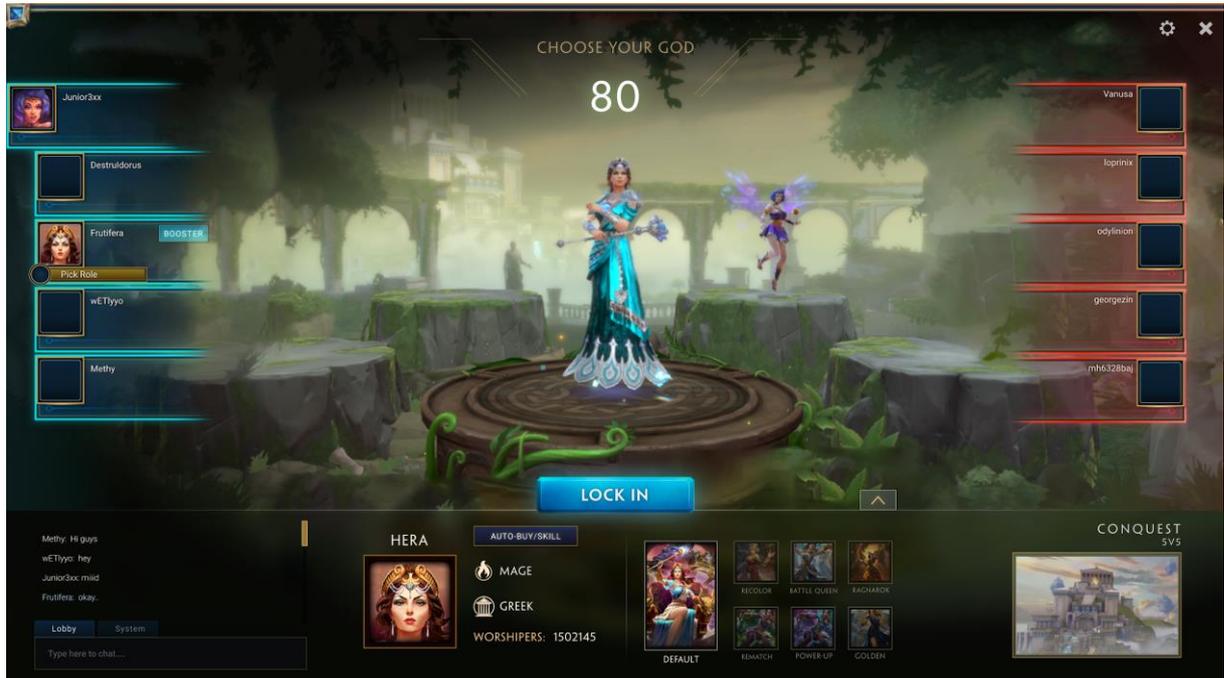
A Figura 38 representa o estado após o jogador escolher algum deus. As principais mudanças em relação à tela anterior ao *redesign* são: botão de comprar itens automático movido para a barra de informações do deus escolhido; *skins* ficam listadas em forma de grade juntamente com as informações do deus escolhido.

Figura 37 - *Redesign* da tela de seleção de deuses do *Smite* para computador.



Fonte: Elaborado pelo autor (2019).

Figura 38 - *Redesign* da tela de seleção de deuses do *Smite* para computador.



Fonte: Elaborado pelo autor (2019).

Figura 39 - Tela original da seleção de modos de jogos do *Smite*



Fonte: *Smite*, tela capturada pelo autor (2019).

5.3.5 Embasamento e discussão das telas do redesign

Para facilitar o entendimento da origem das mudanças de cada tela, foi criado o Quadro 19, que se refere ao embasamento das telas do *redesign* em relação às *guidelines* de Adams (2010), Garret (2011) e Federoff (2002) e o Quadro 20 que se refere

ao embasamento das telas do *redesign* em relação aos resultados do questionário e da análise comparativa entre os jogos. Importante ressaltar que todas as *guidelines* e resultados foram intrinsecamente responsáveis pelo *redesign*, os quadros abaixo destacam apenas os princípios que foram mais considerados na tela correspondente.

Quadro 19 - Relação entre as telas do *redesign* e as *guidelines*.

Telas	Guidelines												
	Adams (2010)						Garret (2011)				Federoff (2002)		
	A	B	C	D	E	F	A	B	C	D	A	B	C
Tela inicial	x	x		x	x		x	x			x	x	x
Seleção de modos de jogo	x	x	x	x	x		x	x			x	x	x
Loja	x	x		x		x	x	x	x		x	x	x
Lista de amigos	x	x	x	x	x	x	x	x		x	x	x	x
Seleção de deuses	x	x		x	x			x	x	x	x	x	x

Fonte: Elaborado pelo autor (2019).

Quadro 20 - Relação entre as telas do *redesign* e o questionário e análise comparativa.

Telas	Pesquisa	
	Questionário	Análise comparativa
Tela inicial	x	
Seleção de modos de jogo		x
Loja		x
Lista de amigos	x	x
Seleção de deuses	x	x

Fonte: Elaborado pelo autor (2019).

As *guidelines* de Federoff (2002) foram levadas em consideração na criação de todas as telas, pois, na visão do autor, são bases para uma comunicação eficiente entre o *design* do jogo e o jogador. Com a adição da barra lateral fixa, a *guideline* F (permitir atalhos para jogadores experientes) de Adams (2011) tornou-se desnecessária em algumas telas, pois elas já estão de fácil acesso para ambos jogadores experientes e novatos.

O *redesign* da tela inicial foi bastante influenciado pelo questionário, a tela foi feita para minimizar a quantidade de cliques para o jogador realizar alguma ação.

A análise comparativa entre os jogos teve uma influência maior nas outras telas. A tela de seleção de modos de jogo, em que foi feita uma lista dos modos de jogo, foi inspirada no *DOTA*, para uma exibição mais compacta. Na loja, teve-se como inspiração o *LOL* e o *DOTA*, já que ambos mostram de maneira eficaz aos usuários as novidades numa grade.

A lista de amigos teve uma forte influência do *LOL*, pois nele a lista fica junto com o menu fixo, acessível em todas as telas e com janelas de bate-papo. Além disso, a lista de amigos antiga foi a tela do *Smite* que mais desagradou os jogadores que responderam ao questionário.

A tela de seleção de deuses teve uma influência do *LOL*, por possuir uma barra de informações de deuses mais rica que a interface original do *Smite*. Além disso, há usuários que acham ruim a escolha de *skins* e a menor quantidade de deuses exibidos na lista, conforme relatado no questionário.

A mudança mais evidente no *redesign* é a barra lateral fixa. Nela, estão centralizadas funções que antes estavam dispersas na interface, assim o jogador pode realizar diversas ações por meio de um único local.

5.4 Avaliação do *redesign*

A avaliação do *redesign* teve como objetivo verificar se as mudanças realizadas na interface foram efetivas em melhorar a navegabilidade e os demais problemas de interação identificados nos resultados do questionário e da análise comparativa. A avaliação foi feita remotamente utilizando a plataforma Loop11 e obteve 12 participações, com jogadores do Brasil e de outros países.

Foi realizado um teste piloto da avaliação e alguns problemas foram detectados e posteriormente consertados: foi colocado nas instruções que o participante poderia responder às questões abertas em português, foi explicado que algumas telas não foram implementadas e foram adicionados mais fluxos de navegação no protótipo.

Dentre os 12 participantes, 6 jogam há mais de três anos e 2 a menos de um ano. Além disso, 8 jogam regularmente no computador e 2 pela plataforma *Switch*. Em relação à adaptação durante as mudanças na interface de fevereiro de 2015 e dezembro de 2018, 5 participantes se adaptaram facilmente 2 tiveram dificuldade de se adaptar e 1 teve muita dificuldade.

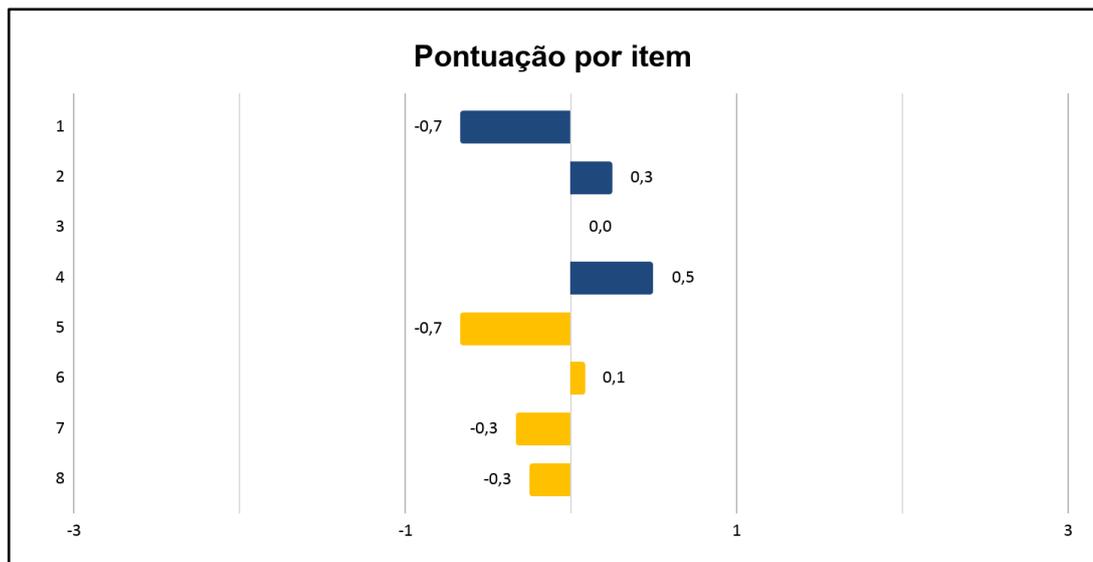
O UEQ sobre a interface atual do *Smite* teve como resultado os dados do Quadro 21 e sintetizado no Gráfico 2.

Quadro 21 - Pontuação do UEQ da interface atual do *Smite*.

Item	Pontuação	Negative	Positive	Scale
1	-0.7	obstructive	supportive	Pragmatic Quality
2	0.3	complicated	easy	Pragmatic Quality
3	0.0	inefficient	efficient	Pragmatic Quality
4	0.5	confusing	clear	Pragmatic Quality
5	-0.7	boring	exciting	Hedonic Quality
6	0.1	not interesting	interesting	Hedonic Quality
7	-0.3	conventional	inventive	Hedonic Quality
8	-0.3	usual	leading edge	Hedonic Quality

Pontuação positiva: maior que 0.8
Pontuação neutra: entre -0.8 e 0.8
Pontuação negativa: menor que -0.8

Fonte: Elaborado pelo autor (2019).

Gráfico 2 - Pontuação do UEQ para a interface atual do *Smite*.

Fonte: Elaborado pelo autor (2019).

Os resultados do UEQ sobre a interface atual do *Smite* mostraram que, em sua maioria, os jogadores acham que a interface obstrui a interação, é entediante e nada interessante. Nenhum item ficou positivo na pontuação.

O UEQ sobre o *redesign* do *Smite* teve como resultado o Quadro 22 e sintetizado no Gráfico 3.

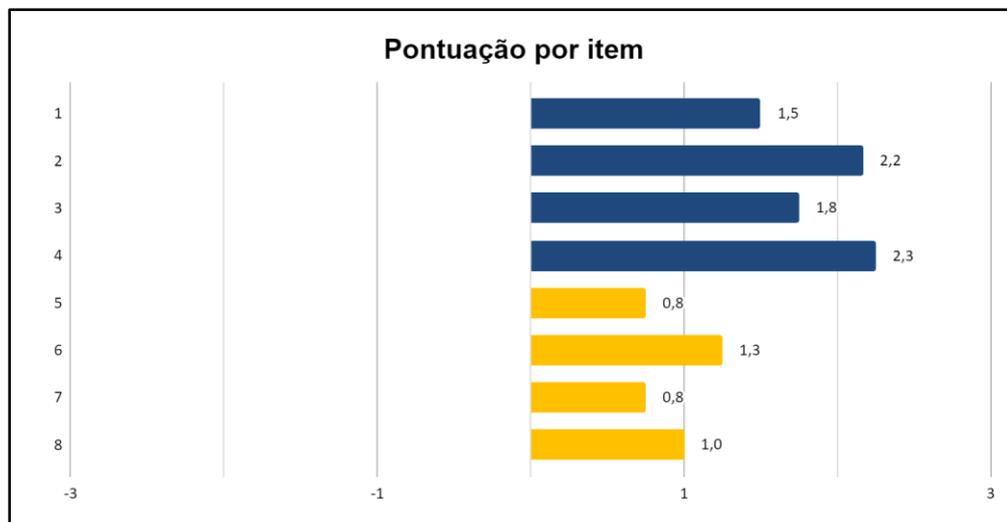
Quadro 22 - Pontuação do UEQ do *redesign*.

Item	Pontuação	Negative	Positive	Scale
------	-----------	----------	----------	-------

1	1.5	obstructive	supportive	Pragmatic Quality	
2	2.2	complicated	easy	Pragmatic Quality	
3	1.8	inefficient	efficient	Pragmatic Quality	
4	2.3	confusing	clear	Pragmatic Quality	
5	0.8	boring	exciting	Hedonic Quality	
6	1.3	not interesting	interesting	Hedonic Quality	
7	0.8	conventional	inventive	Hedonic Quality	
8	1.0	usual	leading edge	Hedonic Quality	
Pontuação positiva: maior que 0.8 Pontuação neutra: entre -0.8 e 0.8 Pontuação negativa: menor que -0.8					

Fonte: Elaborado pelo autor (2019).

Gráfico 3 - Pontuação do UEQ para o *redesign*.

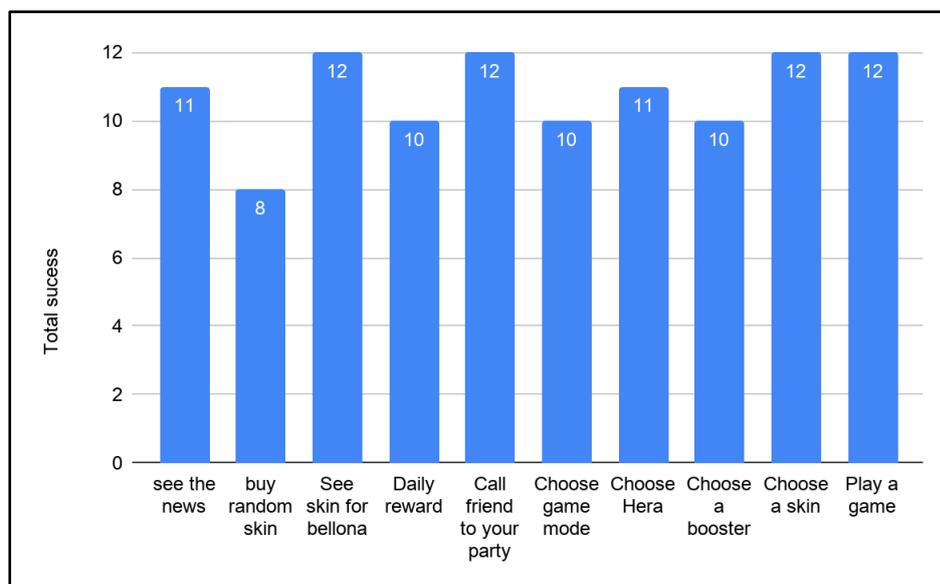


Fonte: Elaborado pelo autor (2019).

Os resultados do UEQ sobre o *redesign* do *Smite* mostram que, em sua maioria, os jogadores tiveram uma perspectiva positiva e acharam a interface mais interessante, fácil e clara. Com exceção de dois itens neutros, todos os itens ficaram positivos.

Em relação às tarefas realizadas pelos jogadores no protótipo interativo, o Gráfico 4 mostra a quantidade de usuários que realizaram com sucesso as tarefas.

Gráfico 4 – Quantidade de jogadores que completaram cada tarefa.

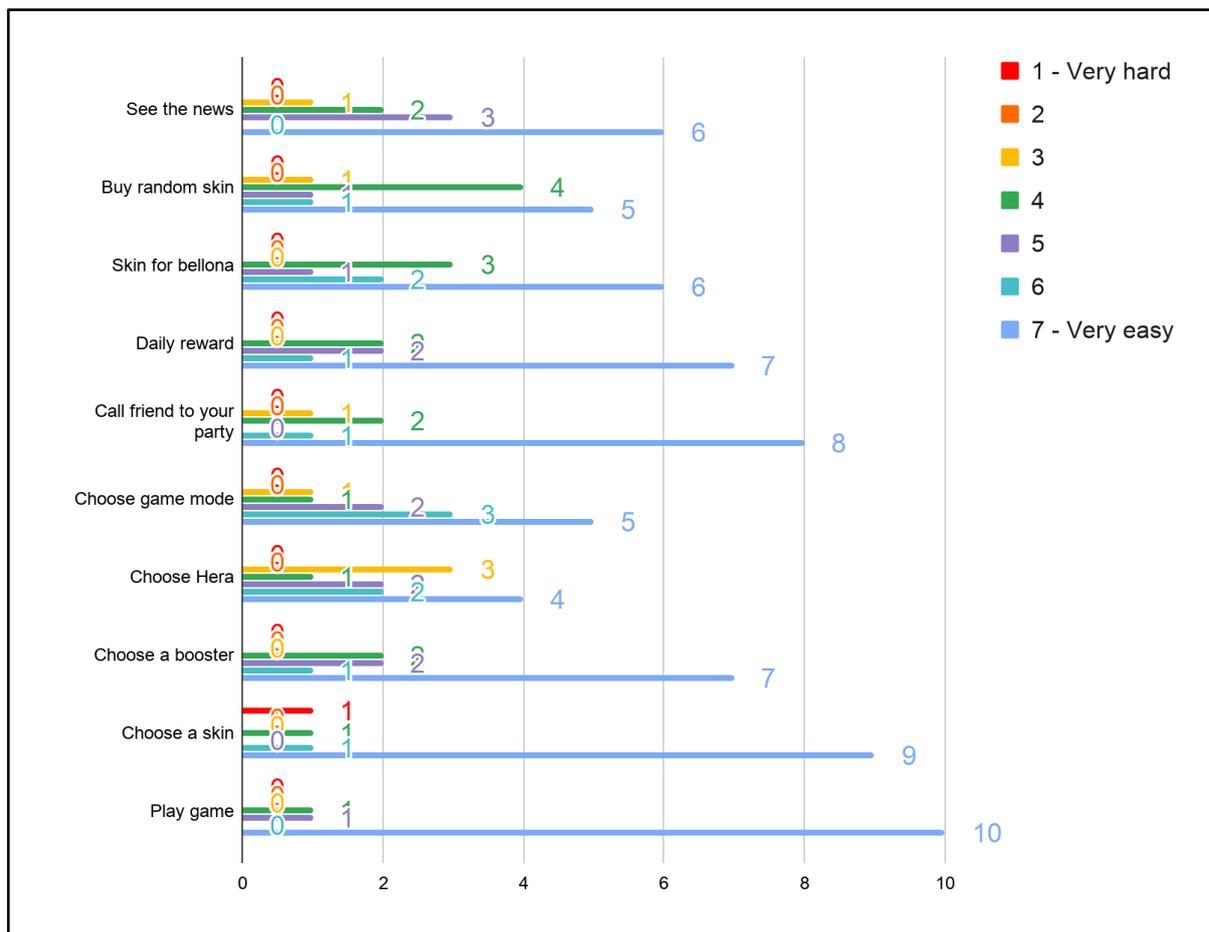


Fonte: Elaborado pelo autor (2019).

A tarefa que possuiu menor taxa de sucesso foi a de comprar uma *skin* aleatória, apenas 8 jogadores concluíram essa tarefa. As tarefas que todos os jogadores conseguiram concluir com sucesso foram: Ver a *skin* da deusa Bellona, chamar um amigo para seu grupo, escolher uma *skin* e iniciar um jogo.

A maioria dos participantes achou as tarefas fáceis de se realizar, com destaque para a de jogar um novo jogo, escolher uma *skin* e chamar um amigo para o seu grupo, conforme pode ser visto no Gráfico 5. Das tarefas mais difíceis de realizar, podemos destacar escolher a personagem Hera e comprar uma *skin* aleatória, com três votos na posição 3 da escala e 4 votos na posição 4 da escala respectivamente que vai de 0 a 12, que é o total de participantes.

Gráfico 5 - Taxa de dificuldade das tarefas.



Fonte: Elaborado pelo autor (2019).

No espaço de sugestões, apenas 3 usuários deixaram respostas. Em geral, os jogadores gostaram da nova interface, disseram que a tela de selecionar deuses teve uma melhora muito grande, a tela de premiações ficou melhor separada da loja, a parte social ficou mais agradável fixa na tela e a nova janela de mensagens encaixou muito bem. Os usuários destacaram dizendo: “Uma interface realmente nova e não mudou apenas os ícones de lugar” e “Parabéns por ter pensado em todo aspecto em que se pode melhorar e ter executado bem”.

5.4.1 Detalhamento das tarefas

No total foram distribuídas 10 tarefas para os jogadores realizarem no protótipo interativo. Ao completar cada tarefa, o jogador precisava responder duas perguntas sobre a tarefa completada, se a tarefa fez ele se sentir frustrado e o que ele acha da tarefa em relação à interface antiga.

Na tarefa 1, “ver as novidades do jogo”, dos 11 jogadores que conseguiram completar, 5 percorreram caminhos diferentes até o resultado final. De acordo com a análise dos vídeos dos participantes, antes de completar a tarefa, os cliques mais frequentes dos jogadores foram no *slider* da central de notícias. A média de tempo para finalizar a tarefa foi de 30 segundos. Além disso, 5 jogadores consideraram a realização da tarefa média e 3 satisfatória. Em comparação com a mesma ação realizada na interface atual do *Smite*, 6 jogadores não acharam nem melhor nem pior e 3 muito melhor.

Na tarefa 2, “comprar uma skin aleatória”, dos 8 jogadores que conseguiram completar, apenas 2 percorreram caminhos diferentes do planejado. De acordo com a análise dos vídeos dos participantes, antes de completar a tarefa, dois participantes tentaram procurar por alguma *skin* na busca. A média de tempo para finalizar a tarefa foi de 33 segundos. Além disso, 7 jogadores acharam a realização da tarefa satisfatória. Em comparação com a mesma ação realizada na interface atual do *Smite*, 4 jogadores não acharam nem melhor nem pior, 3 melhor e 3 muito melhor.

Na tarefa 3, “ver *skin* da personagem Bellona”, todos os jogadores percorreram o caminho correto e conseguiram completar a tarefa. Com a análise de vídeo, foi verificado que 4 dos 12 participantes foram na aba de deuses da loja para achar a personagem, enquanto os outros acessaram a nova *skin* por meio da tela inicial da loja. A média de tempo para finalizar a tarefa foi de 25 segundos. Além disso, 7 jogadores acharam a realização da tarefa satisfatória. Em comparação com a mesma ação realizada na interface atual do *Smite*, 7 jogadores acharam melhor e 5 nem melhor nem pior.

Na tarefa 4, “acessar a tela de premiações”, todos os jogadores que completaram a tarefa acessaram pelo caminho correto, e único. A média de tempo para finalizar a tarefa foi de 10 segundos. Além disso, 8 jogadores acharam a realização da tarefa satisfatória. Em comparação com a mesma ação realizada na interface atual do *Smite*, 4 participantes acharam muito melhor, 2 melhor e 5 nem melhor nem pior.

Na tarefa 5, chamar um amigo para o seu grupo, 8 jogadores seguiram um caminho principal e 4 chamaram o amigo para o grupo diretamente da janela de bate-papo. De acordo com a análise de vídeo, 2 jogadores tentaram chamar um amigo que não estava disponível para o grupo. A média de tempo para finalizar a tarefa foi de 22 segundos. Além disso, 7 jogadores acharam a realização da tarefa satisfatória. Em comparação com a mesma ação realizada na interface atual do *Smite*, 5 acharam melhor e 3 muito melhor.

Na tarefa 6, “escolher um modo de jogo”, 2 jogadores seguiram um caminho diferente para concluir a tarefa. Revelado na análise dos vídeos, esses jogadores preferiram voltar para a tela inicial e iniciar um novo jogo, em vez de ir para a tela de modos de jogos através da loja. A média de tempo de finalização da tarefa foi de 32 segundos. Além disso,

9 jogadores acharam a realização da tarefa satisfatória. Em comparação com a mesma ação realizada na interface atual do *Smite*, 5 acharam nem melhor nem pior, 3 melhor e 4 muito melhor.

Na tarefa 7, “escolher a personagem Hera”, 4 jogadores completaram a tarefa utilizando o filtro e selecionando os magos (tipo da Hera), e 6 utilizaram a busca. A média de tempo de finalização da tarefa foi de 15 segundos. Além disso, 8 jogadores acharam a realização da tarefa satisfatória. Em comparação com a mesma ação realizada na interface atual do *Smite*, 5 acharam melhor e 5 nem melhor nem pior.

Na tarefa 8, “escolher um amplificador”, 9 jogadores completaram a tarefa utilizando o caminho principal. Revelado na análise de vídeo, um jogador tentou utilizar o caminho de ação da interface atual para escolher um amplificador. A média de tempo de finalização da tarefa foi de 13 segundos. Além disso, 10 jogadores acharam a realização da tarefa satisfatória. Em comparação com a mesma ação realizada na interface atual do *Smite*, 4 acharam melhor, 2 muito melhor e 5 nem melhor nem pior.

Na tarefa 9, “escolher uma *skin*”, todos os jogadores completaram a tarefa. A média de tempo foi de 11 segundos para a finalização da tarefa. Além disso, 9 jogadores acharam a realização da tarefa satisfatória. Em comparação com a mesma ação realizada na interface atual do *Smite*, 5 acharam melhor e 4 muito melhor.

Na tarefa 10, “jogar um novo jogo”, todos os jogadores completaram a tarefa e a média de tempo foi de 7 segundos. Além disso, 6 acharam a realização da tarefa satisfatória. Em comparação com a mesma ação realizada na interface atual do *Smite*, 7 acharam nem melhor nem pior, enquanto 2 melhor e muito melhor para cada.

5.4.2 Discussão

A avaliação permitiu mostrar que o *redesign* foi efetivo em seu propósito de melhorar a navegabilidade e a experiência de uso. O resultado do UEQ mostrou que o *redesign* se saiu melhor em todos os pontos em relação à interface antiga. Apesar disso, em alguns pontos, o *redesign* poderia ter sido mais criativo e se diferenciado ainda mais da interface antiga. A gravação de tela dos participantes foi essencial para a análise dos dados, pois foi possível medir o tempo de cada tarefa realizada e observar o caminho que o jogador fez para completar a tarefa.

Algumas tarefas foram mais difíceis de serem completadas do que outras. Entretanto, depois da análise dos vídeos, o que ficou evidente foi que alguns usuários completavam a tarefa mas não sabiam que tinham completado. Outro caso curioso foi que apesar de comprar uma *skin* aleatória ter sido a tarefa menos completada, ela foi marcada 5 vezes como muito fácil, nesse caso alguns jogadores acharam que tinham completado a

tarefa efetivamente, o que não era o caso. Essa é uma das vantagens de se usar mais de uma técnica de coleta de dados, pois esse caso apenas foi percebido com a análise tanto dos vídeos gravados dos usuários e do *feedback* do questionário pós teste do teste remoto. Notou-se também que alguns jogadores ficaram confusos na primeira tarefa, de ver as novidades do jogo, alguns foram primeiramente na loja, já que na interface antiga é onde basicamente se vê as novidades.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este trabalho de *redesign* foi desenvolvido especificamente para a versão de computador do *Smite*. Por mais que a estratégia da empresa tenha sido de agilizar a criação de interfaces para todas as plataformas, unificando todas elas, os resultados desta pesquisa mostraram que a integração trouxe diversos problemas, principalmente de navegabilidade, para quem joga na versão de computador. Por isso, acredita-se que as telas do *redesign* do *Smite* para computador deveriam ser repensadas, a fim de não frustrar os usuários que jogam nessa plataforma.

O desenvolvimento deste estudo nasceu da constante reclamação dos jogadores do *Smite* em relação à interface, principalmente após as mudanças recentes. Com a problemática definida, este estudo propôs um *redesign* de certas telas do jogo, focando nos problemas de navegabilidade e apenas nas telas em que o jogador faz certas configurações e que alteram determinado estado.

Os trabalhos de Carlsson (2015) e Ribeiro (2016) serviram como inspiração para a elaboração do projeto. O primeiro foi importante para extrair as *guidelines* dos conceitos e no desenvolvimento do questionário, o segundo foi importante para definir o escopo de conceitos de interfaces e design de informação, além de sua metodologia de análise de similares servir como modelo para o deste estudo.

Foram utilizados os conceitos de *redesign de interface*, navegabilidade e interface. O primeiro serviu como premissa do porquê realizar o *redesign* no *Smite*. O segundo trata do principal problema que a interface atual do *Smite* apresenta, pois nele são apresentadas *guidelines* de como ter uma boa navegabilidade. O terceiro apresenta o escopo do *redesign* e apresenta *guidelines* para o desenvolvimento de uma boa interface.

O questionário conseguiu mostrar com certo detalhe a atual relação dos jogadores com a interface e, junto com a análise comparativa, entre os jogos similares, mostrou em qual direção o *redesign* deveria seguir. A análise comparativa foi feita de forma crítica e baseada nas *guidelines* exibidas na fundamentação, ela permitiu uma síntese dos pontos positivos de jogos semelhantes e ajudou a guiar o *redesign*.

O desenvolvimento do *redesign* foi um desafio por ser uma associação das *guidelines* vistas na fundamentação, da experiência dos jogadores e da visão crítica do autor em sinergia com as *guidelines*. Além disso, não ter acesso aos requisitos originais dos produtores da tecnologia configurou um desafio a mais. Desde a criação do projeto desta pesquisa, diversas mudanças aconteceram na interface do *Smite*, algumas delas foram características já presentes no *redesign* descrito neste trabalho.

Com a avaliação, ficou ainda mais evidente que a interface do *Smite* necessitava de mudanças. A impressão geral dos jogadores para com o *redesign* das telas foram positivos. O teste remoto foi o maior desafio deste projeto, primeiro na procura da ferramenta adequada, foram muitos dias à procura de algo que fosse gratuito e que permitisse capturar a tela dos usuários e analisar os resultados. Segundo, foi o planejamento do teste, que teve que ser pensado nos mínimos detalhes e que as tarefas fossem abrangentes o suficiente para todas as telas do *redesign* além dessas tarefas terem um significado para os jogadores. Terceiro, foi encontrar jogadores para realizar o teste, pois apesar de ter contato dos jogadores que realizaram o questionário, quase nenhum fez a avaliação. Uma solução encontrada foi abordar diretamente os jogadores por mensagem privada, explicando sobre o teste e seus detalhes, entretanto, ainda assim não foi tão efetivo, muitos jogadores mostraram-se receosos, questionavam a veracidade do teste, acreditando inclusive que poderiam contrair algum vírus no computador. Outro desafio foi em relação à ferramenta utilizada, pois, para alguns participantes, ela não funcionou da maneira correta e eles tiveram que reiniciar o teste. Apesar disso, essas falhas não comprometeram a realização do teste por estes participantes.

Além disso, a partir dos vídeos coletados no teste remoto foi possível identificar pontos de melhoria na execução do teste, como, por exemplo: ter mais alternativas de caminhos do protótipo, ter desabilitado o *feedback* visual das áreas clicáveis (que mostrava ao jogador onde ele poderia clicar).

Como planos futuros para esse projeto, visa-se uma nova iteração no *redesign* baseado nos resultados da avaliação com os jogadores e uma segunda avaliação. Alguns pontos que poderiam ser acrescentados nesta nova iteração são uma melhoria na visibilidade dos itens do menu fixo, colocar título nos botões da seção de perfil, adicionar mais itens nos filtros da seleção de deuses e melhorar a seção de novidades na tela inicial. Outras possibilidades de trabalhos futuros seriam: um novo *redesign* mais amplo, considerando outros aspectos, não só a navegabilidade, e abrangendo mais telas; teste de usabilidade presencial; avaliar o *redesign* nas outras plataformas e o *redesign* da interface do *Smite* nas outras plataformas (XBOX, PS4, SWITCH)

Como contribuição, este trabalho dá para a comunidade do jogo um *redesign* de 5 telas e mostra que é possível fazer algo com qualidade aliado à praticidade. Este trabalho mostrou também os passos necessários para se realizar um teste remoto e como realizar um *redesign* como protótipo funcional e integrá-lo em uma ferramenta de testes, que são possíveis pontos de interesse para pesquisas similares.

REFERÊNCIAS

ADAMS, Ernest. **Fundamentals of Game Design**. [S. l.]: New Riders, 2010.

BARBOSA, Simone Diniz Junqueira; DA SILVA, Bruno Santana. **Interação humano computador**. Rio de Janeiro: Campus, 2010.

CARLSSON, Christian. **Designing Spectator Interfaces for Competitive Video Games**. 2015. Tese (Mestrado em Design de Interação e Programas de Tecnologia) - CHALMERS UNIVERSITY OF TECHNOLOGY, Suíça, 2015. Disponível em: <http://publications.lib.chalmers.se/records/fulltext/224247/224247.pdf>. Acesso em: 23 mar. 2019.

ROCHA, Heloísa V.da ; BARANAUSKAS, Maria C. C. **Design e avaliação de interfaces humano-computador**. Campinas, São Paulo: Universidade Estadual de Campinas, 2000.

DUMAS, Marlon; VAN DER AALST, Wil M.; HOFSTEDE, Arthur H. **Process-aware information systems: bridging people and software through process technology**. Nova Jersey, EUA: John Wiley & Sons, 2005.

FABRICATORE, Carlo. **Gameplay and game mechanics design: a key to quality in videogames**. **Centre for Educational Research and Innovation**, Italy, 2007. Disponível em: <http://www.oecd.org/education/ceri/39414829.pdf>. Acesso em: 18 maio 2019.

FAGERHOLT, Erik ; LORENTZON, Magnus. **Beyond the hud: user interfaces for increased player immersion in FPS Games**. 2009. Tese (Master of Science Thesis) - CHALMERS UNIVERSITY OF TECHNOLOGY, Suíça, 2009. Disponível em: <http://publications.lib.chalmers.se/records/fulltext/111921.pdf>. Acesso em: 24 mar. 2019.

Far Cry wiki: map and GPS. [S. l.], [2008 e 2019]. Disponível em: https://farcry.fandom.com/wiki/Map_and_GPS. Acesso em: 24 mar. 2019.

FEDEROFF, Melissa A. **Heuristics and usability guidelines for the creation and evaluation of fun in video games**. 2002. Tese (Master of Science in the Department of Telecommunications) - Indiana University, Indiana, 2002. Disponível em: http://ocw.metu.edu.tr/file.php/85/ceit706_2/10/MelissaFederoff_Heuristics.pdf. Acesso em: 24 mar. 2019.

FERREIRA, Jennifer; BARR, Pippin; NOBLE, James. **The semiotics of user interface redesign**. In: AUSTRALASIAN USER INTERFACE CONFERENCE, 2005, Australia. **Anais Australian Computer Society**,. Australia: [s. n.], 2005. Disponível em: <https://dl.acm.org/citation.cfm?id=1082250>. Acesso em: 2 abr. 2019.

FISCHER, Gerard; LEMKE, Andreas C.; RATHKE, Christian. **From design to redesign**. ICSE '87, Monterey, California, USA , 1987. Disponível em: <https://dl.acm.org/citation.cfm?id=41765.41806>. Acesso em: 27 mar. 2019.

FOX, Brent. **Game Interface Design**. Boston: Thomson Course Technology PTR, 2005.

GARRET, Jesse J. **The elements of user experience**. Berkeley, CA: New Riders, 2011.

JESPER, Juul; MARLEIGH, Norton. Easy to Use and Incredibly Difficult: On the Mythical Border between Interface and Gameplay. In: INTERNATIONAL CONFERENCE ON THE FOUNDATIONS OF DIGITAL GAMES, 4., 2009, Orlando, Florida. **Proceedings** [...]. [S. l.]: ACM, 2009. p. 1007-112. Disponível em: <https://dl.acm.org/citation.cfm?id=1536539>. Acesso em: 24 mar. 2019.

LUKE, Ashley. **Client oriented practice: user interface & heads up Display research**. [S. l.], 2014. Disponível em: <https://slashleyluke.wordpress.com/2014/04/10/clientoriented-practice-user-interfaces-heads-up-displays/>. Acesso em: 24 mar. 2019.

POLITI, Cassio Politi. **O que é storytelling?**. [S. l.], 2018. Disponível em: <https://klickpages.com.br/blog/o-que-e-storytelling/>. Acesso em: 25 abr. 2019.

REDDIT. [S. l.], 2019. Disponível em: <https://www.redditinc.com/>. Acesso em: 29 mar. 2019.

REDDIT. **January 2015 new user Interface feedback form**. [S. l.], 2015. Disponível em: https://www.reddit.com/r/Smite/comments/2tickz/january_2015_new_user_interface_feedback_form/. Acesso em: 27 mar. 2019.

REDDIT. **New user interface discussion megathread**. [S. l.], 2018. Disponível em: https://www.reddit.com/r/Smite/comments/a7oyu6/new_user_interface_discussion_megathread/. Acesso em: 27 mar. 2019.

RIBEIRO, Jéssica F. **Redesign de interface e-commerce da havaianas**. 2016. Trabalho de conclusão de curso (Bacharelado em Design Gráfico) - Faculdade de Administração e Artes de Limeira, Limeira, 2016. Disponível em: https://web.kamihq.com/web/viewer.html?browser_action=true. Acesso em: 31 mar. 2019.

RIOT GAMES. **Hextech traz a magia: definindo um estilo visual**. [S. l.], 2016. Disponível em: <https://br.leagueoflegends.com/pt/news/client/client-features/hextech-trazmagia-definindo-um-estilo-visual>. Acesso em: 3 abr. 2019.

RUSSEL, Dave. **Video game user interface design: diegesis theory**. [S. l.], 2011. Disponível em: <http://devmag.org.za/2011/02/02/video-game-user-interface-designdiegesis-theory/>. Acesso em: 24 mar. 2019.

SILVINO, Alexandre M. D.; ABRAHÃO, Júlia I. **Navegabilidade e inclusão digital: usabilidade e competência**. [S. l.], 2003. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/255654618_Navegabilidade_e_inclusao_digital_usabilidade_e_competencia. Acesso em: 24 mar. 2019.

SOUCY, Kyle. **Unmoderated, remote usability testing: good or evil?**. Washington, D.C., 2010. Disponível em: <https://www.uxmatters.com/mt/archives/2010/01/unmoderatedremote-usability-testing-good-or-evil.php>. Acesso em: 14 abr. 2019.

STEAM. **Smite steam charts**. [S. l.], 2019. Disponível em: <https://steamcharts.com/app/386360>. Acesso em: 11 maio 2019.

TIDWELL, Jenifer. **Designing Interfaces**. Sebastopol, CA: O'Reilly, 2010.

WAGNER, Michael G. On the scientific relevance of eSports. In: INTERNATIONAL CONFERENCE ON INTERNET COMPUTING AND CONFERENCE ON COMPUTER GAME DEVELOPMENT., 2006, Las Vegas. **Proceedings** [...]. Nevada, USA: [s. n.], 2006. Disponível em: https://www.researchgate.net/profile/Michael_Wagner12/publication/220968200_On_the_Scientific_Relevance_of_eSports/links/00b4952589870231be000000.pdf. Acesso em: 11 maio 2019.

YANG, Pu; HARRISON, Brent; ROBERTS, David L. Identifying patterns in combat that are predictive of success in MOBA games. **Proceedings of the 2014 Foundations of Digital Games Conference, Ft. Lauderdale, FL , 2014**. Disponível em: <https://ciigar.csc.ncsu.edu/files/bib//Yang2014-MOBASuccessPatterns.pdf>. Acesso em: 27 mar. 2019.

APÊNDICE A

Questionário

Seção 1 - Informações Gerais (dados demográficos)

1. What's your age group ?
 - a. Less than 15
 - b. 15 - 20
 - c. 21 - 30
 - d. 31 above
2. Which country are you from?
3. For how long do you play smite?
 - a. Less than 1 year
 - b. 1 year
 - c. 2 years
 - d. 3 years
 - e. more than 3 years.
 - f. I do not play anymore.
4. What is/was your play frequency?
 - a. Diary
 - b. A few days in a week
 - c. Occasionally
5. How did you have known about Smite?
 - a. Friend
 - b. Youtube
 - c. Advertising
 - d. Other
6. Who do you play with frequently?
 - a. With random people
 - b. With friends
 - c. Both
7. Have you ever played others MOBAs games?
 - a. DOTA
 - b. League of Legends
 - c. Heroes of the Storm
 - d. Other

8. If you have played other MOBAs games, please, comment your overall experience about the User Interface (UI).

Seção 2 - Informações da interface

1. Which elements or screens you dislike in Smite interface? Mark all that you want.
 - a. Popups alerts
 - b. Colors
 - c. Smoothness and fluidness visual transitions
 - d. Icons
 - e. Home menu
 - f. Stopwatch to find a match game
 - g. News in the home screen
 - h. Friends list
 - i. Chat
 - j. Team selection
 - k. Profile screen
 - l. Gods list screen
 - m. Game modes selections screen
 - n. Store screen
 - o. Settings screen
 - p. Reward Center screen
 - q. God selection screen (when you find a game)
 - r. Other
2. Explain why you are unsatisfied with the marked items in the previous question (up to 3)
3. Which elements or screens you like in Smite interface?
 - a. o mesmo da 1
4. Which features do you like in the Smite UI but could be improved?
 - a. Featured game modes screen
 - b. Activate and deactivate crossplay
 - c. Profile loadout
 - d. Weekly quests
 - e. Change region
 - f. Notifications
 - g. Events (ex: The way you access the Legend of Camelot
 - h. Level up bonus

5. Comment your overall experience about the new version of Smite UI released in 2018 december.

Seção 3 - Telas e análise intra sujeito

1. Homescreen
 - a. How fast do you start a new game?
 - b. How fast do you start a new game with FRIENDS?
 - c. How easy is to see all new available content in the game.
 - d. How easy is to see the player information?
 - e. What do you feel when you interact with this screen ?
 - f. Your overall experience with this screen
2. Game mode selection
 - a. How easy is to see all game modes available
 - b. How fast is to go to others screens?
 - c. Space use
 - d. What do you feel when you interact with this screen ?
 - e. Your overall experience with this screen
3. Store
 - a. How fast do you find a god skin
 - b. How easy is to find a chest.
 - c. How fast is to go to others screens
 - d. How easy is to find Information/Help -----
 - e. How easy is to buy gems
 - f. How fast do you unlock skins -----
 - g. What do you feel when you interact with this screen ?
 - h. Your overall experience with this screen
4. God selection
 - a. How fast do you find a god
 - b. How easy is to see god skins
 - c. How easy is to see the active team boosters
 - d. How easy is to see/edit your profile loadout
 - e. What do you feel when you interact with this screen ?
 - f. Your overall experience with this screen

APÊNDICE B

GERAL

This survey is part of a field research conducted by Jefferson Costa, undergraduate student in Digital Design degree of the Federal University of Ceará - Quixadá campus.

This redesign was based in the Smite interface from february - may 2019. The changes made after this date is not considered in this redesign.

For this evaluation you'll need to download an extension for your browser (Chrome). Instructions you'll be given later.

By continuing you agree to have part of your screen recorded for the purpose of assisting in the redesign of these screens.

The audio or webcam will not be captured.

INSTRUÇÕES

1. You will be asked to download an extension that will record your screen.
2. After you continuing you will be redirected to the site where the interactive prototype is located.
3. You will be asked to complete a quick pre-test and a post-test form. If you know portuguese, you can write the open questions in portuguese.
4. A window will appear describing a task you should do in the prototype. You can start a task by clicking "start task"
5. For a better experience press "F11 " to activate your browser fullscreen mode.
6. In total you will be asked to complete 10 tasks.
7. Take as much time as you need to get things done. Navigate freely between screens.
8. After completing a task, you click the "show" button located in the left lower corner, and click "task completed".
9. If you want to quit a task, click the "show" button and click "abandon task"
10. After completing each task you will be asked to answer 2 questions.

PRE-TEST

1. For how long did you play Smite?*
2. Which is your favorite platform to play Smite? *
3. Smite user interface was updated in february 2015 and december 2018. If you have played Smithe using this previous versions, what do you think about the changes? *
4. Based on your experience with the current Smite user interface, choose one position in each scales bellow.

APÓS FINALIZAR CADA TASK

- 1- What do you feel when you completed this task?
- 2- Compared to the Smite previous interface, what did you think of this task?

PÓS-TESTE

1. Please indicate how easy or hard was to complete the tasks. *
2. Compared to the Smite previous interface, what did you think about this redesign? *(UEQ)
3. Use the space below to suggestions or additional comments.

PASSOS NECESSÁRIOS EM CADA TAREFA

Tela inicial

Acesso de novidades

- Step 1: Ver o mais recente patchnotes.
Step 2: Acessar o novo baú disponível na loja.

Perfil

- Step 1: Acessar seu perfil
Step 2: Acessar meus prêmios
Step 3: Acessar minhas notificações

Loja

- Step 1: Acessar loja
Step 2: Realizar busca de determinado item

Lista de amigos / Modos de jogo

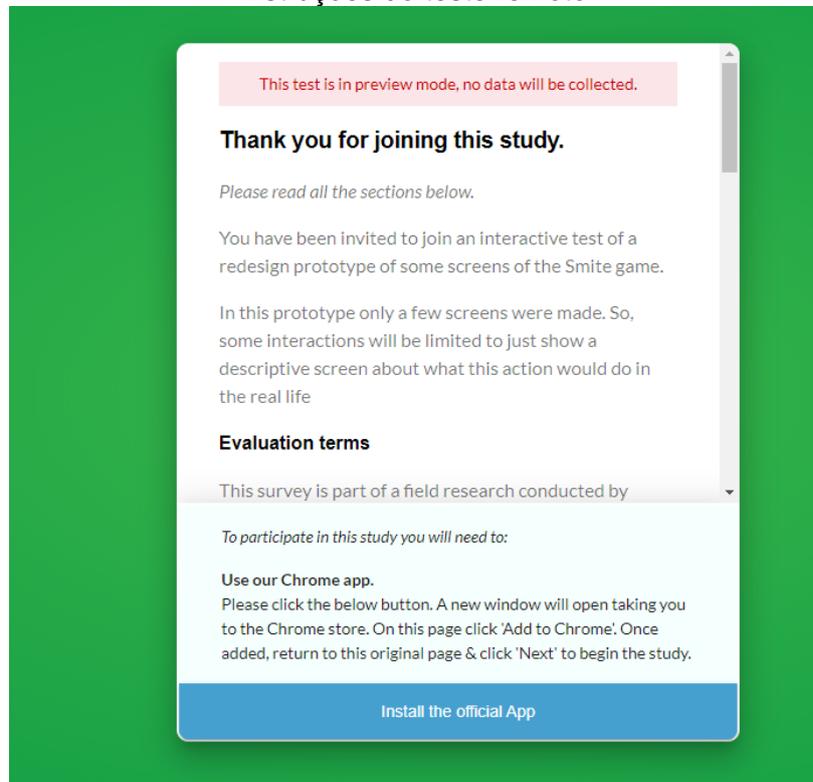
- Step 1: Convidar um amigo para a seu grupo.
Step 2: Ver últimas conversas no chat.
Step 3: Ver o tempo de fila das partidas na ranked.
Step 4: Entrar na fila para uma partida na Conquista Normal.

Escolher personagem

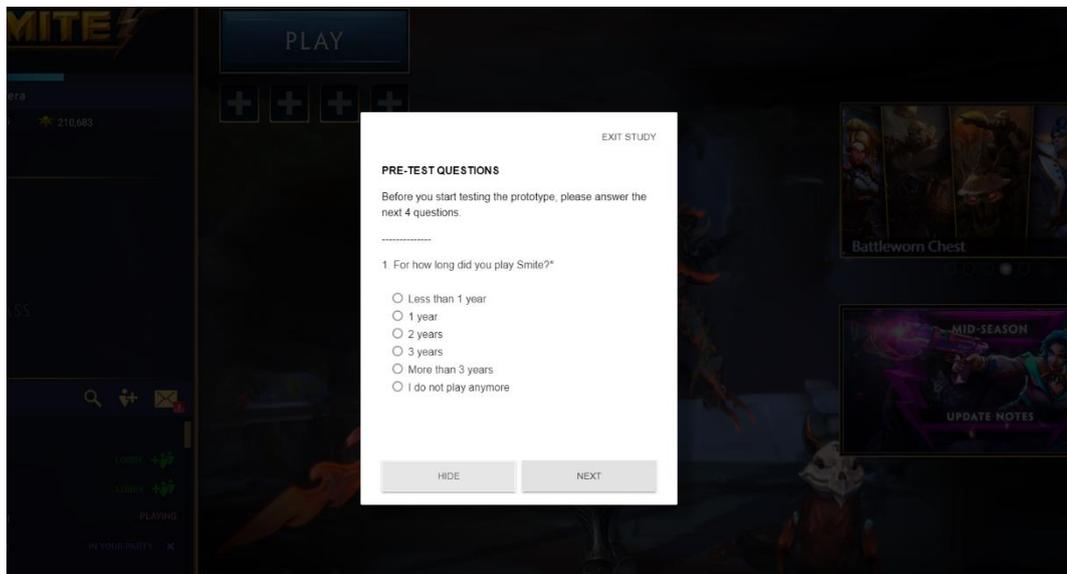
- Step 1: Buscar personagem Hera.
Step 2: Selecionar a personagem Hera.
Step 3: Mudar a skin para a recolor.
Step 4: Adicionar um booster para o seu time.
Step 5: Lockar o personagem

APÊNDICE C

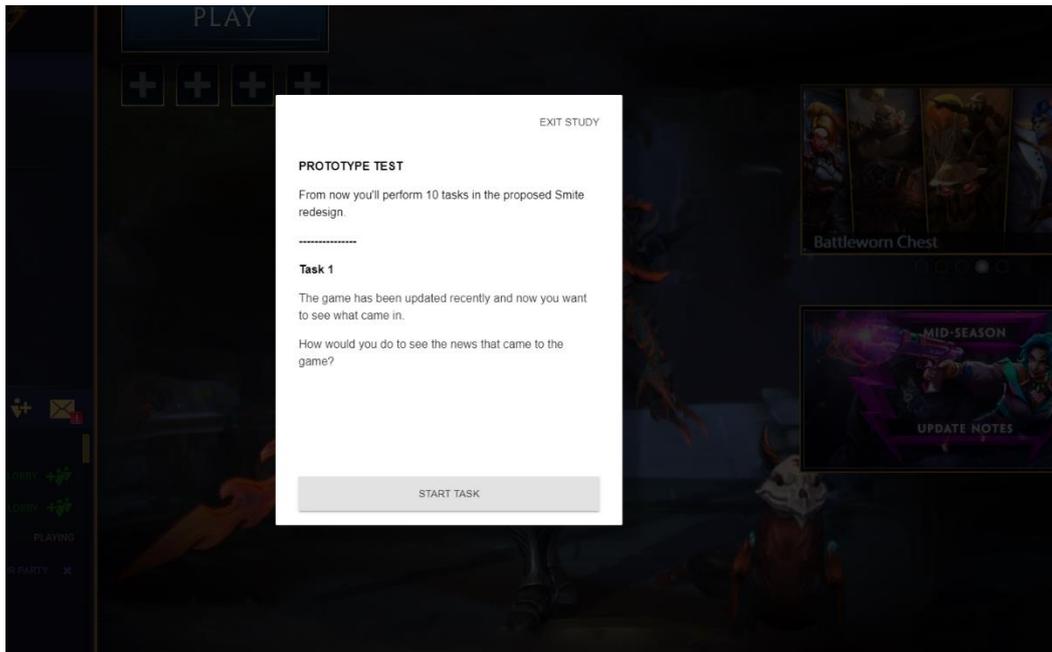
Instruções do teste remoto.



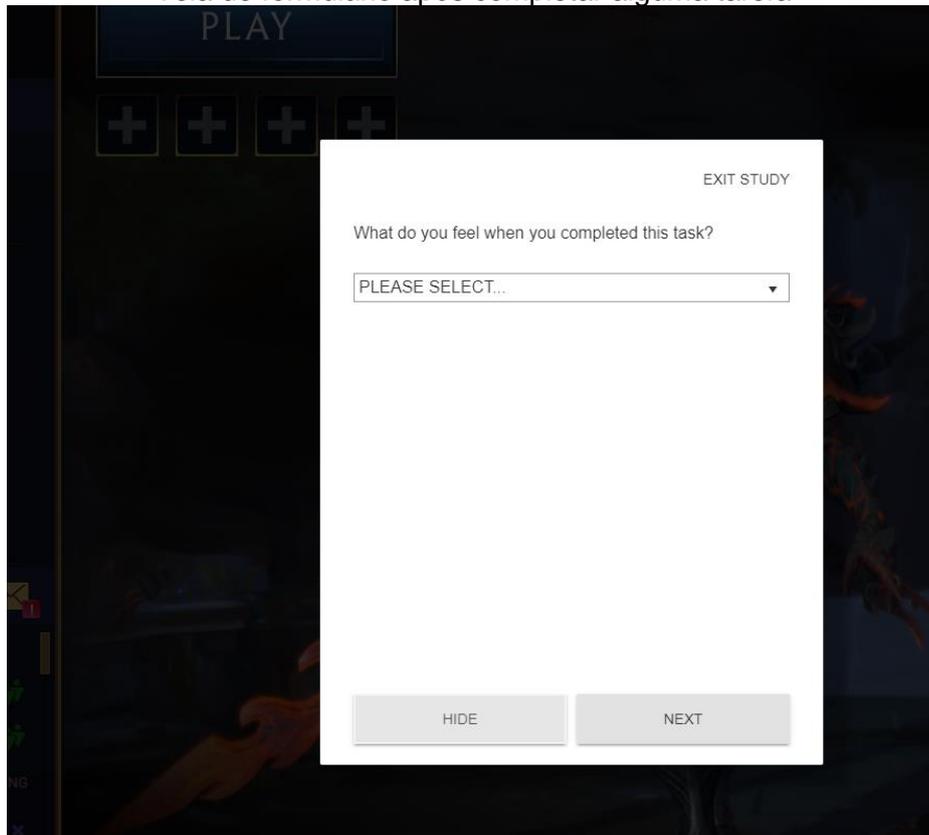
Início do formulário pré-teste



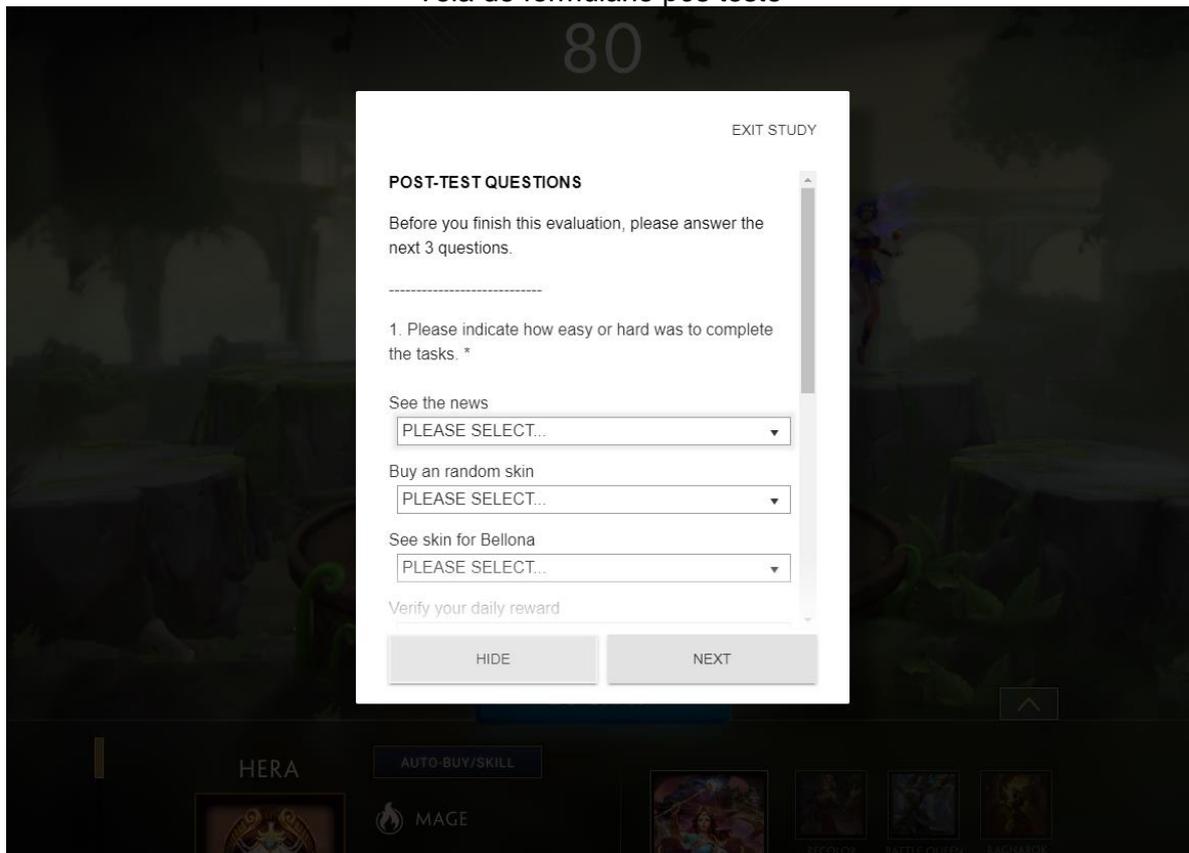
Tela de exibição da tarefa



Tela de formulário após completar alguma tarefa



Tela de formulário pós teste



80

EXIT STUDY

POST-TEST QUESTIONS

Before you finish this evaluation, please answer the next 3 questions.

1. Please indicate how easy or hard was to complete the tasks. *

See the news

Buy an random skin

See skin for Bellona

Verify your daily reward

HIDE NEXT

HERA AUTO-BUY/SKILL

MAGE

HERA BELLONA