

## Resultado dos testes

A fase de teste da versão beta, foi feita a 5 crianças com défices cognitivos diversos, que frequentam o 1.º ciclo do Ensino Básico de Espinhel, Óis da Ribeira e Jardim de Infância de Paradela pertencentes ao Agrupamento de Escolas de Fermentelos, acompanhadas de duas docentes do Ensino Especial.

Com a apresentação da aplicação, estas crianças mostraram-se bastante receptivas, contribuindo assim, para uma maior motivação e desempenho dos elementos do grupo.

Após a apresentação, começaram a clicar nos diversos botões, nomeadamente na parte das personagens. Começaram pela composição das personagens, desde corpo, cabeça, cabelo, vestuário, ..., à sua inserção, depois de completa, nas "Minhas escolhas" e finalmente inseriram-na no ecrã de composição da história.

Durante este processo e já no ecrã principal, foi observada a manipulação da personagem desde a rotação, ampliação, diminuição, remoção, ....

A observação da interacção destas crianças no teste da aplicação foi um grande contributo, dando a conhecer ao grupo as fragilidades e forças da aplicação e um contributo valioso para a melhoria da interacção, no que respeita à usabilidade e funcionalidade.

Com estes testes, observamos que existem aspectos que devem ser alterados, tais como:

- A seta que era o botão de navegação na janela das personagens, disponível na linha de todos os subtítulos estava demasiado pequena, pelo que as crianças tinham uma certa dificuldade em acertar-lhe;
- A mudança entre páginas, através do menu numérico deve ser mais salientada, com um tamanho de letra maior, identificar em que página o utilizador se encontra posicionado e ser mais facilmente clicável;
- Na escolha da cara, observámos que têm dificuldade em seleccioná-la, ou seja, só era possível na parte da imagem propriamente dita que é aquela que abrange mais espaço, pelo que, é necessário colocar um movieclip por trás da imagem para que seja facilmente clicável;
- Relativamente à ajuda à navegação da aplicação, foi feita de forma verbal, as crianças observavam a explicação e posteriormente, à medida que iam

avançando, solicitavam ajuda pontualmente, com questões do género: "Onde é que está o botão para ...?".

Fragilidades detectadas:

- Os cabelos deveriam estar indexados às cabeças;
- Falta de frases indicativas da acção pretendida em cada separador no ecrã de composição da personagem;
- Os separadores "pré-definidos" e "editáveis" alternam por simples clique independentemente da posição do rato;
- As posições dos elementos que compõem as personagens têm que ser verificadas de forma a garantir uma coerência gráfica: por exemplo, corpo por baixo e cabelo no topo;
- A cercadura à volta da personagem seleccionada tinha uma linha demasiado espessa;
- É necessário verificar os alinhamentos de todos os movieclips dos elementos para composição;
- É necessário alterar a cercadura exterior dos gráficos iniciais, que está preta, por um tom mais escuro que o gráfico a que respeita, por se ter verificado que é a solução que resulta melhor graficamente;

Pontos fortes:

- A interacção com a aplicação é rápida;
- A aplicação facilmente manteve o interesse dos utilizadores;
- Graficamente está apelativa para o público-alvo;
- A linguagem utilizada é adequada ao público-alvo;
- A aplicação foi considerada uma mais valia para minorar défices cognitivos e motores;

Nota:

Grande parte dos pequenos problemas acima identificados, já foram resolvidos e os demais estão em fase de resolução.