



# Simulação de jogos sérios

## Pós-questionário

### Jogo "Which way?"

Este questionário contém questões subjetivas sobre a participação nas simulações.  
Por favor responda de forma o mais honesta possível.

\* Required

## Declaração de confidencialidade e tratamento dos dados

Os dados obtidos neste estudo são confidenciais e serão utilizados APENAS de forma agregada e para fins apenas relacionados com o estudo mencionado. Os dados NUNCA serão divulgados de forma individualizada NEM a terceiros. Os dados serão ANONIMIZADOS quando o estudo terminar, com data prevista para 31 de outubro de 2023.

A entidade responsável pelo tratamento e armazenamento dos dados é o GECAD - Research Group on Intelligent Engineering and Computing for Advanced Innovation and Development, centro de investigação do ISEP - Instituto Superior de Engenharia do Instituto Politécnico do Porto.

Este estudo foi financiado pelo projeto GrouPlanner e é atualmente financiado pelo projeto smarTravel, sob os Fundos Europeus de Desenvolvimento Regional POCI-01-0145-FEDER-29178 e POCI-01-0247-FEDER-179946, respetivamente, e por fundos nacionais através da FCT (Fundação para a Ciência e a Tecnologia) dentro dos projetos UIDB/00319/2020 e UIDB/00760/2020. Mais informações sobre este projeto em <http://www.gecad.isep.ipp.pt/grouplanner>

Qualquer questão relacionada com o projeto e/ou questionário deve ser colocada para o seguinte email: [pat@isep.ipp.pt](mailto:pat@isep.ipp.pt) (Patrícia Alves), ou diretora do GECAD: [mgt@isep.ipp.pt](mailto:mgt@isep.ipp.pt) (Prof. Dra. Goreti Marreiros), ou o supervisor do centro de investigação da UMinho: [pjon@di.uminho.pt](mailto:pjon@di.uminho.pt) (Prof. Dr. Paulo Novais).

Todos os participantes têm o direito de solicitar acesso aos respetivos dados, retificação, cancelamento, limitação e oposição, podendo retirar consentimento em qualquer altura, assim como o direito de apresentar reclamação a uma autoridade de controlo caso considere que houve ilicitude no tratamento, devendo fazê-lo para os contactos anteriormente indicados.

Este questionário encontra-se alojado no Microsoft Forms da conta do Politécnico do Porto, que instala cookies no sistema de quem responde. Caso pretenda, poderá removê-los seguindo instruções disponibilizadas pela Microsoft.

## 1. **Consentimento** \*

- Consinto em participar no questionário e que os dados recolhidos sejam utilizados para os fins acima referidos.

## Identificação

### 2. Nome de utilizador \*

Indique o pseudónimo/username que usou nos jogos

### 3. Email

Por favor indique um email válido para contacto caso pretenda participar na simulação de outros jogos em desenvolvimento, não terá de preencher mais questionários. Se já indicou no outro questionário não precisa de repetir

## Questões sobre o jogo "Which way?"

Jogo em que tem caminhos alternativos

### 4. 1) A nível de dificuldade, o que achou do jogo? \*

- 1- Nada fácil de jogar
- 2- Pouco fácil de jogar
- 3- Mais ou menos fácil de jogar
- 4- Ligeiramente fácil de jogar
- 5- Muito fácil de jogar

### 5. 2) A nível de diversão, o que achou do jogo? \*

- 1- Nada divertido de jogar
- 2- Pouco divertido de jogar
- 3- Mais ou menos divertido de jogar
- 4- Ligeiramente divertido de jogar
- 5- Muito divertido de jogar

### 6. 3) A nível de paciência para jogar o jogo: \*

- 1- Fez-me perder completamente a paciência
- 2- Fez-me perder alguma paciência
- 3- Não me fez perder a paciência

**7. 4) A nível de imersividade, o que achou do jogo? \***

- 1- Não me senti nada envolvido no jogo
- 2- Senti-me pouco envolvido no jogo
- 3- Não me senti pouco nem muito envolvido no jogo
- 4- Senti-me ligeiramente envolvido no jogo
- 5- Senti-me muito envolvido no jogo

**8. 5) A nível de intuição, o que achou do jogo? \***

- 1- Senti muita dificuldade em perceber como jogar o jogo
- 2- Senti alguma dificuldade em perceber como jogar o jogo
- 3- Não senti muita nem pouca dificuldade em perceber como jogar o jogo
- 4- Não senti dificuldade em perceber como jogar o jogo
- 5- Não senti qualquer dificuldade em perceber como jogar o jogo

**9. 6) Em relação à chave no jogo: \***

- 1- Tive muita dificuldade em apanhar a chave
- 2- Tive alguma dificuldade em apanhar a chave
- 3- Não tive muita nem pouca dificuldade em apanhar a chave
- 4- Não tive dificuldade em apanhar a chave
- 5- Não tive qualquer dificuldade em apanhar a chave

**10. 7) Em relação às moedas no jogo \***

- 1- Não me esforcei para as apanhar
- 2- Esforcei-me para apanhar algumas moedas
- 3- Esforcei-me para apanhar todas as moedas

**11. 8) Em relação às poções no jogo \***

- 1- Não me esforcei para as apanhar
- 2- Apanhei algumas porque precisei
- 3- Apanhei algumas mesmo sem precisar
- 4- Apanhei todas porque precisei
- 5- Apanhei todas mesmo sem precisar

**12. 9) Em relação às bifurcações dos caminhos: \***

Pode escolher mais que uma opção

- 1- Fui sempre pelo caminho que me pareceu mais fácil porque tive receio de ir pelo outro
- 2- Fui sempre pelo caminho que me pareceu mais fácil apenas porque sim ou não tinha paciência
- 3- Não estava interessado se o caminho era mais fácil ou difícil, fui pelo que me apeteceu no momento
- 4- Tentei ir sempre pelo caminho mais difícil porque gosto de desafios
- 5- Tentei ir sempre pelo caminho mais difícil por curiosidade
- 6- Tentei ir sempre pelo caminho mais difícil porque não tive receio de o fazer

**13. 10) Tem sugestões de melhoria? Se sim, quais?**

---

This content is neither created nor endorsed by Microsoft. The data you submit will be sent to the form owner.