

PDJEA – Modelo de Especificação de Ensino/Treinamento e Avaliação

LIAG/UNICAMP

Modelo de Especificação de Ensino/Treinamento e Avaliação		
Dimensões dos erros humanos	Erros	Consequências
Tempo: Ação realizada cedo ou tarde demais, ou omitida		
Duração: Ação foi curta ou longa demais		
Distância: Objeto ou controle foi movido para perto ou longe demais		
Direção: Ação foi realizada na direção errada		
Velocidade: Ação foi realizada devagar ou rápida demais		
Força e pressão: Ação foi realizada com pouca ou muita força ou pressão		
Objeto: Ação foi realizada com objeto errado; no objeto errado (parte ou todo); objeto pode estar perto, ser similar ou não		
Sequência: erros na ordem das ações que podem variar		
Repetição: Uma parte da sequência é repetida por erro		
Omissão e esquecimento: Uma parte da sequência foi esquecida ou pulada		
Inversão: Duas partes da sequência são trocadas		
Ações erradas: Ações feitas são irrelevantes ou incorretas		

Fonte: Rocha (2014 apud Rodrigues, 2020).

REFERÊNCIAS

RODRIGUES, William Fontanin. Processo de software para desenvolvimento de jogos eletrônicos educacionais na academia (PDJEA). 2020. 1 recurso online (225 p.) Dissertação (mestrado) - Universidade Estadual de Campinas, Faculdade de Tecnologia, Limeira, SP. Disponível em: <<http://repositorio.unicamp.br/jspui/handle/REPOSIP/343662>>.