

Compreensibilidade das Metáforas Espaciais em GUIs

Bolsista: Leônidas Soares Pereira

Orientadora: Profa. Dra. Suely Fragoso

Área do Conhecimento: Design Visual

Tema

O uso de metáforas no design de interfaces gráficas humano-computador (graphic user interfaces - ou GUIs).

Problema de pesquisa

O uso de metáforas no design de GUIs tem sido objeto de críticas severas nas últimas décadas e passou a ser considerado improdutivo.

Questão de pesquisa

Qual é o grau de verossimilhança necessário para que as representações nas interfaces gráficas sejam compreendidas?



Hipóteses

- A grande maioria das GUIs não utilizam metáforas, mas representações literais;
- Interfaces com representações realmente metafóricas seriam inteligíveis;
- O uso de metáforas poderia contribuir para a criação de interfaces melhores.

Procedimentos

- Pesquisa qualitativa;
- Sessões experimentais em laboratório;
- Aplicativos com interfaces nas quais predominam diferentes linguagens (texto, imagens planas ou tridimensionais);
- Para cada tipo de interface, aplicativos de uso individual ou multiusuário;
- Questionários de aferição de familiaridade;
- Entrevistas em profundidade.

Resultados Preliminares

- 1- As representações espaciais explícitas, principalmente os modelos 3D, têm impacto positivo na experiência de interação tanto no modo individual quanto online;
- 2- Nas interfaces com predominância de representações 2D, o nível de literalidade necessária para a compreensão ou o reconhecimento dos elementos da interface é bastante reduzido;
- 3- O conhecimento anterior dos padrões utilizados nas interfaces é mais importante para o reconhecimento das representações que a literalidade;
- 4- A interação online afeta a experiência espacial de algumas pessoas, mas não de todas;
- 5- As ações e movimentos que têm lugar na superfície da tela parecem ter maior impacto na experiência espacial que a presença (virtual) de outras pessoas.