



Evento	Salão UFRGS 2013: SIC - XXV SALÃO DE INICIAÇÃO CIENTÍFICA DA UFRGS
Ano	2013
Local	Porto Alegre - RS
Título	Compreensibilidade das Metáforas Espaciais em GUIs
Autor	LEONIDAS SOARES PEREIRA
Orientador	SUELY DADALTI FRAGOSO

A pesquisa *Compreensibilidade das Metáforas Espaciais em GUIs* questiona o uso de metáforas no design de interfaces gráficas humano-computador (*graphic user interfaces*, ou GUIs). O uso de metáforas no design de GUIs tem sido objeto de críticas severas nas últimas décadas e passou a ser considerado improdutivo. O ponto de partida da pesquisa é a premissa de que os problemas indicados na literatura não estão relacionados ao uso de metáforas que, ao longo da história do design de interfaces, foi abandonado em favor do uso de representações que correspondem o máximo possível a elementos previamente conhecidos. As metáforas, por sua vez, envolvem tanto similaridades quanto diferenças entre a representação e a realidade. Assim, embora as críticas ao uso de representações literais no design de GUIs sejam procedentes, elas não dizem respeito ao uso de metáforas. Resta perguntar: qual é o grau de verossimilhança necessário para que as representações nas interfaces sejam compreendidas? A pesquisa tem como foco as metáforas espaciais e busca investigar justamente o quanto é possível trabalhar com verdadeiras metáforas garantindo que elas sejam compreensíveis. A observação é baseada em duas rodadas de sessões experimentais em laboratório. Os experimentos anteriores, apresentados no XXIV Salão de Iniciação Científica, concentraram-se sobre as metáforas espaciais em interfaces de software. A segunda bateria de experimentos, realizada no último ano, voltou-se para as interfaces de games. Como o universo dos games é muito amplo, as sessões tiveram como base um único gênero – no caso, os first-person shooters, mais especialmente o jogo Battlefield 3 (EA - DICE). Essa escolha se deve ao fato de que esse tipo de jogo tenta alinhar os pontos de vista do jogador e de seu avatar, acentuando a experiência das representações do espaço.

A exemplo da primeira bateria de experimentos, foram realizadas sessões experimentais individuais, antecedidas por um questionário que estabelecia o perfil dos participantes e seguidas de entrevistas semi-estruturadas. Os participantes foram todos homens, com idades que variavam entre 16 e 50 anos.

Minhas atividades como bolsista - neste experimento - compreenderam o auxílio no recrutamento de voluntários, a preparação dos equipamentos e do local, suporte técnico durante todas as atividades, esclarecimentos prévios aos participantes que não tinham experiência anterior com o jogo ou com o console. Além disso, monitorei a gravação das entrevistas e participei de discussões prévias e posteriores ao experimento. Finalmente, realizei algumas leituras ligadas mais especificamente ao tema dos jogos, tanto em relação à experiência espacial quanto às interfaces.

Os resultados desta segunda bateria de experimentos confirmaram os indicativos que haviam sido percebidos com as interfaces de software. Esta pesquisa, portanto, conclui que a experiência espacial (a compreensão do espaço das interfaces e aplicativos) em GUIs não depende da literalidade das representações nem é mais forte quando em situações online. Este segundo experimento permitiu ainda constatar que, nos games, o principal fator parece ser a narrativa.