

Competição de estudantes – Trilha de Design

Esta categoria busca reconhecer e motivar a participação de alunos e professores que tenham interesse no desenvolvimento de sistemas interativos nos quais a linha de IHC tem contribuição essencial para a sua aceitação e uso.

A Trilha de Design consiste em desenvolver uma solução para um problema de design proposto pelos organizadores desta trilha. Este tipo de competição já faz parte da programação de eventos como o CHI (ACM Conference on Human Factors in Computing Systems) e do MexIHC (Taller de Interacción Humano-Computadora).

A competição de design é uma oportunidade para:

- Estudantes com diferentes bases de conhecimento sobre design (IHC, design industrial, design de produtos, design visual etc.) de participar do evento e demonstrar a sua solução em um evento de abrangência internacional;
- Os participantes do IHC+CLIHC 2011 conhecerem os futuros profissionais de design e observarem como cada equipe, proveniente de diferentes partes de um país ou da América Latina, abordam um mesmo problema de design.

Problema de design

De acordo com a Organização Mundial do Turismo (OTM), ao longo do ano de 2010, a grande maioria dos destinos turísticos do mundo teve crescimento no movimento de turistas. Para o ano de 2011, a previsão é que este setor continue a crescer, possibilitando o fortalecimento das economias locais; a qualificação de pessoas; e a geração crescente de trabalho, emprego e renda.

Megaeventos internacionais ligados ao esporte como a Copa do Mundo de Futebol, as Olimpíadas de Inverno e de Verão, as Paraolimpíadas e os Jogos Pan-Americanos, atraem um grande público que, além de assistir as competições de cada modalidade esportiva, busca aproveitar a viagem para conhecer as atrações turísticas do país sede.

Para exemplificar, as Olimpíadas de Beijing na China, em 2008, esperavam receber cerca de 500.000 turistas e a Copa do Mundo de Futebol de 2014, a ser realizada no Brasil, espera receber essa mesma quantidade de pessoas. Outros eventos esportivos estão previstos para ocorrerem em países da América Latina como Copa América 2011 (Argentina), Jogos Pan-Americanos 2011 (Guadalajara, México), Jogos Sul Americanos 2014 (Santiago, Chile), Olimpíadas de Verão 2016 (Rio de Janeiro, Brasil).

Um grande desafio para os países sede desse tipo evento está em prover a infraestrutura adequada para o turista. Por outro lado, uma questão a ser colocada é: após o término do evento, como a população local pode aproveitar as instalações criadas em seu benefício?

Pensando em dar o apoio adequado ao turista que deseja conhecer um determinado país durante um megaevento, os organizadores desta Trilha da Competição de Estudantes propõem às equipes o problema descrito a seguir.

Realizar o design de uma tecnologia (sistema de informação, serviço ou dispositivo) que possa auxiliar o turista antes e durante a sua visita a um país durante um megaevento e que, após o seu fim, essa tecnologia possa ser útil para a comunidade local.

As equipes podem se colocar no lugar do turista e pensar em problemas que são comuns como: os relacionados a transporte (como chegar mais facilmente em um determinado local?), como encontrar informações sobre infraestrutura (hotéis, hospitais, farmácias, restaurantes, táxis, ônibus, metrô, consulado etc.) e sobre segurança (como proceder em caso de sofrer furto ou roubo? Quais áreas da cidade têm mais problemas de segurança e em quais horários?) etc.

É importante notar que os meios de comunicação têm evoluído rapidamente e por essa razão, no caso de design de sistemas de informação, não se pode ignorar o uso de dispositivos móveis (como telefones celulares) para o acesso a informações.

Instruções para Participação

Para participar nesta Competição de Design, cada equipe deve cumprir quatro etapas:

1. Execução do design;
2. Submissão do relatório de design (máximo de 6 páginas);
3. Apresentação oral durante a sessão de Competição, Trilha de Design que ocorrerá durante o IHC+CLIHC 2011.

Serão oferecidos 2 níveis de participação: graduação e pós-graduação. A seguir descrevemos a formação da equipe para cada um destes níveis e as etapas de participação.

Formação da Equipe

A formação da equipe pode ser de dois tipos:

- Graduação: no mínimo 3 alunos e no máximo 5 alunos de graduação.
- Pós-graduação: no mínimo 2 alunos e no máximo 4 alunos de pós-graduação.

Todas as equipes devem ter pelo menos um professor-orientador, vinculado a uma instituição de ensino superior. Não haverá possibilidade de se ter alunos de graduação e pós-graduação na mesma equipe. Alunos não regulares (especiais) não podem participar desta competição.

Para participar da competição, os alunos devem apresentar um documento oficial que comprove que são estudantes regulares de uma instituição de ensino e que não são

empregados na indústria relacionada com IHC. Cada equipe deve enviar a documentação correspondente escaneada junto com o documento com a proposta de solução.

Dinâmica da competição

O formato é similar ao utilizado na Competição de estudantes da Conferência do grupo de interesse em Interação Humano Computador da *Association for Computer Machinery* (ACM SIG CHI). A competição constará de duas etapas:

1. As equipes devem enviar via sistema Easy Chair (<http://www.easychair.org/>) um documento (PDF) com um Resumo estendido descrevendo a sua solução de design, com no máximo 6 páginas, no modelo para publicação de artigos da ACM SIGCHI (<http://www.sigchi.org/chipubform/>). No Resumo **não** devem ser incluídos os nomes tanto das instituições como dos autores. Um comitê avaliará os resumos e selecionará cinco propostas para apresentação no evento IHC+CLIHC 2001.
2. As equipes selecionadas serão convidadas a realizar uma apresentação oral de seu design perante os jurados da Competição de Estudantes e dos participantes do evento. Com base em critérios estabelecidos (detalhados mais adiante), os jurados qualificarão e determinarão os vencedores.

Sobre a primeira etapa

Os elementos recomendáveis que podem ser inclusos no Resumo estendido são:

- Descrição da proposta de solução, incluindo a metodologia e o processo de design utilizado;
- Material gráfico (imagens, diagramas, esquemas, etc.) para ilustrar a solução de design;
- Referências dos princípios e teoria de design utilizados.
- O impacto da solução proposta;
- Agradecimentos relacionados ao suporte ao apoio recebido durante a competição (supervisores, professor orientador, especialistas no domínio, usuários, etc.);
- As submissões devem ser escritas em Inglês e anônimas (sem a identificação dos autores e suas afiliações). Cada equipe deve assegurar que o Resumo enviado não contém material proprietário ou confidencial e não citar publicações confidenciais ou proprietárias.

Sobre a segunda etapa

As equipes selecionadas para apresentar seu trabalho no evento apresentarão seu processo de design e solução por meio de uma apresentação aos jurados da competição. As apresentações serão limitadas a 10 minutos mais 5 minutos de perguntas por parte dos jurados. A apresentação deve incluir:

- O processo de design utilizado;
- Descrição concreta da proposta de solução;

- Referências aos princípios de design e teoria correspondentes;
- Impacto da solução.

Critérios de Avaliação

Cada Resumo estendido será avaliado por membros do comitê de programa da categoria e profissionais especialistas em usabilidade.

Para a primeira fase, serão considerados:

- Uso de etnografia e investigação contextual;
- Metodologia utilizada para solucionar o problema de design;
- Relevância da solução para o problema;
- Originalidade da solução;
- Qualidade no processo de design;
- Qualidade dos argumentos para a solução proposta;
- Custo da solução;
- Clareza do texto do Resumo.

Para a segunda fase, serão considerados:

- Clareza e organização da apresentação oral;
- Clareza e relevância do material utilizado na apresentação (slides, vídeos etc.);
- Qualidade dos argumentos utilizados para justificar a solução proposta (se tem as características certas para ser considerada como tal).

Prêmios

Todas as equipes selecionadas receberão um Certificado de reconhecimento (1º, 2º e 3º lugares).

Apoio às equipes selecionadas

As equipes selecionadas para apresentar seus trabalhos durante o IHC+CLIHC 2011 serão apoiados com a isenção da taxa de inscrição para 1 integrante de cada equipe.

Datas importantes

Submissão de trabalhos: **04 de julho de 2011.**

Notificação de aceitação: **25 de julho de 2011.**

Versão final: **05 de agosto de 2011.**

Contato

Em caso de dúvidas sobre as instruções para participação, entre em contato com a coordenação da competição: Janne Y. Y. Oeiras Lachi (janneoeiras@ufgd.edu.br) e Mario Alberto Moreno Rocha (sirpeto@gmail.com).