



Universidade Federal de Pernambuco
Graduação em Ciência da Computação
Centro de Informática

METÁFORAS DE INTERAÇÃO: DESENVOLVIMENTO DE METÁFORAS DE
INTERFACES DIGITAIS BASEADAS NOS MODELOS DE COGNIÇÃO CORPÓREA

PROPOSTA DE TRABALHO DE GRADUAÇÃO

Autor: Marcelo Ferrão Feodrippe (mff@cin.ufpe.br; marcelo@feodrippe.com)
Orientador: Pedro Alessio (pedro.alessio@gmail.com)

Recife, 15 de abril de 2016

Conteúdo

1. Contexto
2. Objetivo
3. Metodologia
4. Cronograma
5. Possível Avaliador

1 Contexto

A tecnologia sempre está em evolução assim como suas aplicações. A variedade de necessidades em que inspiram os desenvolvedores levam a busca por novas formas de facilitar o acesso aos usuários por meio de interfaces mais intuitivas. O uso de metáforas em interfaces gráficas foi a estratégia que mais teve resultados. No entanto os limites das metáforas clássicas como os ícones que fazem analogia a uma mesa precisam ser superados para permitir criações em interfaces para aplicações novas como nas áreas de computação móvel, ubiquitária e multiplataforma. O modelo cognitivo dito corpóreo (embodied cognition) traz a metáfora ao centro do entendimento de cognição e inspira novas formas de se pensar a representação para novas interfaces inovadoras.

Metáforas estão presentes em nosso dia a dia, exemplos disto são o fato de levantar o dedo polegar para expressar um sentimento de positividade, abanar a mão para indicar uma despedida e muito outros. Metáfora é nada menos que definir algo abstrato a partir de outra coisa concreta ou outro conceito, que pode ou não ser de mesma natureza.

As metáforas corpóreas usam o sistema perceptivo como experiência concreta para traduzir os conceitos abstratos em algo claro para usuários. Em seu computador por exemplo, podemos substituir comandos computacionais por gestos e direções usando o dedo para apontar ou indicar movimentos, escondendo assim do usuário o processo de baixo nível que ocorre, e deixando de forma mais clara o significado de escolher um ponto na tela (selecionar pastas, clicar em links...). Temos hoje em dia metáforas de interface complexas (muitas delas por exemplo, aplicadas em aparelho moveis como celular, tablets, etc). Porém é necessário uma busca e planejamento para desenvolver uma metáfora de interface capaz de facilitar o uso de dispositivos pelo usuário.

2 Objetivo

A proposta deste trabalho é analisar e desenvolver metáforas de interface baseados no modelo cognitivo dito corpóreo. Juntamente com o Professor Adjunto no Departamento de Expressão Gráfica na Universidade federal de Pernambuco e , Pedro Martins Alessio (<http://lattes.cnpq.br/1937294552043178>), escolheremos 3 exemplos de metáforas oriundas de sua tese de doutorado e seus protótipos não desenvolvidos, para fins de construções de aplicações e testes com usuários para validação das metáforas.

3 Metodologia

As metáforas serão selecionadas de acordo com a viabilidade de desenvolvimento e as aplicações propostas deverão seguir a orientação do professor Pedro Martins Alessio. As metáforas de interface serão implementadas utilizando a ferramenta Unity e suas bibliotecas físicas e de comportamento. Os resultados do desenvolvimento serão apresentados a usuários que responderão a um questionário de usabilidade. Serão descritos os resultados e trabalhos futuros.

4 Cronograma

Atividade	Abril				Maio				Junho				Julho
Levantamento bibliográfico													
Definição do escopo e requisitos													
Desenvolvimento e testes													
Elaboração do Relatório													
Elaboração da apresentação													

5 Possível Avaliador

Geber Ramalho - glr@cin.ufpe.br; pagina pessoal: <http://www.cin.ufpe.br/~glr/>

Assinaturas

Recife, 15 de abril de 2016.

Pedro Martins Alessio
Orientador

Marcelo Ferrão Feodrippe
Proponente