

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, ou seja, é possível trabalhar com verdadeiras metáforas? A pesquisa tem como foco as metáforas espaciais e busca investigar justamente o grau de literalidade necessário para que elas sejam compreensíveis. A parte empírica da pesquisa consiste na realização de sessões experimentais em laboratório, nas quais colaboradores voluntários utilizam aplicativos de uso individual ou multiusuários, em cujas interfaces predominam texto, imagens planas ou projeções de modelos tridimensionais. As sessões iniciam com um esclarecimento ao participante sobre as questões éticas e a assinatura do Termo de Consentimento Livre e Esclarecido. Segue-se a utilização dos aplicativos, durante a qual os voluntários são observados e as interações com as interfaces são gravadas com software específico. Ao término de cada sessão é realizada uma entrevista semi-estruturada, que é gravada em áudio para posterior transcrição. O número total de sessões será definido por redundância de resultados. Minha participação como bolsista consistiu no apoio à definição dos aplicativos a serem utilizados e preparação dos softwares e do ambiente para a realização das sessões experimentais. Acompanhei a realização de todas as sessões, durante as quais fui responsável pelo bom funcionamento dos aplicativos e garanti que houvesse sempre alguém para interagir com os colaboradores nas sessões multiusuários. Além disso, instruí os voluntários que não sabiam utilizar os aplicativos para que pudessem participar das sessões. A pesquisa ainda está em andamento, de modo que até o momento dispomos apenas de resultados parciais. Os indicativos sugerem que a compreensão do espaço das interfaces e aplicativos independe da literalidade das representações. Por outro lado, representações mais literais induzem modos específicos de experimentar a espacialidade dos aplicativos.