

Compreensibilidade das Metáforas Espaciais em GUI's



Bolsista: Leônidas S. Pereira, Design Visual - UFRGS
Orientador: Suely Fragoso, Design Visual - UFRGS



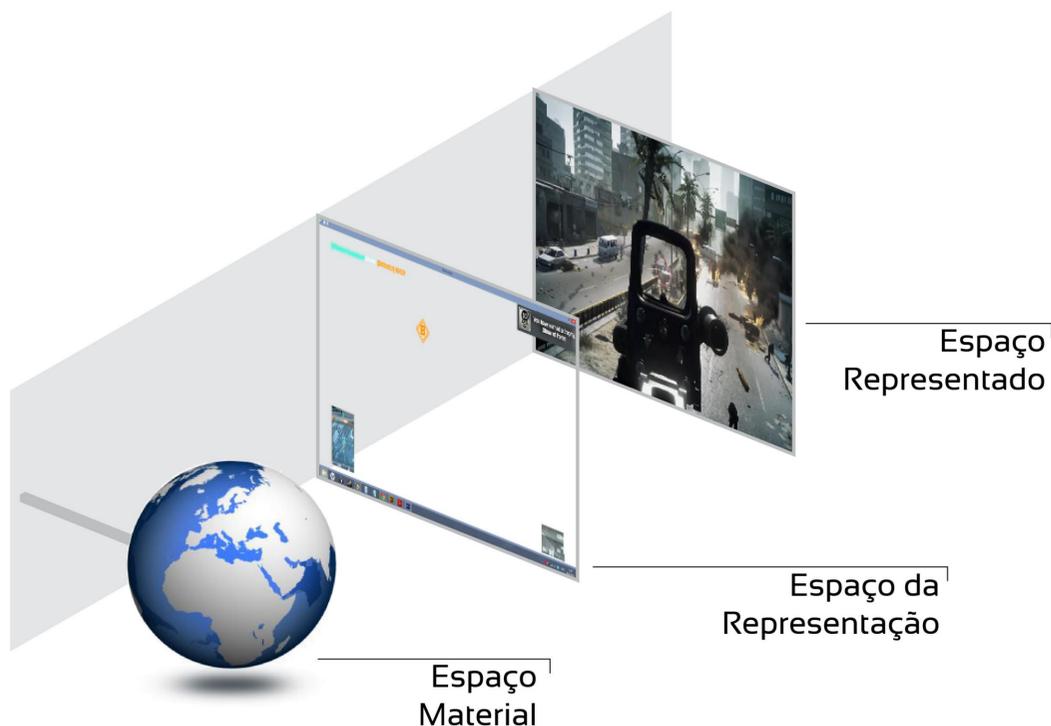
CSA - Ciências Sociais e Aplicadas

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?



Experiência de percepção espacial em ambientes digitais

3 tipos de espaços / níveis de espacialidade:

- Espaço representado ("mundo do jogo");
- Espaço da representação ("elementos na tela");
- Espaço material (mundo real).

O experimento (segunda bateria)

Objetivo: verificar variações na experiência espacial do jogador em interfaces de games alternando modos de jogo on-line e off-line.

Procedimento: sessões de jogo alternando modos on-line e off-line acompanhadas por observações dos pesquisadores, questionários de perfil e entrevistas semi-estruturadas.

Amostra: homens, gamers, de diferentes idades, níveis de instrução e familiaridade com jogos do tipo FPS e com o título Battlefield 3.

Conclusões e resultados

Os resultados obtidos com as interfaces de game confirmam o que havia sido verificado na primeira bateria de experimentos (com interfaces de software):

-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;

-Nos games, o principal fator para a experiência espacial parece ser a narrativa.