

Investigação sobre a concepção do design de sistemas computacionais interativos: um estudo sob a perspectiva da equidade

Beatriz B. do Rêgo
Orientador: Prof. Dr. Ecivaldo Matos
Programa de Pós-graduação em Ciência da Computação
Instituto de Computação
Universidade Federal da Bahia

Investigação sobre a concepção do design de sistemas computacionais interativos: um estudo sob a perspectiva da equidade

Nome	Beatriz Brito do Rêgo
Curso	Doutorado
Orientador	Prof. Ecivaldo Matos
Ingresso	28/09/2018
Qualificação	Março de 2023
Defesa	Dezembro 2023
Bolsista?	Não

Contextualização

- Design de interação:
 - é um processo de modelagem de artefatos digitais para o uso das pessoas;
 - essa modelagem consiste em um processo social, que deve ser realizado havendo comunicação entre o designer e o grupo social que usará tal artefato (software ou hardware).

J. Preece, H. Sharp, and Y. Rogers. 2015. Interaction design: beyond human-computer interaction (4 ed.). Wiley.

Rosa, J. C. S. 2017. Design de Interação Multicultural: Um Framework Semioparticipativo para o (re)design da Interação de Softwares Educacionais. Dissertação de mestrado da Universidade Federal da Bahia.



Contextualização

- Design de interação:
 - é um processo de modelagem de artefatos digitais para o uso das pessoas;
 - essa modelagem consiste em um processo social, que deve ser realizado havendo o contato entre o designer e o grupo social que usará tal artefato (software ou hardware).
 - **As questões culturais devem ser consideradas no desenvolvimento de tecnologias digitais.**

J. Preece, H. Sharp, and Y. Rogers. 2015. Interaction design: beyond human-computer interaction (4 ed.). Wiley.

Rosa, J. C. S. 2016. Design de Interação Multicultural: Um Framework Semioparticipativo para o (re)design da Interação de Softwares Educacionais. Dissertação de mestrado da Universidade Federal da Bahia.



Contextualização

- Práticas/processos alternativas(os) de design de interação:
 - Design Participativo (DP);
 - Design Livre;
 - Design Socialmente Responsável;
 - SPIDe (Semio-Participatory Interaction Design);
 - Design for All (D4A);
 - Dentre outras.

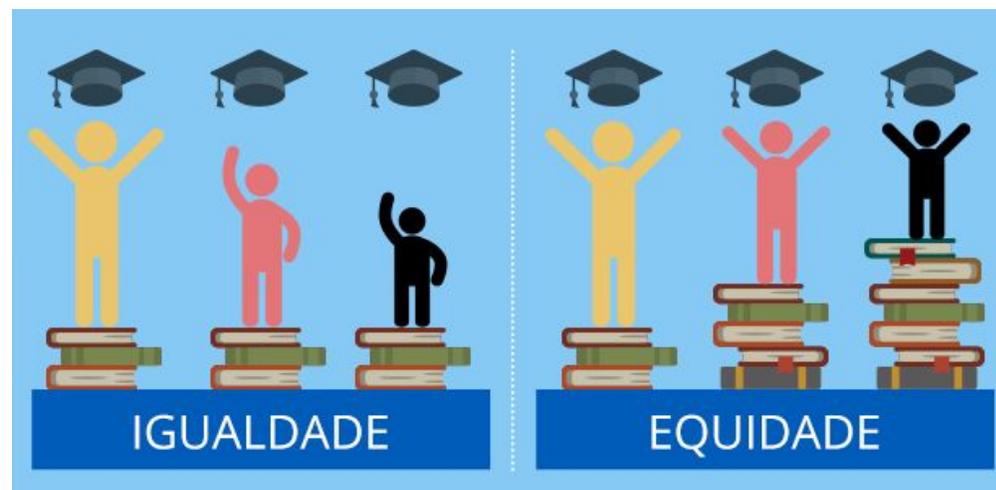
Contextualização

- SPIDe:
 - é um processo de (co)design de interação semioparticipativo (pautado em aspectos semióticos), concebido inicialmente para desenvolvimento de projetos de software educacional, com prerrogativa de favorecer a colaboração no design de interação e, com isso, considerar aspectos multiculturais no desenvolvimento de soluções de software.

Rosa, J. C. S. 2016. Design de Interação Multicultural: Um Framework Semioparticipativo para o (re)design da Interação de Softwares Educacionais. Dissertação de mestrado da Universidade Federal da Bahia.

Contextualização

- Equidade:
 - O dicionário de filosofia define equidade como “apelo à justiça voltado à correção da lei em que a justiça se exprime”.
 - “...a capacidade de estabelecer julgamento e tratamento equilibrado conforme a singularidade de cada situação.”



Questão de Pesquisa

- Existe **equidade** na promoção da colaboração ao longo da execução das etapas do SPIDe?

Objetivo Geral

- Investigar a **equidade** na promoção da colaboração ao longo da execução das etapas do SPIDe.

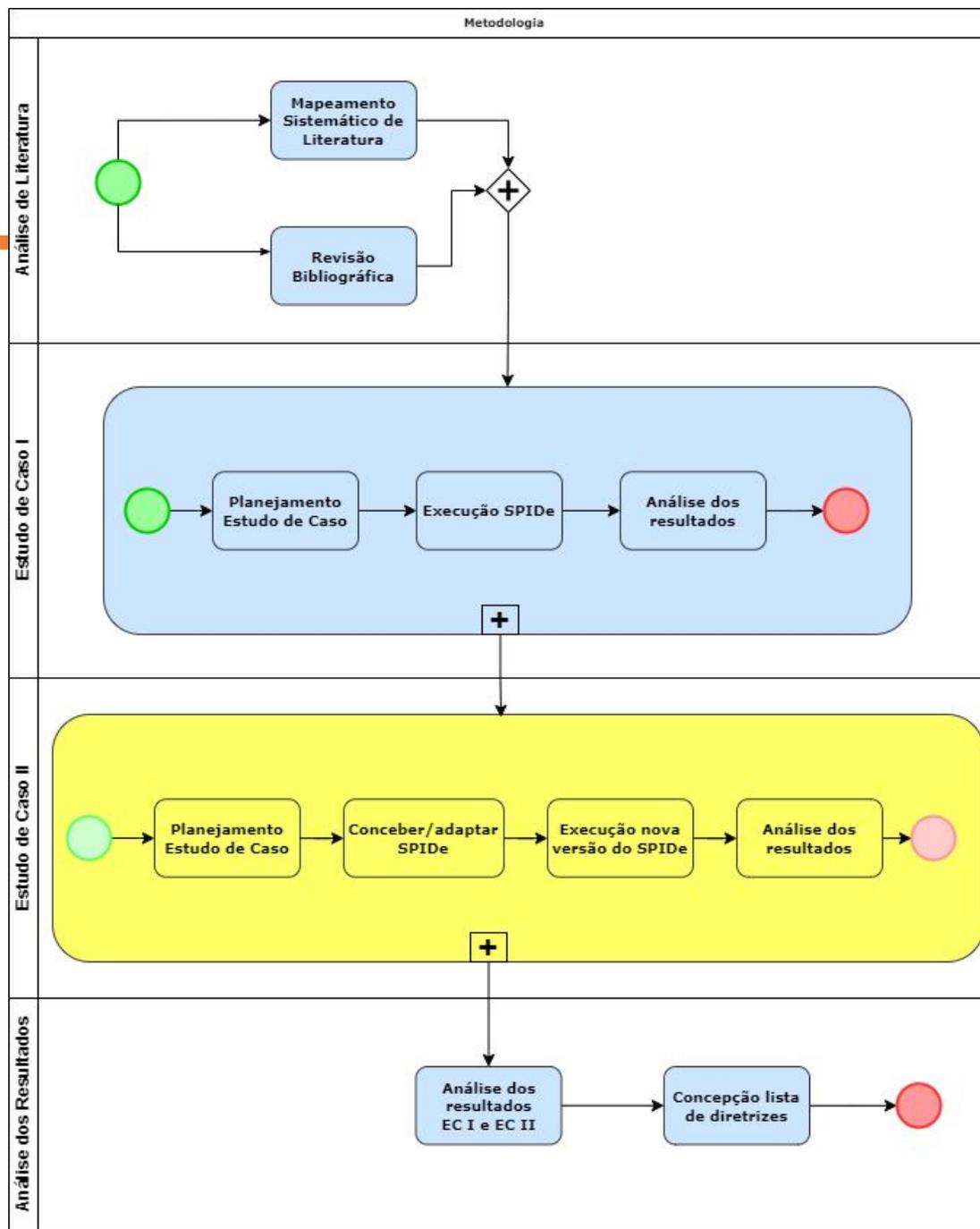
Objetivos Específicos

- (OE1) Identificar as diferentes concepções de equidade, e suas relações intersemióticas.
- (OE2) Investigar como as práticas alternativas de design de interação apresentam concepções de equidade.
- (OE3) Analisar como a equidade é representada na promoção da colaboração ao longo da execução das etapas do SPIDe.

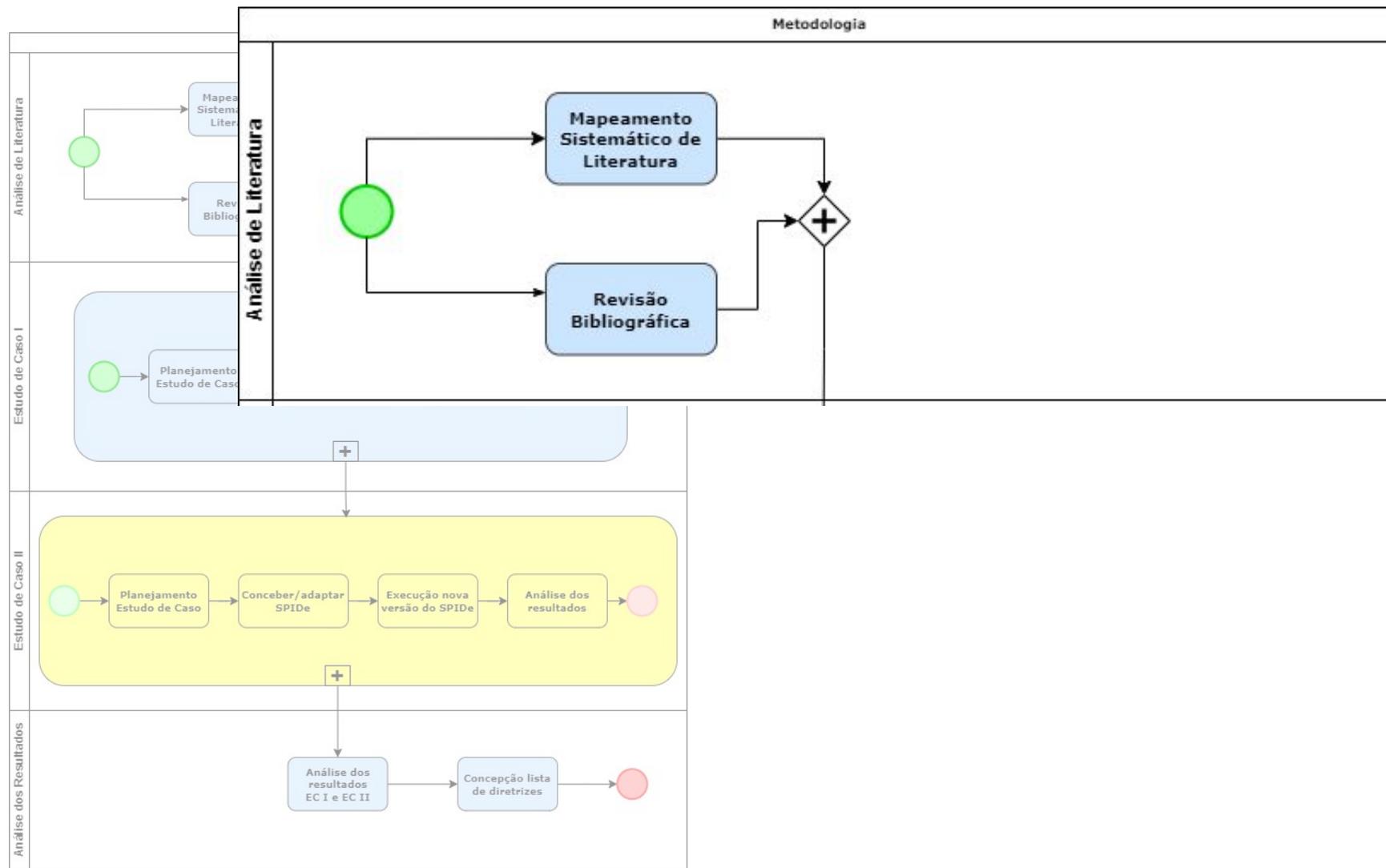
Objetivos Específicos

- (OE4) Conceber/adaptar as etapas/técnicas para a promoção da colaboração de uma versão equânime do SPIDe.
- (OE5) Avaliar como a equidade se materializou durante a colaboração nas técnicas e etapas definidas pelo SPIDe.
- (OE6) Validar as alterações nas etapas/técnicas para a promoção da colaboração do SPIDe equânime.

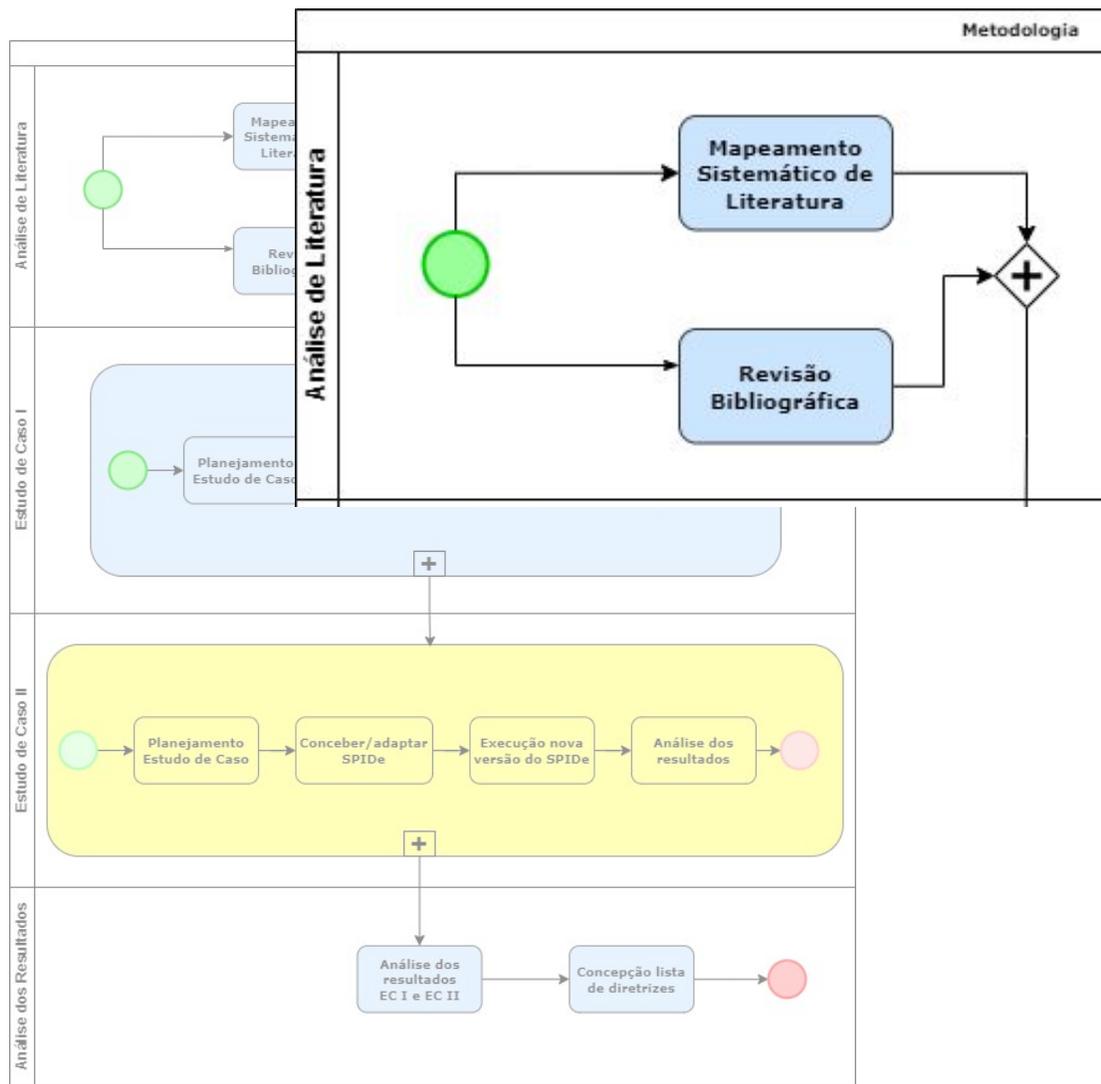
Metodologia



Metodologia



Metodologia



(OE1) Identificar as diferentes concepções de equidade, e suas relações intersemióticas.

(OE2) Investigar como as práticas alternativas de design de interação apresentam concepções de equidade.

Mapeamento Sistemático de Literatura

INTERNATIONAL JOURNAL OF HUMAN-COMPUTER INTERACTION
<https://doi.org/10.1080/10447318.2022.2109251>



Investigation on Equity and Otherness in the Interaction Design Process: A Systematic Mapping

Beatriz Brito do Rêgo, Caique Yan Conceição de Amorim, Suyane Miranda Sodré, Filipe Adeodato Garrido, and Eivaldo de Souza Matos

Semio-Participatory Interaction Design Laboratory (SPIDeLab), Institute of Computing (IC), Federal University of Bahia (UFBA), Salvador, Brazil

ABSTRACT

This article presents a systematic literature mapping (SLM) process to determine which interaction design practices promote otherness and equity in their executions. The main contribution of this study is the description of the interaction design of each study selected in the SLM. One of the main goals of interaction design is to produce a user-friendly interaction that reduces the negative aspects of the user experience. Essentially, it consists of developing interactive products that are easy, efficient, and pleasant to use from a user perspective. In designing computer systems, it is necessary to include a broad spectrum of user profiles and understand their wishes and needs. Therefore, the comprehensive access to all subjects in the design of a computer system is necessary. The interaction design process must be equity and changeable to ensure that users' particularities are included and most of them are represented in the system to be developed. The results highlight the importance of designers and performers in interaction design practices to determine if equity and otherness are included in the performance of interaction design practices. However, these specific terms are not generally utilized to highlight usage.



Diretriz(es) para práticas alternativas de design

- Durante o mapeamento, foram identificadas diretrizes, posteriormente categorizadas em práticas alternativas de design que sejam equânimes. São elas:
 - é necessário que a aplicação de práticas alternativas de design distinga e descreva com precisão o perfil dos participantes;
 - após identificar o perfil dos participantes, o designer deve entender suas necessidades, em um processo empático;
 - entendendo as necessidades dos participantes, o designer pode adaptar a execução de práticas alternativas de design;
 - deve ocorrer a aplicação de práticas de design de interação em contextos e perfis diversificados para abranger uma parcela maior de assuntos;

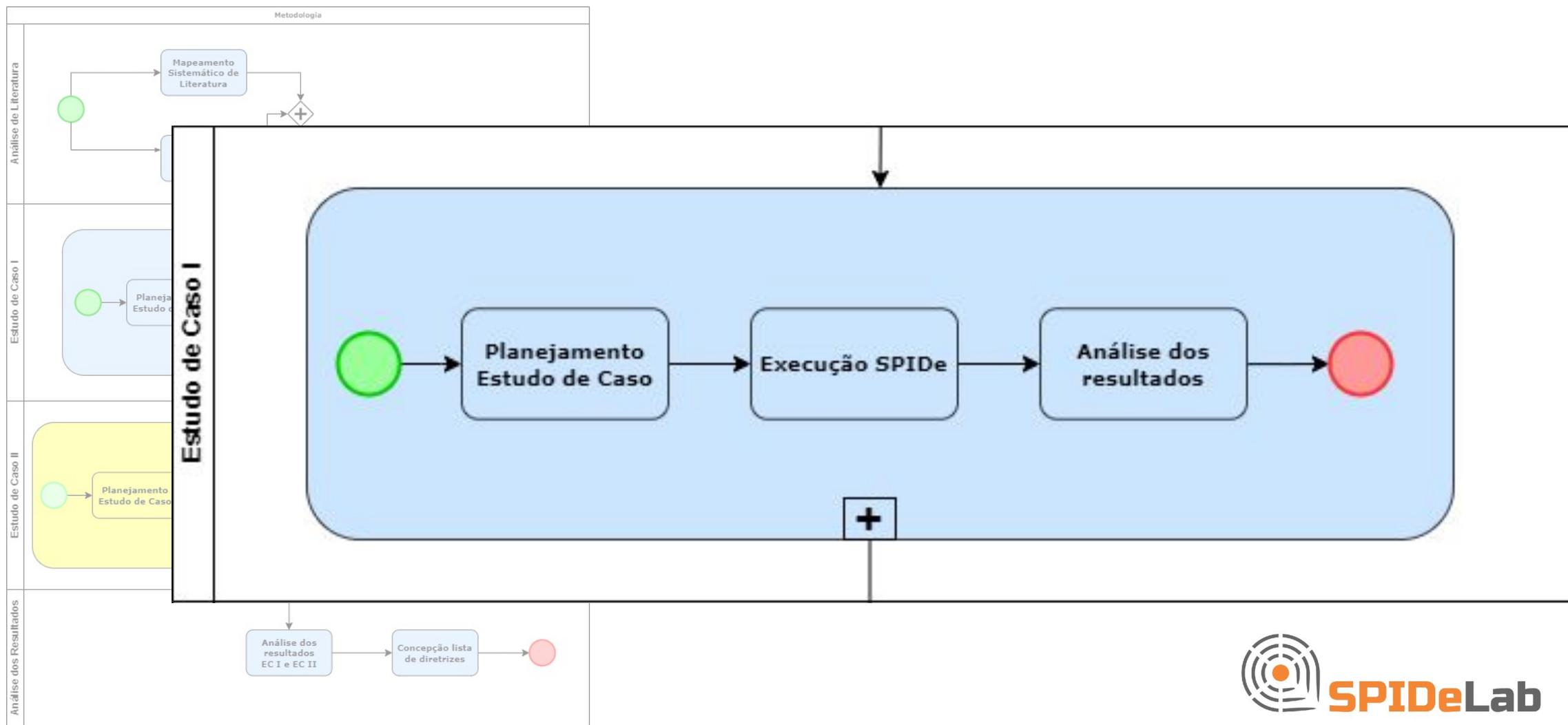
Diretriz(es) para práticas alternativas de design

- Durante o mapeamento, foram identificadas diretrizes, posteriormente categorizadas em práticas alternativas de design que sejam equânimes e alteráveis. São elas:
 - é necessário que o designer aplique práticas alternativas de design considerando a participação ativa dos sujeitos, entendendo que eles não podem ficar indiferentes ao processo de design;
 - entender que a empatia por si só não trará os dados necessários a priori, pois é preciso entender que as experiências anteriores dos participantes, anteriores ao processo de design, podem ser barreiras para a análise desses assuntos em profundidade;
 - a busca constante por novas práticas de design para que novos métodos/técnicas/abordagens sejam apresentados para atender a um maior número e diversidade de participantes.

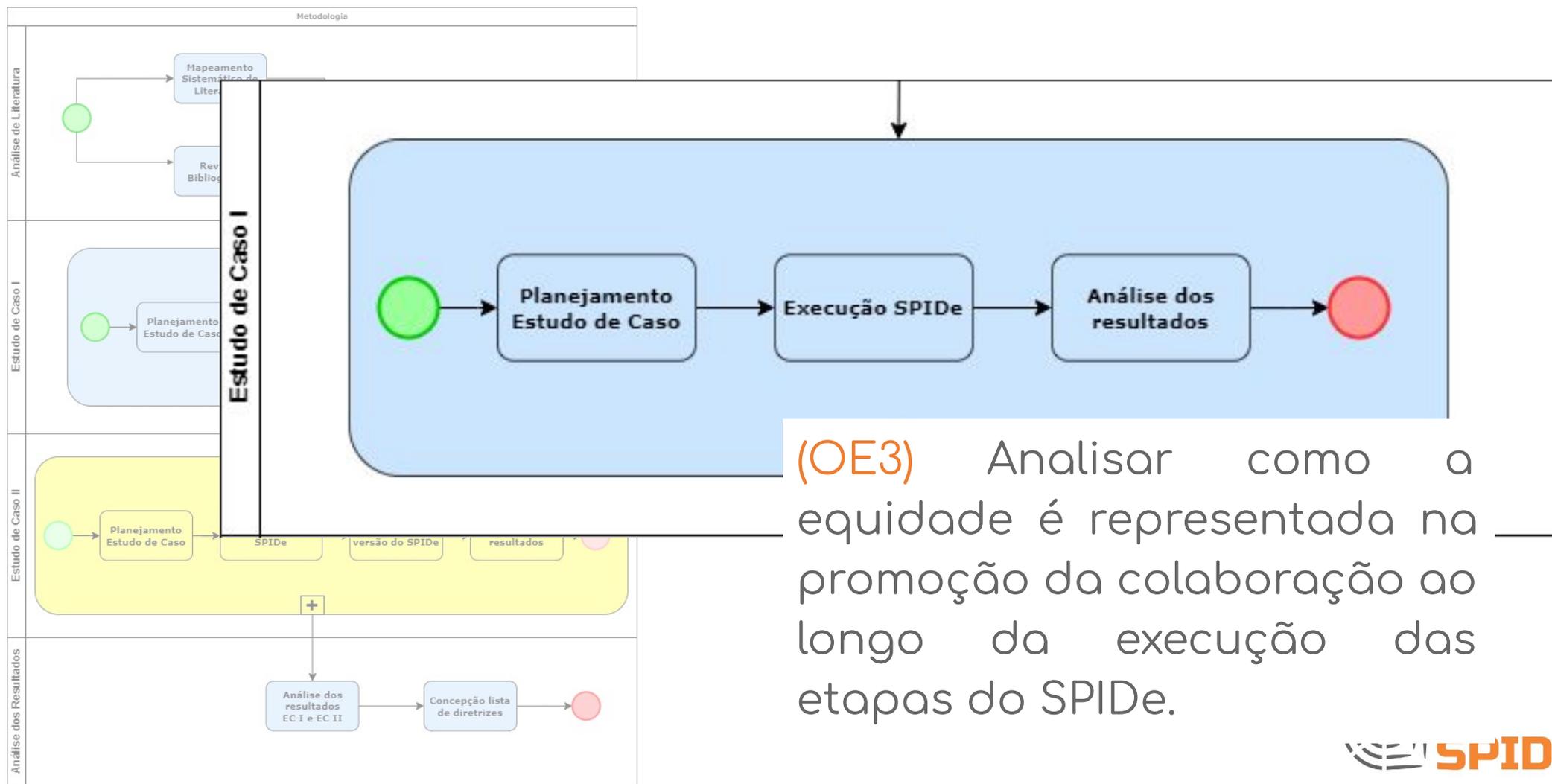
Revisão Bibliográfica

- Revisão Bibliográfica.
- Estabelecer conceitos/definições de equidade e relação com outros campos de conhecimento.

Metodologia

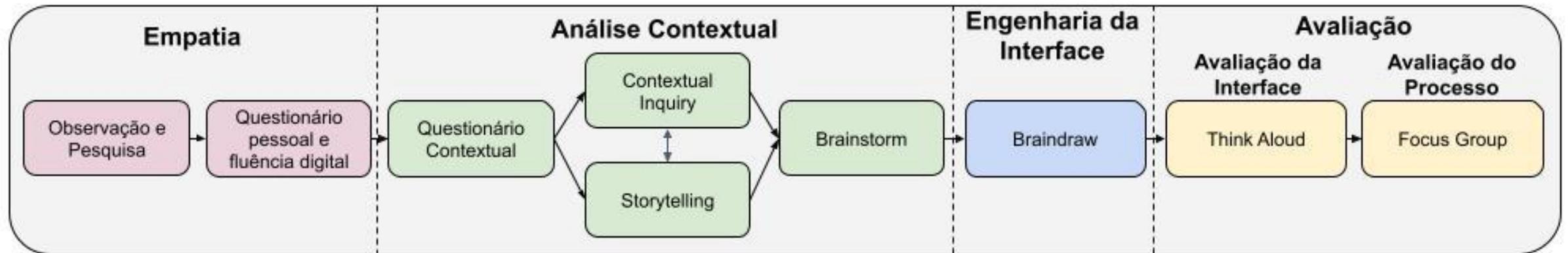


Metodologia

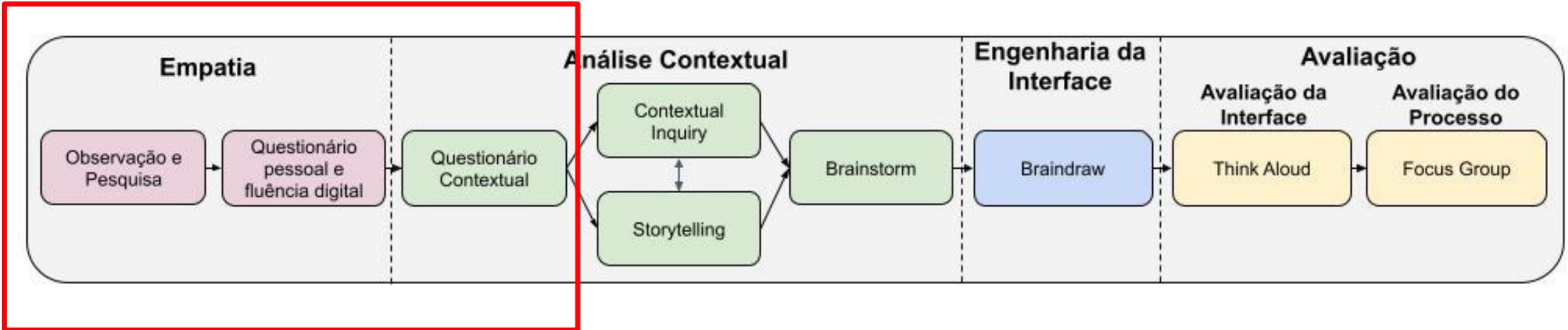


(OE3) Analisar como a equidade é representada na promoção da colaboração ao longo da execução das etapas do SPIDe.

SPIDe

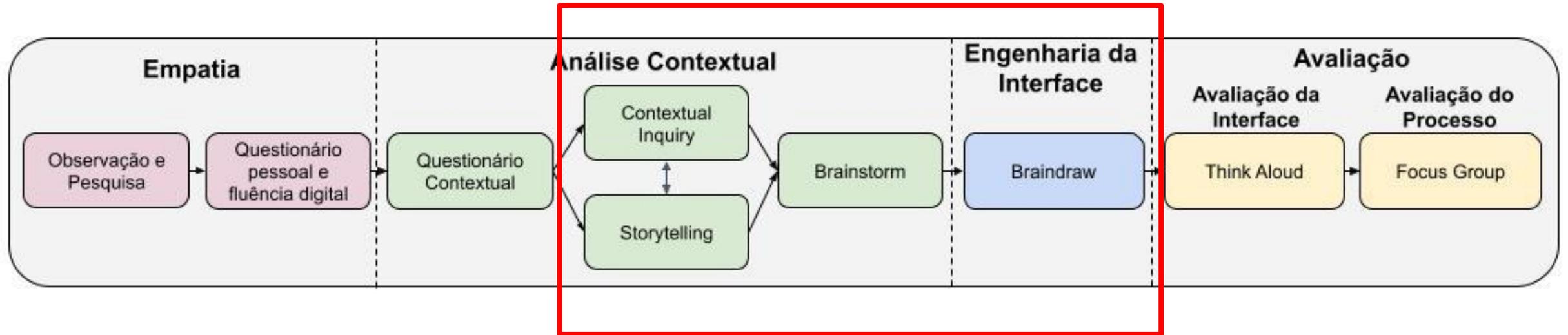


1º Sub-Etapa:



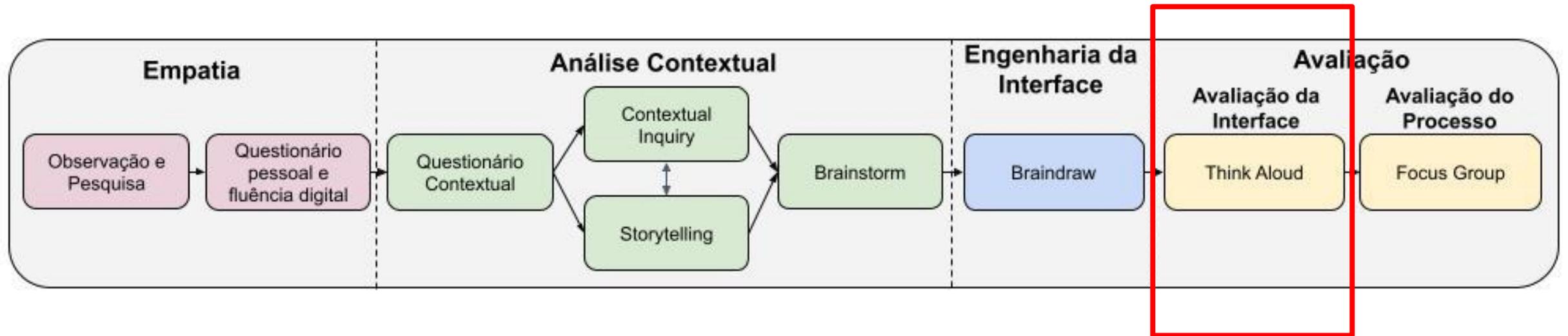
- Termo de consentimento.
- Questionário.
 - <https://forms.gle/2FwC2uF8eRos9Zut9>

2ª Sub-Etapa:



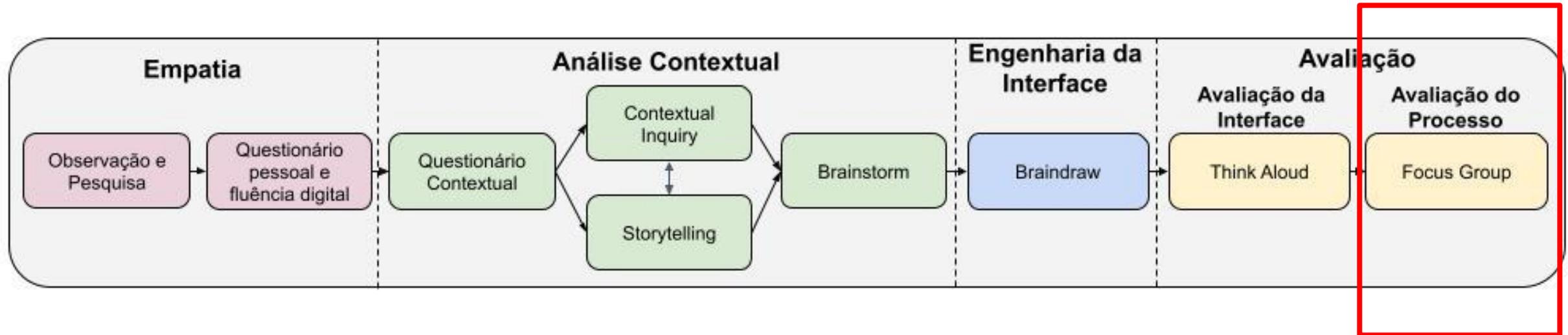
- Presencialmente.

3ª Sub-Etapa:



- Online.

4º Sub-Etapa:

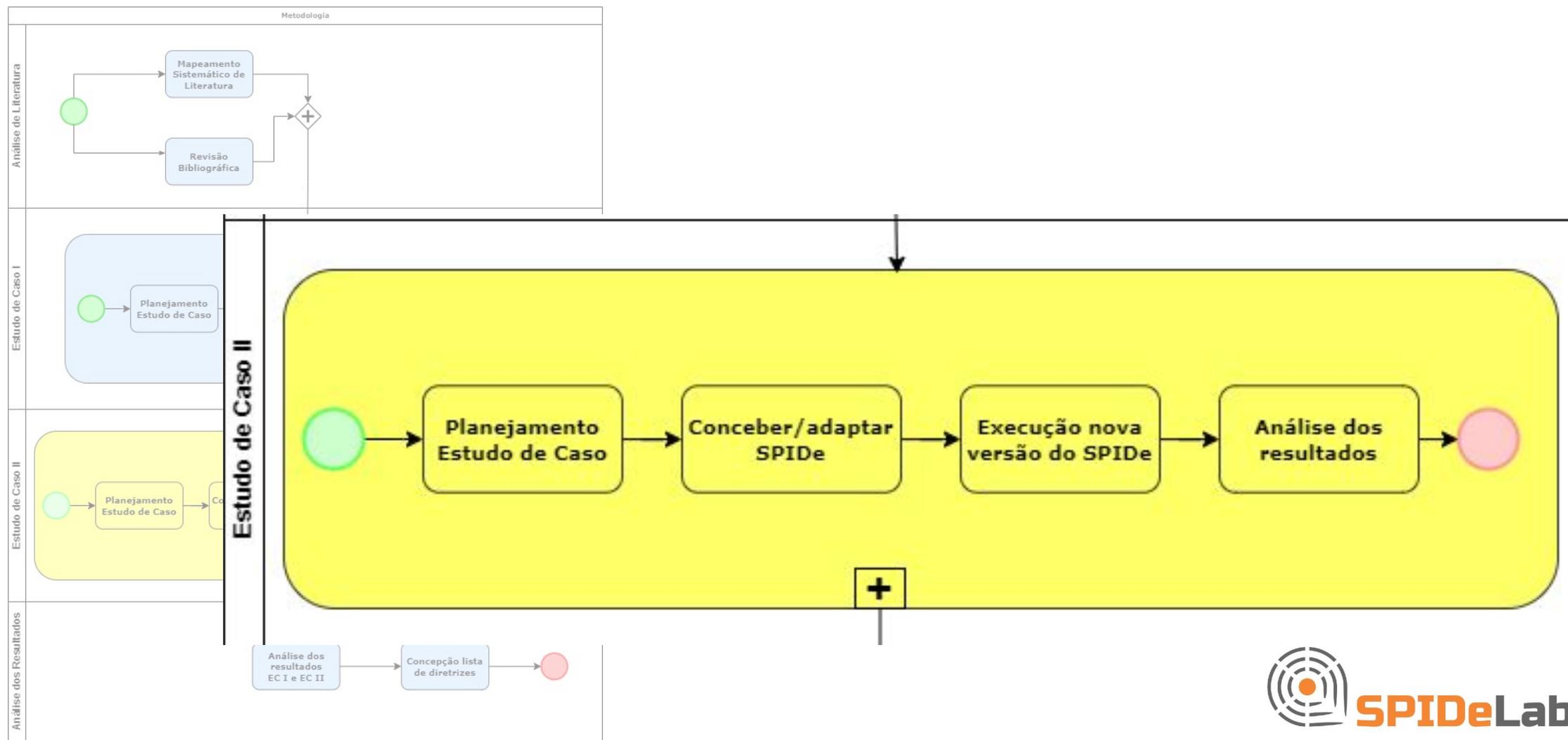


- Online.

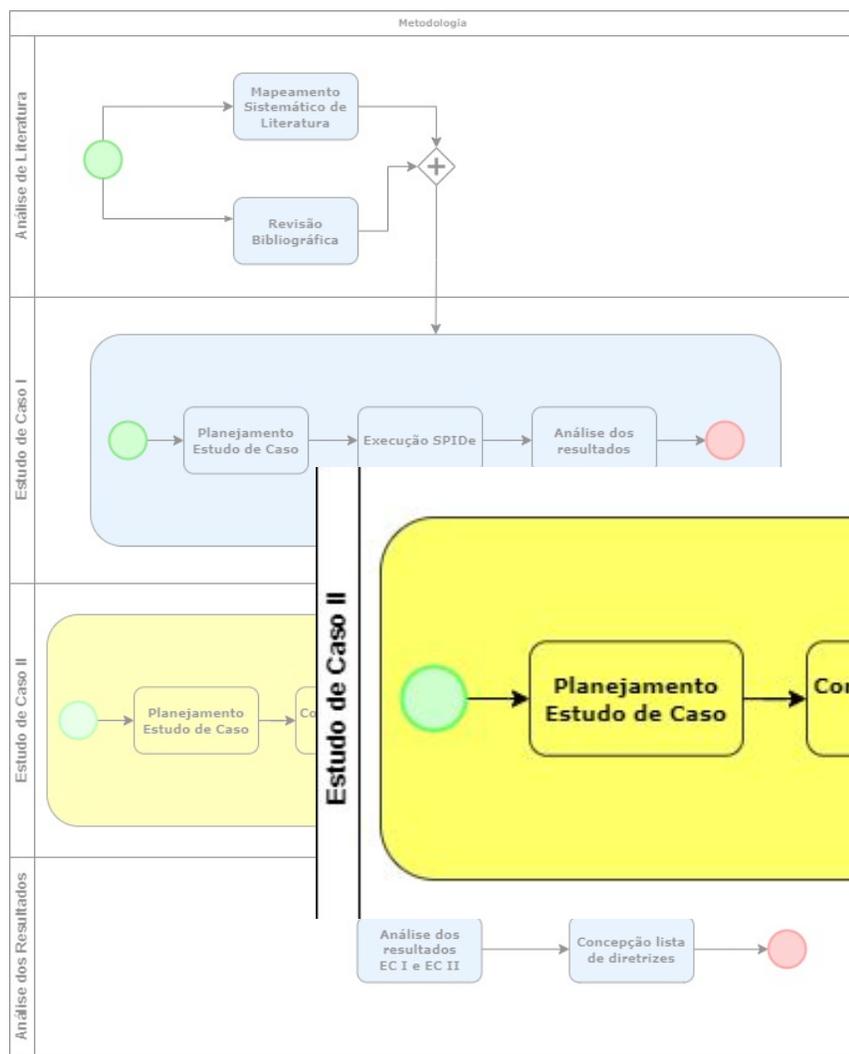
Estudo de Caso I

- Atualmente encontra-se na análise de resultados.
 - Análise Temática.

Metodologia



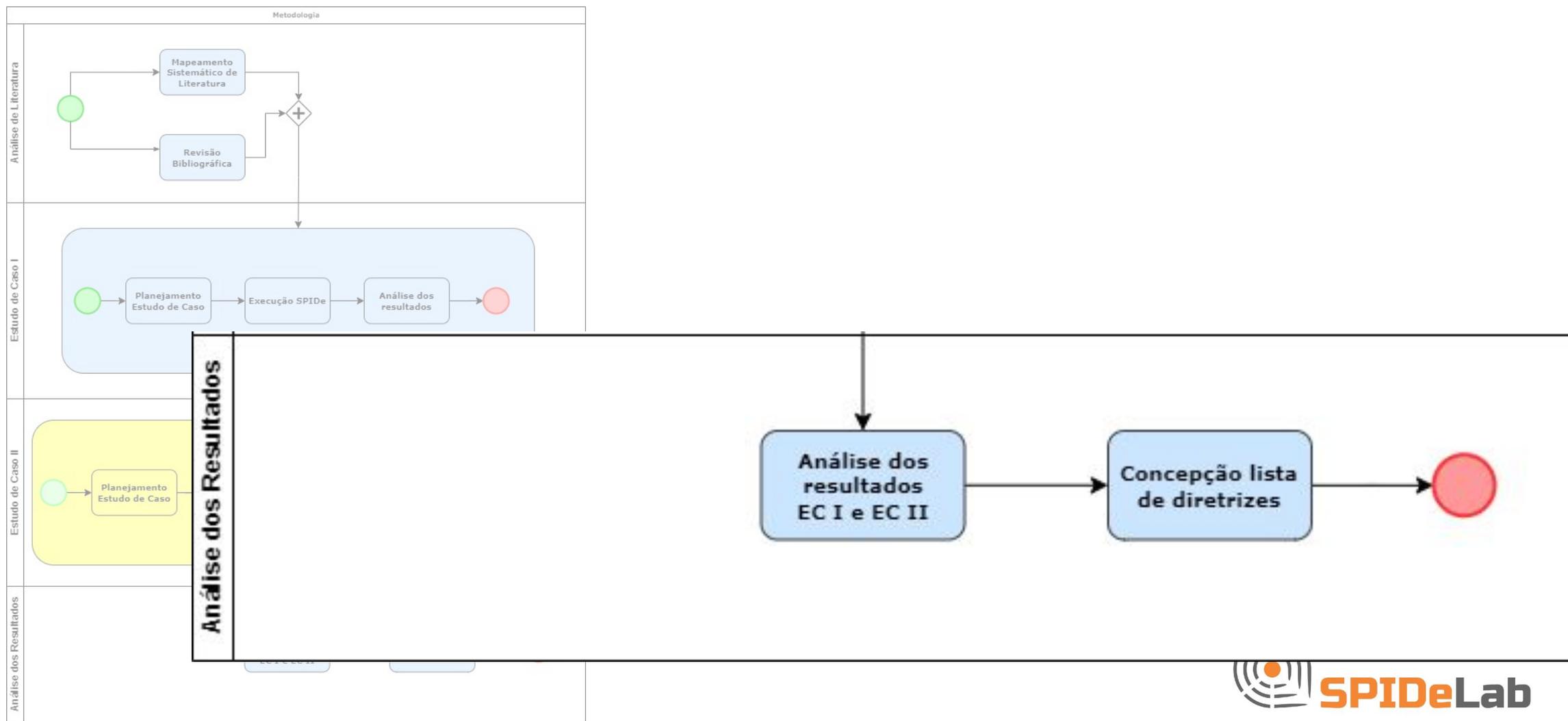
Metodologia



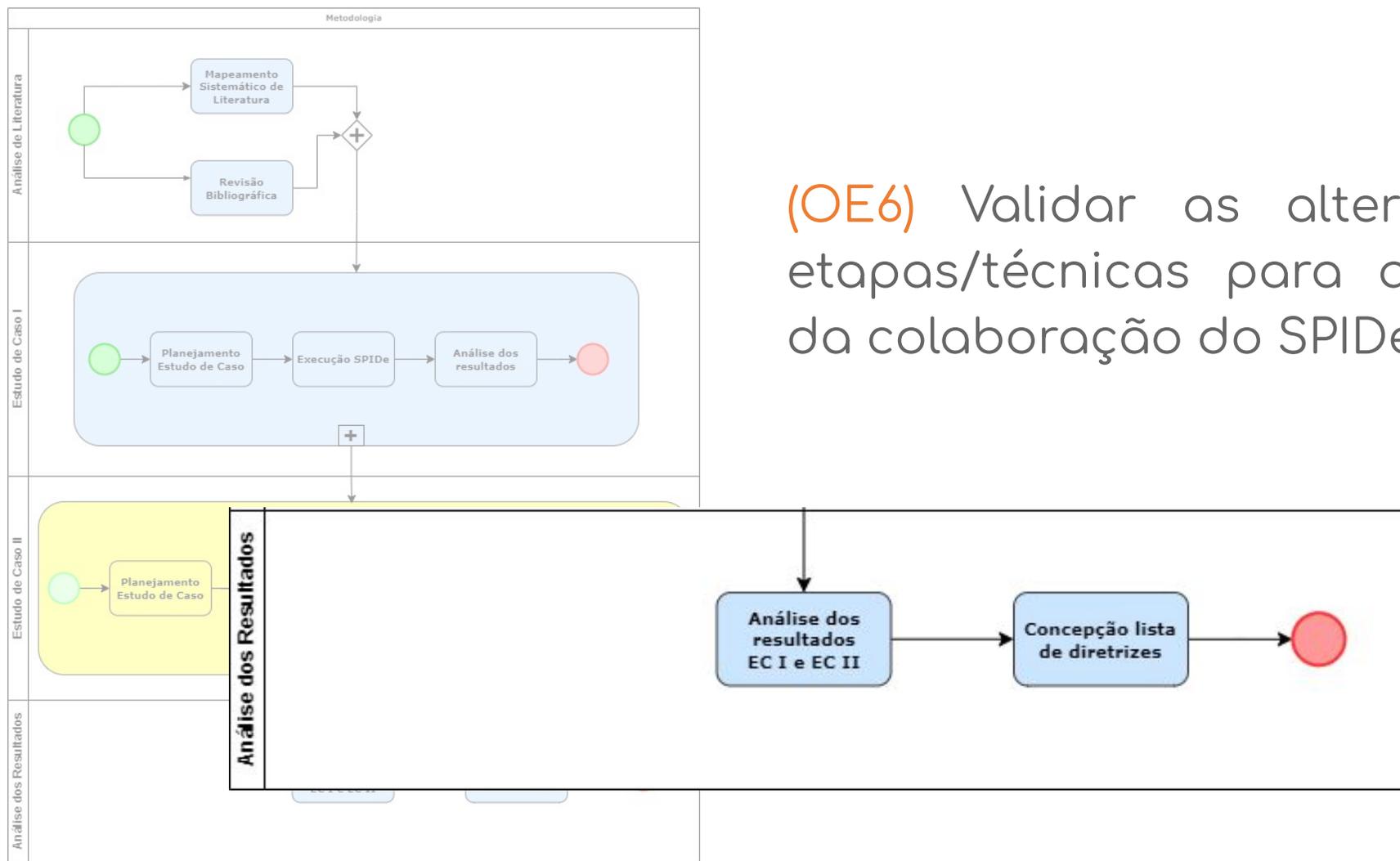
(OE4) Conceber/adaptar as etapas/técnicas para a promoção da colaboração de uma versão equânime do SPIDe.

(OE5) Avaliar como a equidade se materializou durante a colaboração nas técnicas e etapas definidas pelo SPIDe.

Metodologia



Metodologia



(OE6) Validar as alterações nas etapas/técnicas para a promoção da colaboração do SPIDe equânime.

Cronograma pretendido

#	Atividades	2020.1	2020.2	2021.1	2021.2	2022.1	2022.2	2023.1	2023.2
1	Revisão de Literatura								
2	Mapeamento Sistemático de Literatura								
3	Estudo de Caso I								
4	Qualificação								
5	Estudo de Caso II								
6	Análise dos Resultados								
7	Defesa								

Resultados Esperados

- Identificação das diferentes definições/conceitos de equidade e sua relação com design de interação;
- Avaliação sob a perspectiva da equidade nos métodos/técnicas/abordagens adotadas no design de interação;
- Diretriz(es) para práticas alternativas de design
- Atualização do SPIDe sob a perspectiva da equidade;
- Diretrizes de avaliação de equidade para o design de interação;

Agradecimentos:

- Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES);
- Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico (CNPq);
 - Bolsistas projeto PIBIC;
- Semio-Participatory Interaction Design Research Laboratory (SPIDeLab);

Obrigada!!

beatrizbr@ufba.br