

Projetando interações com vídeo

Frederick M. C. van Amstel
PUCPR
Curitiba, Brasil
frederick.amstel@pucpr.br

Rodrigo Freese Gonzatto
PUCPR
Curitiba, Brasil
rodrigo.gonzatto@pucpr.br

RESUMO

O projeto de interações através de vídeos é uma abordagem prática de baixo custo que visa explorar o papel do corpo na interação, tanto do ponto de vista ontológico como do afetivo. Este minicurso apresenta e permite experimentar o uso do vídeo como ferramenta para estudar, avaliar e criar interações.

Palavras-chave dos autores

Vídeo; projeto de interação; prototipação.

Palavra-chave de classificação na ACM

H.5.m. Information interfaces and presentation.

APRESENTAÇÃO

A interação entre pessoas mediada por sistemas computacionais é uma relação dinâmica que se desenrola no tempo e no espaço [1]. Métodos típicos de criação e documentação utilizados atualmente na pesquisa e na prática de projeto de interação — tais como diagramas e protótipos em papel [2] — propiciam parcialmente a representação de tais dimensões, reduzindo tempo e espaço a uma compressão restrita ou instrumental como, por exemplo, a representação formal por etapas lógicas. Nesta redução, perdem-se aspectos cruciais da interação, como seu caráter contraditório [3] e emergente [4].

Vídeo é atualmente o formato mais utilizado por pesquisadores e profissionais no Design de Interação para evitar a redução da interação a seus aspectos formais [5,6,7]. O formato permite demonstrar cenários, registrar ensaios de interação e explicar conceitos em uma estrutura linear que favorece a compreensão da dimensão temporal da interação. Além disso, permite também compreender informações sobre o contexto da interação — tais como local, papéis e significados.

Vídeo permite trabalhar, portanto, com as dimensões temporais e espaciais em sincronia, em um mesmo formato de documento. Projetos de interação que abdicam do uso do vídeo costumam se valer de documentos separados para cada uma dessas dimensões, por exemplo, *wireframe* para documentar a dimensão espacial e fluxograma para documentar a dimensão temporal. Essa separação costuma

resultar em problemas internos de comunicação e problemas externos de usabilidade.

O vídeo já é amplamente utilizado para estudos de interação focalizados em métricas típicas de usabilidade, tais como eficiência e eficácia. Usuários são convidados a interagir com uma interface enquanto sua imagem é gravada para análise posterior. O formato vídeo contribui para tornar verossímil o fenômeno da interação criada pelo teste de usabilidade. Inclusive, trechos editados são frequentemente utilizados para persuadir gestores a investir mais na prevenção de problemas de usabilidade.

Numa linha mais questionadora, situam-se os vídeos de estudos etnográficos da interação [5,6,7]. Conscientes do enviesamento da câmera e do ato de filmar, pesquisadores dessa linha costumam apresentar a câmera aos participantes da pesquisa e convidá-los a operá-la. Ao invés de criar uma situação específica para a interação, tal como no teste de usabilidade, o estudo etnográfico visa registrar interações rotineiras, que aconteceriam com ou sem a presença dos pesquisadores.

Esses dois tipos de vídeo não desenvolvem as capacidades poética do vídeo, ou seja, sua capacidade para criar novas realidades ao invés de documentar uma realidade existente [8]. A história do cinema, da televisão e do *streaming* demonstram que há muitas possibilidades para o uso criativo do vídeo. O desprendimento com a documentação da realidade permite que o vídeo seja usado como uma ferramenta de criação no projeto de interações. A diferença entre a vídeo-criação e o vídeo-documento é análoga à diferença entre um esboço (*sketch*) e um *wireframe* de interface. Enquanto o primeiro é feito com rapidez e baixa qualidade, visando experimentar possibilidades, o segundo é feito com calma e clareza, buscando especificar decisões. A vídeo-criação no projeto de interações já é uma prática documentada, porém, pouco difundida. O protótipo em vídeo talvez seja a versão mais praticada [9].

O projeto de interações através de vídeos é, portanto, uma abordagem prática de baixo custo que visa explorar o papel do corpo na interação, tanto do ponto de vista ontológico como do afetivo. Vídeos de interação podem ter propósitos e métodos diferentes, porém, é comum que especulem ou documentem como o corpo humano se transforma nas dimensões espaciais e temporais de uma interação.

SUMÁRIO ESTENDIDO

Na primeira parte do minicurso, com duração aproximada de uma hora, serão debatidos conceitos fundamentais para o projeto de interações com uso de vídeos:

- **Tempo de espaço no projeto de interações.** O caráter social e contingente das interações;
- **Método de Análise Interacional.** Uma abordagem para análise de interações entre pessoas e objetos através de vídeos etnográficos;
- **Ficções projetuais.** A dimensão de ficção e de futuro em projetos de interação. Diferenças entre ficção projetual e ficção científica. Ideologia do futuro em ficções projetuais;
- **Corpo como fulcro de projeto.** A produção do espaço e do tempo pelo corpo. Projeto de interação à partir da relação entre corpos. Ferramentas como extensão corporal;

Na segunda parte, com duração aproximada de uma hora, serão apresentadas e experimentadas abordagens, métodos e técnicas para observar e criar interações utilizando câmeras de vídeo embutidas em smartphones:

- Técnicas para produção de narrativas audiovisuais: *cenars, props, voice-over, música, quick and dirty*;
- Técnicas para projetos de interação: *bodystorming, cenário lúdico, propaganda falsa, protótipo fake, pitch video, dispositivo oculto, identificação local de conceitos e mockumentário*.

PÚBLICO-ALVO

Este minicurso visa atender os seguintes perfis de público:

- Profissionais que buscam novos formatos para projeto e criatividade;
- Educadores/as interessados/as em realizar atividades dinâmicas e de alto engajamento;
- Pesquisadores/as interessados/as nas aplicações de formatos audiovisuais.

MATERIAIS

Os participantes são convidados a trazer seus *smartphones* com câmera, com cabos USB para transferências de arquivos para o computador.

BIOGRAFIA DOS AUTORES

Frederick M.C. van Amstel é professor da Escola de Arquitetura e Design da Pontifícia Universidade Católica do Paraná (PUCPR, Curitiba), atuando na graduação em Design Digital e no curso de extensão Apple Development Academy. Além de ministrar aulas, é mentor na aceleradora de startups Hotmilk e realiza pós-doutorado no Programa de Pós-graduação em Informática (PPGIA). Sua tese de doutorado defendida na Universidade de Twente (Holanda) trata da inclusão de contradições nas atividades e espaços projetuais. Seu blog Usabilidoido publica textos sobre IHC e Design de Interação há 13 anos.

Rodrigo Freese Gonzatto é professor da Escola de Arquitetura e Design da Pontifícia Universidade Católica do Paraná (PUCPR, Curitiba), atuando na graduação em Design Digital. É mestre e doutorando em Tecnologia e Sociedade pelo Programa de Pós-Graduação em Tecnologia e Sociedade (PPGTE) da Universidade Tecnológica Federal do Paraná (UTFPR, Curitiba), e possui especialização em Design de Interação. Pesquisa relações entre tecnologias e liberdade em Design de Interação e Interação Humano-Computador.

DURAÇÃO DO MINICURSO

2 horas.

IDIOMA

Português.

INFRAESTRUTURA E MATERIAIS NECESSÁRIOS E DESEJÁVEIS

Projetor; Auto-falantes (som) para multimídia; Roteador *wi-fi* dedicado para fazer transferências de arquivos pesados (vídeo).

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

1. Jonas Löwgren e Erik Stolterman. 2004. *Thoughtful Interaction Design: A Design Perspective on Information Technology*. The MIT Press.
2. Dan Brown. 2006. *Communicating Design: Developing Web Site Documentation for Design and Planning*. New Riders Publishing, Thousand Oaks, CA, USA.
3. Frederick M.C. van Amstel. 2015. *Expansive design: designing with contradictions*. Doctoral thesis, University of Twente.
4. Caio Adorno Vassão. 2008. *Arquitetura livre: complexidade, metadesign e ciência nômade*. Tese de Doutorado. Faculdade de Arquitetura e Urbanismo, Universidade de São Paulo, SP.
5. Lucy A. Suchman e Randy Trigg. 1991. Understanding Practice: Video as a Medium for Reflection and Design In *Design at Work: Cooperative Design of Computer Systems*. Joan Greenbaum and Morten Kyng (eds). London: Lawrence Erlbaum, 65-89.
6. Bas Raijmakers, William W. Gaver e Jon Bishay. 2006. Design documentaries: inspiring design research through documentary film. In: *Proceedings of the 6th conference on Designing Interactive systems*. ACM, 229-238.
7. Brigitte Jordan e Austin Henderson. 1995. Interaction analysis: Foundations and practice. In *The journal of the learning sciences*, v. 4, n. 1, 39-103.
8. Priscila Arantes. 2005. Arte e mídia no Brasil: perspectivas da estética digital. *ARS (São Paulo)* 3, 6 (2005), 52-65.
9. Salu Pekka Ylirisku e Jacob Buur. 2007. *Designing with Video: Focusing the user-centred design process*. Springer Science & Business Media.