



GWIDO - IMAGE

Um jogo na web para auxiliar no processo de design de interfaces para todos.

José Henrique Marcon de Carvalho Leite - j093938@dac.unicamp.br

Orientadora: Maria Cecília Calani Baranauskas

INSTITUTO DE COMPUTAÇÃO – UNICAMP

Agência Financiadora CNPQ (Pibic)

Palavras-Chave: GWAPs – IHC – Design for all

Outubro/2012



Introdução

Criar interfaces de usuário universais exige o desenvolvimento de artefatos que permitam o acesso de todos; sejam cegos, analfabetos, idosos, pessoas com limitações físicas, enfim, de qualquer cidadão, de maneira não discriminatória. Certamente, tal interface deve atender a padrões de acessibilidade já estabelecidos como o internacional WCAG2.0 e o brasileiro e-MAG2.0.

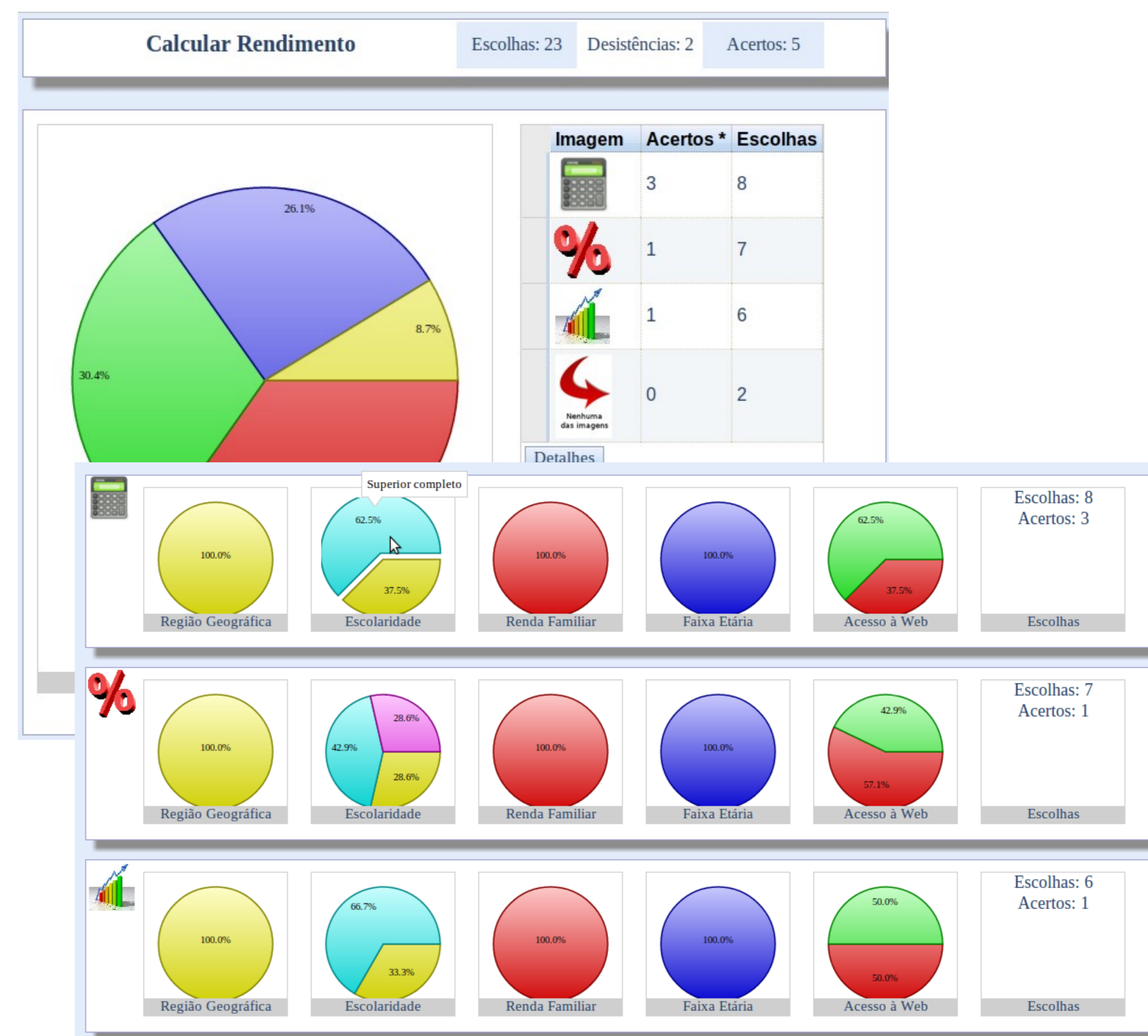
Porém, atender aos padrões é uma condição necessária, mas não suficiente; é desejável que os elementos gráficos sejam interpretados pelos usuários da forma mais próxima possível da intencionada pelo designer que projetou a interface. Mas como saber se as imagens escolhidas pelo designer serão interpretadas pelos usuários da forma pretendida?

GWIDO - Image (Games with Interaction Design Objective) é uma proposta de uso de GWAPs (Games With A Purpose) com o propósito de auxiliar no processo de design.

Resultados

Como resultado, este projeto tem a conclusão do desenvolvimento do ambiente Gwido e do jogo Gwido-Image. O ambiente permite o cadastro de jogadores e designers. Cada partida dura 1min. 30seg. e são exibidos aos jogadores conceitos e suas respectivas imagens (cadastrados pelos designers). Cada jogador escolhe a imagem que melhor representa o conceito para si, se escolherem as mesmas imagens marcam pontos.

Os designers possuem acesso as estatísticas de suas imagens de acordo com escolaridade, região geográfica, faixa social, faixa etária e acesso à web dos jogadores e então podem decidir qual imagem utilizar em sua interface.



Conclusões

No presente momento o jogo está disponibilizado na web no endereço <http://gwido.nied.unicamp.br>, mas é necessário ainda um planejamento para divulgação e integração em redes sociais visando atingir um número maior de pessoas e com perfis diferentes. Somente o uso do sistema por um período de tempo, coletando feedbacks e opiniões dos usuários será possível avaliar se os objetivos de auxiliar designers na produção de interfaces para todos foi realmente atingido.

Metodologia

O desenvolvimento do GWIDO-Image foi dividido em duas partes principais: ambiente GWIDO e engine do jogo. O ambiente GWIDO consiste nas funcionalidades do sistema tais como, o acesso inicial ao sistema, cadastro de usuários, acesso a conta dos jogadores e designers e o ambiente visual do sistema. Já a engine GWIDO-Image se refere às funções relacionadas diretamente com as partidas, tais como, a criação, gerenciamento e encerramento de partidas.

Foram utilizadas tecnologias de desenvolvimento web como: Servalts, scripts PHP, AJAX, Dojo toolkit, html e css.

Referência

Romani, R.; Baranauskas, M. C. C. , GWIDO - Games With Interaction Design Objective. IADIS International Journal on WWW/Internet 8,1 (2010) 1-15