

Prefácio

Este livro contém as actas do Interacção 2004 a primeira Conferência Nacional em Interacção Pessoa-Máquina. Sendo esta uma área fortemente multidisciplinar, apontou-se para a organização de um encontro pautado, ou progressivamente moldado, por uma perspectiva alargada, para além e transcendendo os limites da tecnologia, embora mantendo-a no cerne do evento. A responsabilidade da organização, na sequência de um desafio de Joaquim Jorge, foi assumida conjuntamente pelo Grupo de *Human Computer Interaction and Multimedia* do Laboratório de Sistemas Informáticos de Grande Escala (LaSIGE) da Faculdade de Ciências da Universidade de Lisboa com a colaboração, imprescindível, do Grupo Português de Computação Gráfica.

A conferência Interacção 2004, realizou-se este ano, pela primeira vez, na Faculdade de Ciências da Universidade de Lisboa, entre os dias 12 e 14 de Julho. Com o objectivo de explorar as sinergias e as perspectivas multidisciplinares no contexto da disciplina Interacção Pessoa Máquina, desde os fundamentos teóricos às práticas e aplicações emergentes, passando pela Computação Gráfica, Multimédia, Sistemas e Trabalho Cooperativo, Sistemas e Formalismos de Suporte ao Desenvolvimento de Interfaces, Interfaces Inteligentes e Multimodais, Acessibilidade e Universalidade, Ergonomia, Cognição e Arquitecturas Cognitivas. Nesse sentido, pretendeu-se reunir investigadores, docentes e profissionais associados a diversas áreas, permitindo a divulgação de trabalhos realizados ou em curso, a troca de experiências e abrir um fórum de discussão de questões ligadas à Interacção Pessoa-Máquina em Portugal, entre as comunidades académica e industrial.

A Interacção 2004, integrou também, para além da conferência principal, duas *workshops* focando temas mais específicos, realizadas no dia 12 de Julho, antes do início dos trabalhos da conferência, e uma exposição conjunta de trabalhos nos mesmos assuntos, patente nos três dias do evento. Os temas da exposição e das *workshops* são a arte e a tecnologia, materializada na Artech 2004 - 1º Workshop Luso-Galaico de Arte e Tecnologia - e o Entretenimento Digital e os Jogos de Computador, consubstanciada na Games 2004 - 1º Workshop em Entretenimento e Jogos Interactivos.

A conferência propriamente dita, desenrola-se nos dias 13 e 14 de Julho, e está organizada em seis sessões técnicas, que incluem 12 artigos longos e 20 curtos, bem como duas sessões proferidas por oradores convidados de renome internacional. Tendo em conta os objectivos da conferência foi ainda incluído no programa uma sessão de *posters*, patentes durante os dois dias da conferência principal. As sessões técnicas organizam-se em torno de um conjunto de cinco temas principais, um deles decomposto por duas sessões técnicas. Esses temas decorrerem, de uma forma não estanque, da organização do processo de selecção dos artigos definida em redor de outros tantos trilhos, a saber: Interacção e Multimédia, Computação Gráfica Interactiva, Trabalho Cooperativo, Acessibilidade e Ergonomia e Cognição. Para cada trilho foi convidado um Presidente, responsável pela angariação de um comité de programa do respectivo trilho, assegurando assim, num evento relativamente abrangente, uma qualidade de selecção que desde logo se pretendeu. De modo a assegurar ainda assim uma homogeneidade entre os trilhos, os artigos ordenados e seleccionados em cada um foram então submetidos a uma discussão, envolvendo pelo menos os responsáveis (ou delegados) de cada trilho, mas também outros membros do Comité de Programa.

Tendo em conta a quantidade e a qualidade dos artigos submetidos e revistos pelo Comité de Programa e aceites para apresentação no conferência, é patente que a aposta na realização deste encontro foi ganha. É particularmente corroborante desta alegação a taxa de rejeição de artigos longos (cerca de 60%) e a alta qualidade dos artigos curtos aceites. Neste sentido parece consolidar-se a esperança original de que o impacto de uma conferência nestes moldes resultou e resultará ainda mais no alargamento da comunidade científica e profissional que se preocupa com a relação complexa entre pessoas, grupos, informação e tecnologia.

Os presidentes da Comissão de Programa e do Comité Organizador gostariam de agradecer aos membros da Comissão de Programa e da Comissão Organizadora, aos oradores convidados, João Lobo Antunes, da Faculdade de Medicina da Universidade de Lisboa, e Rebecca Allen, do MediaLab Europe e a todos os autores.

Lisboa, Julho de 2004

Luís Carriço, Nuno Correia, Pedro Antunes e Joaquim Jorge