

Prefácio

A concepção e desenvolvimento de sistemas interactivos envolve aspectos que vão desde a psicologia à engenharia de software. Recentemente verificou-se uma rápida evolução nesta área multidisciplinar, tanto a nível tecnológico, como do contexto de utilização da tecnologia. Assim, às tradicionais preocupações com a eficácia, eficiência e satisfação, juntam-se agora questões como entretenimento, design, estética, cooperação, ubiquidade e adaptabilidade. Paralelamente, o leque de utilizadores alvo dos sistemas é cada vez mais alargado, existindo a preocupação de desenvolver interfaces para pessoas e contextos de utilização com diferentes tipos de necessidades e requisitos ao nível físico ou cognitivo. Torna-se assim necessário perceber o impacto destas novas realidades no processo de interacção e no desenvolvimento de sistemas interactivos.

Depois do sucesso da primeira edição, organizada em Julho de 2004 na Faculdade de Ciência da Universidade de Lisboa, organizou-se agora a Interação 2006 – 2a. Conferência Nacional em Interação Pessoa-Máquina – numa iniciativa conjunta do Grupo Português de Computação Gráfica e do Departamento de Informática/Centro de Ciências da Computação da Universidade do Minho. Tal como na sua primeira edição, a Interação 2006 visou promover um ponto de encontro da comunidade interessada na Interação Pessoa-Máquina em Portugal. Reunindo investigadores, docentes e profissionais, permitiu a divulgação de trabalhos e a troca de experiências entre as comunidades académica e industrial.

Adoptando uma postura marcadamente multidisciplinar, a conferência desafiou os autores a abordar desde os fundamentos teóricos às práticas e aplicações emergentes, visando explorar sinergias nas seguintes dimensões:

- Aspectos Teóricos em Interação Pessoa-Máquina
- Concepção, Desenvolvimento e Avaliação de Sistemas Interactivos
- Tecnologias de Suporte à Interação
- Aplicações Interactivas

Em resposta a este desafio, foram recebidos trabalhos de Portugal, Espanha e Brasil.

Como resultado do processo de revisão dos trabalhos propostos, foram organizadas sete sessões técnicas em que foram apresentados 13 artigos longos e 16 artigos curtos, bem como uma sessão de posters e demonstrações em que foram apresentados 9 trabalhos. Para complementar o programa técnico foram ainda organizadas duas sessões proferidas por convidados internacionais de renome e uma sessão dedicada à indústria, em que se convidaram empresas e uma associação a apresentar a sua perspectiva sobre o tema da Usabilidade.

A conferência decorreu entre os dias 16 e 18 de Outubro de 2006, nas instalações da Universidade do Minho, Campus de Gualtar, em Braga. Procurou-se que ela fosse um retrato do trabalho que vem sendo desenvolvido nesta área em Portugal. Assim, as sessões técnicas desenvolveram-se em torno de sete temas principais, seleccionados a partir da análise dos trabalhos aceites: Acessibilidade, Psicologia Cognitiva e Colaboração, Concepção e Desenvolvimento, Interfaces Multimodais e Adaptativas, Realidade Virtual e Aumentada, Vizualização e Pesquisa de Informação, e Avaliação. Sem se tratar de uma classificação estanque, pensamos ser esta uma organização natural e abrangente dos trabalhos apresentados.

Terminamos agradecendo aos membros do Comité Organizador e da Comissão de Programa todo o seu trabalho, aos oradores convidados, Michael D. Harrison e Larry L. Constantine, bem como às instituições que aceitaram o desafio de participar na sessão dedicada à indústria (Associação Portuguesa de Profissionais de Usabilidade, MobiComp, Wintouch e Edigma.com) e a todos os autores. Agradecemos finalmente a todos os patrocinadores por nos ajudarem a tornar este evento possível. Esperamos que esta tenha sido mais uma contribuição para fomentar a partilha e colaboração da comunidade Interação Pessoa-Máquina em Portugal.

Braga, Outubro de 2006

Teresa Chambel
Nuno Jardim Nunes
Teresa Romão
José Creissac Campos