

7

Referências

ALEXANDER, C. **The Timeless Way of Building**, Oxford University Press. 1979.

BEACKER, R; SMALL, I. **Animation at the Interface**. Em B. Laurel (ed), *The Art of Human-Computer Interface Design*, Addison-Wesley, pp. 251-267, New York, 1990.

BEDERSON, B. B; BOLTMAN, A. **Does Animation Help Users Build Mental Maps of Spatial Information?** Proceedings of IEEE Symposium on Information Visualization '99, pp. 28-35, IEEE Press, 1999.

BERYL PROJECT compositing window manager. Disponível em: <<http://www.beryl-project.org/>>. Acesso em: 27 mai. 2007.

BORCHERS, J. **Interaction design patterns: twelve theses**, Workshop on Pattern Languages for Interaction Design, Conference on Human Factors in Computing Systems, ACM Press, The Hague, Netherlands, April, 2000.

CHANG, B; UNGAR, D. **Animation: From Cartoons to User Interface**. UIST'93 Conference Proceedings, pp. 45-55, 1993.

CHEN, P; MILLER, D; EYK V. P; WEIENMAN, W. E. **Designing Web Animation**, New Riders Pub, 1996.

DORMANN, C. **The design of animated signs as help** em Conference Companion on Human Factors in Computing Systems, ACM Press, New York, NY, 1994.

DRUCKER, S. M; WONG, C; ROSEWAY, A; GLENNER, S; MAR, S. **MediaBrowser: Reclaiming the Shoebox**, AVI'04, Gallipoli, Italy, 2004.

FLASH multimedia program: Adobe Systems Incorporated, 2007. Disponível em: <<http://www.adobe.com/products/flash/>>. Acesso em: 12 jun. 2007.

GOLNESSA, G. M; MOSTAFA, M. **The impact of web animation on users: Getting the message across literature**. CSI Communications: Journal of Computer Society of India 30(7):pp. 36-38. 2006.

GONZALEZ, C. **Does animation in user interfaces improve decision making?**, Proceedings of SIGCHI conference on Human factors in computing systems: common ground, p.27, Vancouver, British Columbia, Canada, April 1996.

HUYNH, D. F; DRUCKER, S. M; BAUDISCH, P; WONG, C. **Time Quilt: Scaling up Zoomable Photo Browsers for Large, Unstructured Photo Collections**, CHI'04 Portland, Oregon, USA. 2004.

JAVAFX technology: Sun Microsystems Incorporated, 2007. Disponível em: <<http://www.sun.com/software/javafx/>>. Acesso em: 08 jun. 2007.

JOHNSTON, O; THOMAS, F. **Disney Animation-The Illusion of Life**, Abbeville Press, New York, 1981.

KENNEDY, K.; MERCER, R. E. **Using Communicative Acts to Plan the Cinematographic Structure of Animations**. In Proceedings of the 15th Conference of the Canadian Society for Computational Studies of intelligence on Advances in Artificial intelligence May, 2002.

LIMA, F.; SCHWABE, D. **Application Modeling for the Semantic Web**, LA-WEB, First Latin American Web Conference, Santiago, Chile, IEEE-CS Press, 2003.

MANN, W. S; THOMPSON, S. **Rhetorical Structure Theory: Toward a Functional Theory of Text Organization**. Text, 8(13):243–281, 1988.

MARCUS, A. **Visual rhetoric in pictographicideographic. Semiotics unfolding**. Proceedings of the second congress of the International Association for semiotic studies Vienna, July 1979.

MAY, J; DEAN, M. P; BARNARD P.J. **Using Film Cutting Techniques in Interface Design**. Human-Computer Interaction, Volume 18, pp. 325-372, Lawrende Erlbaum Associates, Inc. 2003.

MAYBURY, M.T. **Planning Multimedia Explanations Using Communicative Acts**, in Intelligent Multimedia Interfaces (ed. Maybury, M.T.), AAAI Press / The MIT Press, pp. 60-74, 1993.

MICROSOFT SILVERLIGHT technology: Microsoft Corporation, 2007. Disponível em: <<http://silverlight.net>>. Acesso em: 10 jun. 2007.

MICROSOFT WINDOWS VISTA operational system: Microsoft Corporation, 2007. Disponível em: <<http://www.microsoft.com/windows/products/windowsvista/default.msp>>. Acesso em: 05 jun. 2007.

MORRISON, J.B; TVERSKY, B; BETRANCOURT, M. **Animation: Does it Facilitate Learning**, Proc. Workshop on Smart Graphics, AAAI Press, Menlo Park, CA. 2000.

MOURA, S. S; SCHWABE, D. **Interface Development for Hypermedia Applications in the Semantic Web**, Proc. of LA Web, Ribeirão Preto, Brasil. IEEE CS Press, pp 106-113, 2004.

NUNES, D. **HyperDE - um Framework e Ambiente de Desenvolvimento dirigido por Ontologias para Aplicações HiperMídia**. Dissertação de Mestrado, Departamento de Informática PUC-Rio, 2005.

PROTOTYPE javascript framework: Prototype Core Team, 2007. Disponível em: <<http://prototypejs.org/>>. Acesso em: 15 jun. 2007.

RANEY A. A; JACKSON J. R; EDWARDS, D.B; SCHAFFLER K.L; ARRINGTON, J.B; PRICE M.R. **The Relationship Between Multimedia Features and Information Retrieval**. The Journal of Electronic Publishing, Volume 7, Issue 3. 2002

REGAN, T; DRUCKER, S; LOFSTROM, M; GLATZER, A. **The Visual Decision Maker – A Movie Recommender for Co-located Users**. Technical Report, Microsoft Research, 2002.

ROSSI, G; SCHWABE, D; LYARDET, F. **Web Application Models Are More than Conceptual Models** em Proc. of the ER'99, Paris, France, Springer, 239-252. November 1999.

SCHWABE, D; ROSSI, G. **An object-oriented approach to Web-based application design** Theory and Practice of Object Systems (TAPOS), 207-225, October 1998.

SCRIPT.ACULO.US javascript libraries: Developed by Thomas Fuchs, 2007. Disponível em: <<http://script.aculo.us>>. Acesso em: 20 jun. 2007.

STAFFORD, T; WEBB, M. **Mind Hacks: Tips and Tools for Using Your Brain**. Sebastopol, CA. O'Reilly Media, Inc. 2004.

STASKO, J. T. **Animation in User Interfaces: Principles and Techniques**. Em L. Bass and P.Dewan (eds), Trends in Software (User Interface Software), No 1 (1993), John Wiley, pp. 81-101. 1993.

TABOADA, M; MANN, W.C. **Rhetorical Structure Theory: Looking Back and Moving Ahead**. Discourse Studies 8(3): 423-459. 2006.

TABOADA, M; MANN W.C. **Applications of Rhetorical Structure Theory**. Discourse Studies 8 (4): 567-588. 2006.

TIDWELL, J. **Designing Interfaces: Patterns for Effective Interaction Design**, O'Reilly's, 2006.

WEIR, G.R.S; HEEPS, S. **Getting the message across: ten principles for web animation**. em 7th IASTED International Conference on Internet and Multimedia and Applications (IMSA), Hawaii, USA. Aug 2003.

WEISS, R.E; KNOWLTON, D.S; MORRISON, G.R. **Principles for Using Animation in Computer based Instruction: Theoretical Heuristics for Effective Design**. Computers in Human Behavior 18, pp. 465-477, 2002.

WILLIAMS, R. **Animators Survival Kit: A Manual of Methods, Principles, and Formulas for Classical, Computer, Games, Stop Motion, and Internet Animators**. Faber & Faber, 2002.

YAHOO DESIGN PATTERNS LIBRARY: Yahoo! Incorporated 2007. **Transitions**. Disponível em: <<http://developer.yahoo.com/ypatterns/>>. Acesso em: 25 jun. 2007.

Apêndice 1 – Roteiro de Teste

Dados pessoais do participante

- Nome
- Idade
- Sexo
- Profissão

Conhecimentos e expectativas do participante (Entrevista)

Q1. Costuma usar a internet?

Q2. Se sim, qual a frequência de uso?

Q3. Já visitou sites com animações?

Q4. Qual a opinião geral quanto ao uso de animações?

Q5. Você acha que animações ajudam ou prejudicam?

Tarefas e Questionário

Descrevemos a seguir a relação das informações que estarão disponíveis nos sistemas apresentados, identificando com uma legenda cada instância:

Sistemas Legendas	Sistema com Interface Estática	Sistema com Interfaces Animadas
Filme 1	A arte de Amália	O Crime do Padre Amaro
Filme 2	Fado: História de uma Cantadeira	O Mistério da Estrada de Sintra
Filme 3	Domingo à Tarde	O Fatalista
Filme 4	Ato de Primavera	Maria do Mar
Filme 5	Viagem ao principio do mundo	Camões

Tarefa A: No sistema onde temos interface estática, acessar o Índice de Filmes e pedir ao usuário que selecione um filme qualquer (navegação de um índice de Filmes para um contexto Filmes por ordem alfabética);

Q1. Como ocorreu a transição? (Quanto aos elementos que compõe a interface)

Tarefa C: Navegar da entre as instâncias do contexto Filmes por ordem alfabética. Acessar inicialmente o Filme 1 e navegar do Filme 1 Filme 2.

Q1. Como ocorrem as transições?

Q2. Qual relação encontrada entre os filmes?

(Caso não haja resposta, passar para próxima etapa)

Obs. As ordem de navegações podem ter ordem alteradas caso o usuário deseje escolher instâncias específicas de elementos presentes, neste caso, guiamos a navegação de forma a apresentar todos os caminhos definidos.

Tarefa D: Navegar do Filme 2 Filme 3.

Q1. Qual relação encontrada entre os filmes?

Q2. Existe alguma informação em Comum?

(Deixar que o usuário volte e verifique)

Tarefa E: Navegar do Filme 3 Filme 4.

Q1. Qual relação encontrada entre os filmes?

(Deixar que o usuário volte e verifique)

Tarefa F: Navegar do Filme 4 Filme 5.

Q1. Qual relação encontrada entre os filmes?

Q2. Existe algo diferente? (Deixar que o usuário volte e verifique)

Q3. Existe alguma informação em comum entre todos os filmes?

Tarefa G: Pedir para acessar a instância Filme 3, e selecionar um ator (Navegando do contexto de Filmes por ordem Alfabética para o de Atores por Filme)

Q1. Como ocorreu a transição?

Tarefa H: Pedir para identificar a partir do Ator 1, qual outro ator atuou com ele/ela em mais de um filme.

Tarefa I: Pedir para Voltar para selecionar um filme (Navegando de Atores por ordem Alfabética para Filmes por Ator)

Q1. Como ocorreu a transição?

Tarefa J: Alterar para o sistema que possui transições suaves especificadas e repetir as tarefas da letra **A** até **I**, realizando suas respectivas perguntas.

Q1. Qual a opinião geral sobre o uso de animações durante as navegações?

Q2. Qual sistema possui interação mais atrativa?

Q3. Qual sistema possui interação mais prazerosa?

Q4. Qual o sistema que você gostou mais? Por quê?

Q4. Qual influência das animações para o desempenho das tarefas?

Q5. Quais sugestões quanto às animações no sistema?

Tarefa K: Mostrar o Protótipo realizado em flash e pedir que o usuário navegue livremente.

Q1. Qual opinião sobre as animações deste sistema? Compare com as do outro sistema.

Apêndice 2 – Termo de Consentimento

Está sendo realizado um estudo com usuários por André Tadeu Santos Fialho, estudante de mestrado do Departamento de Informática na PUC-rio, como parte das exigências para conclusão do projeto de dissertação, em conjunto com o Laboratório de pesquisa TECWEB. O estudo tem como propósito avaliar o impacto do uso de interfaces dinâmicas, permitindo então complementar o projeto de pesquisa que propõe uma nova abordagem para inserção e utilização de animações.

Com a sua participação no estudo, pretendemos conhecer melhor quais são as opiniões e expectativas do usuário, bem como observar como o usuário interpreta as informações apresentadas durante a utilização do sistema elaborado.

Solicitamos seu consentimento para realização desta entrevista, bem como para sua gravação. Descrevemos a seguir algumas informações importantes:

- a) Os dados coletados durante a entrevista destinam-se estritamente para a pesquisa em desenvolvimento;
- b) A divulgação dos resultados será realizada de forma a manter seu anonimato, preservando seu direito de privacidade;
- c) O consentimento para a entrevista é uma escolha livre, feita mediante a prestação de todos os esclarecimentos necessários sobre a pesquisa.
- d) A entrevista pode ser interrompida a qualquer momento, segundo a disponibilidade do participante.

Declaro que obtive todas as informações necessárias e esclarecimento quanto às dúvidas por mim apresentadas e, por estar de acordo, assino o presente documento.

Rio de Janeiro ___ de ____ de 2007.

Sujeito de pesquisa

Responsável pela pesquisa