

6

Referências Bibliográficas

BARBER, W.; BADRE, A. Culturability: The merging of culture and usability. In: **Proceedings of the 4th Conference on Human Factors and the Web**, p. 1-14, 1998.

BARBOSA, S.D.J.; SILVA, B.S. **Interação Humano-Computador**. Elsevier, 2010.

BIM, S. A. Obstáculos ao ensino dos métodos de avaliação da Engenharia Semiótica. **PUC-Rio. Tese de Doutorado**, 2009.

BLACKWELL, A.; GREEN, T. Notational systems: The cognitive dimensions of notations framework. In: **Carroll, J.M. (ed.) HCI Models, Theories and Frameworks: Toward a Multidisciplinary Science**, San Francisco, p. 103–134, 2003.

BOURGES-WALDEGG, P.; SCRIVENER, S. A. Meaning, the central issue in cross-cultural HCI design. **Interacting with computers**, v. 9, n. 3, p. 287-309, 1998.

BROWN, H.D. **Teaching by principles: An interactive approach to language pedagogy**. New Jersey: Prentice Hall Regents, 1994.

CLEMMENSEN, T.; HERTZUM, M.; HORNBAEK, K.; SHI, Q.; YAMMIYAVAR, P. Cultural cognition in usability evaluation. **Interacting with Computers**, v. 21, n. 3, p. 212-220, 2009.

CLEMMENSEN, T.; ROESE K. **An overview of a decade of journal publications about Culture and Human-Computer Interaction (HCI)**. IFIP Advances in Information and Communication Technology, v.316, p. 98-112, 2010.

CRESWELL, J. W. **Qualitative inquiry and research method: Choosing among five approaches**. Sage, Thousand Oaks, 2007.

de SOUZA, C.S. **The semiotic engineering of human-computer interaction**. Cambridge, MA: The MIT Press, 2005.

de SOUZA, C.S.; BARBOSA, S.D.J.; PRATES, R.O. A semiotic engineering approach to HCI. In: **CHI'01 Extended Abstracts on Human Factors in Computing Systems**. ACM, p. 55-56, 2001.

de SOUZA, C.S.; LAFFON, R.; LEITÃO, C. F. Communicability in multi-cultural contexts: A study with the International Children's Digital Library. In: **1st IFIP Human- Computer Interaction Symposium HCIS-2008**, Springer Boston, pp. 129-142, 2008.

de SOUZA, C.S.; LEITÃO, C.F. Semiotic engineering methods for scientific research in HCI. **Synthesis Lectures on Human-Centered Informatics**, v. 2, n. 1, p. 1-122, Princeton: NJ. Morgan & Claypool, 2009.

del GADO, E. M.; NIELSEN, J. Eds. **International User Interfaces**, John Wiley & Sons, Inc, 1996.

DENZIN, N.K.; LINCOLN Y.S. **The landscape of qualitative research**. Sage, Thousand Oaks, 2008.

DOTAN, A.; ZAPHIRIS, P. A cross-cultural analysis of Flickr users from Peru, Israel, Iran, Taiwan and the UK. **International Journal of Web Based Communities**, v. 6, n. 3, p. 284-302, 2010.

ECO, U. **A Theory of semiotics**. Bloomington: Indiana University Press, 1976.

FERREIRA, C. M. D.; SALGADO, L. C. C.; de SOUZA, C. S. A Vocabulary to Access Users' Cultural Perspectives in Human-Computer Interaction. In: **Human-Computer Interaction-INTERACT 2013**. Springer Berlin Heidelberg, p. 314-322, 2013.

GASPARINI, I.; KIMURA, M.H.; DE MORAES JUNIOR, S. L.; PIMENTA, M. S.; DE OLIVEIRA, J. P. M. Is the Brazilian HCI community researching cultural issues? An analysis of 15 years of the Brazilian HCI conference. In: **AIED 2013 Workshops Proceedings**, v. 5., p. 11-19, 2013.

GASPARINI, I.; PIMENTA, M.S.; DE OLIVEIRA, J.P.M. Vive la difference!: a survey of cultural-aware issues in hci. In: **Proceedings of the 10th Brazilian Symposium on on Human Factors in Computing Systems**

and the 5th Latin American Conference on Human-Computer Interaction. Brazilian Computer Society, p. 13-22, 2011.

GEERTZ, C. **The interpretation of cultures: Selected essays**. New York: Basic Books, 1973.

HEIMGÄRTNER, R. A tool for getting cultural differences in HCI. **Human Computer Interaction: New Developments**, p. 343-368, 2008.

_____. Intercultural User Interface Design—Culture-Centered HCI Design—Cross-Cultural User Interface Design: Different Terminology or Different Approaches?. In: **Design, User Experience, and Usability. Health, Learning, Playing, Cultural, and Cross-Cultural User Experience**. Springer Berlin Heidelberg, p. 62-71, 2013.

HOFSTEDE, G. **Cultures and organizations: Software of the Mind**. McGraw-Hill, New York, 1997.

JAKOBSON, J.R. Linguistics and poetics. In: T.A. Sebeok (Ed.), **Style in language**, Cambridge, MA: The MIT Press, p. 350-377, 1960.

JIANG, W. The relationship between culture and language. **ELT journal**, v. 54, n. 4, p. 328-334, 2000.

KAMPPURI, M.; BEDNARIK, R.; TUKIAINEN, M. The expanding focus of HCI: case culture. In: **Proceedings of the 4th Nordic conference on Human-computer interaction: changing roles**. ACM, p. 405-408, 2006.

KONDRATOVA, I.; GOLDFARB, I.; GERVAIS, R.; FOURNIER, L. **Culturally appropriate web interface design: web crawler study**. 2005.

KULPA, C.C.; PINHEIRO, E.T.; DA SILVA, R.P. A influência das cores na usabilidade de interfaces através do design centrado no comportamento cultural do usuário. **Perspectivas em Gestão & Conhecimento**, v. 1, p. 119-136, 2011.

LEITÃO, C.F.; SILVEIRA, M.S.; de SOUZA, C.S. **Uma introdução à engenharia semiótica: conceitos e métodos**. In: Proceedings of the 12th Brazilian Symposium on Human Factors in Computing Systems (IHC'13). Brazilian Computer Society, Porto Alegre, Brazil, p. 356-358, 2013. Disponível em: <<http://www2.serg.inf.puc-rio.br/index.php/published-work/302--uma-introducao-a-engenharia-semiotica-conceitos-e-metodos>>. Acesso em: 3 março 2014.

LI, N.; ROSSON, M.B. At a different tempo: what goes wrong in online cross-cultural group chat?. In: **Proceedings of the 17th ACM international conference on Supporting group work**. ACM, p. 145-154, 2012.

LINDGAARD, G.; DUDEK, C.; CHAN, G. Cultural Congruence and Rating Scale Biases in Homepages. In: **Human-Computer Interaction-INTERACT 2013**. Springer Berlin Heidelberg, p. 531-538, 2013.

MARCUS, A. Global and Intercultural User-Interface Design. In: Jacko, J. and Sears, A. (Eds.), **The Human-Computer Interaction Handbook**. Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum Associates, p. 441-463, 2002.

MARCUS, A.; GOULD, E.W. Crosscurrents: cultural dimensions and global Web user-interface design. **Interactions**, v. 7, n. 4, p. 32-46, 2000.

NICOLACI-DA-COSTA, A.M.; LEITÃO, C.F.; ROMÃO-DIAS, D. Gerando conhecimento sobre homens, mulheres e crianças que usam computadores: algumas contribuições da psicologia clínica. In: **IV Workshop sobre Fatores Humanos em Sistemas Computacionais, IHC 2001**, Florianópolis. **Anais SBC**, p. 120-131, 2001.

OYUGI, C.; DUNCKLEY, L.; SMITH, A. Evaluation methods and cultural differences: studies across three continents. In: **Proceedings of the 5th Nordic conference on Human-computer interaction: building bridges**. ACM, p. 318-325, 2008.

PEIRCE, C.S. **The essential Peirce: Selected Philosophical Writings**. Vols. I, II. N. Houser and C.J. W. Kloesel (Eds.) Bloomington, IN. Indiana University Press, 1992-1998.

PEIXOTO, D.C.C.; PRATES, R.O.; RESENDE, R.F. Semiotic inspection method in the context of educational simulation games. In: **Proceedings of the 2010 ACM Symposium on Applied Computing**. ACM, p. 1207-1212, 2010.

PEREIRA, L.S.; BACELLAR S.L.F.; BRAGA, H.; SALGADO, L.C.C.; NUNES, R.R. Using Cultural Viewpoint Metaphors to Provide Web Accessibility for the Visually Impaired Users. **Procedia Computer Science**, v. 27, p. 186-196, 2014.

PRATES, R.O.; de SOUZA, C.S.; BARBOSA, S.D.J. Methods and tools: a method for evaluating the communicability of user interfaces. **Interactions**, v. 7, n. 1, p. 31-38, 2000.

SAKALA, L. **Participatory Design in a Cross-cultural Design Context**. Master thesis, University of Joensuu, 2009. Disponível em: <ftp://www.cs.joensuu.fi/pub/Theses/2009_MSc_Sakala_Lomanzi.pdf>. Acesso em: 3 março 2014.

SALGADO, L.C.C. **Cultural viewpoint metaphors to explore and communicate cultural perspectives in cross-cultural HCI design**. Ph.D. thesis applied to Computer Science Department, PUC-Rio, Brasil, 2011.

SALGADO, L.C.C.; de SOUZA, C.S.; LEITÃO, C.F. **A semiotic inspection of ICDL**. Monografias em Ciência da Computação, n. 31/09, 2009.

_____. On the epistemic nature of cultural viewpoint metaphors. In **Proceedings of the 10th Brazilian Symposium on Human Factors in Computing Systems and the 5th Latin American Conference on Human-Computer Interaction**. Brazilian Computer Society, Porto Alegre, Brazil, p. 23-32, 2011a.

_____. **A Journey Through Cultures: Metaphors for Guiding the Design of Cross-cultural Interactive Systems**. Springer, 2013.

SILVA, G.F.M. PAR (Peço, Ajudo, Recebo): **Um jogo colaborativo em mesa multi-toque para apoiar a interação social de usuários com autismo**. 2012.

SILVA, G.F.M.; SALGADO, L.C.C; RAPOSO, A.B. **Metáforas de Perspectivas Culturais na (re) definição de padrões de colaboração de um jogo de multi-toque para usuários com autismo**. In: XII Simpósio Brasileiro sobre Fatores Humanos em Sistemas Computacionais. IHC 2013, Manaus. Anais SBC, p. 112-121, 2013.

SILVA, M.A.R.; ANACLETO, J.C. Adaptação contextualizada do conteúdo da interface de um jogo narrativo educacional. In: **Proceedings of the 10th Brazilian Symposium on on Human Factors in Computing Systems and the 5th Latin American Conference on Human-Computer Interaction**. Brazilian Computer Society, p. 38-47, 2011.

STRAUSS, A.; CORBIN, J. **Basics of Qualitative Research: Techniques and Procedures for Developing Grounded Theory**. Sage Publications, Thousand Oaks, USA, 1998.

SU, Y.; LIU, D.; YUAN, X.; TING, J.; JIANG, J.; WANG, L.; GAO, L. Webpage Designs for Diverse Cultures: An Exploratory Study of User Preferences in China. In: **Human-Computer Interaction-INTERACT 2013**. Springer Berlin Heidelberg, p. 339-346, 2013.

TENA S.; DÍEZ D.; DÍAZ P.; AEDO I. Standardizing the narrative of use cases: A controlled vocabulary of web user tasks. **Information and Software Technology**, v. 55, n. 9, p. 1580-1589, 2013.

YEO, A.W. Cultural user interfaces: a silver lining in cultural diversity. **ACM SIGCHI Bulletin**, v. 28, n. 3, p. 4-7, 1996.

YOUNG, P.A. Integrating culture in the design of ICTs. **British Journal of Educational Technology**, v. 39, n. 1, p. 6-17, 2008.

Apêndice A

Termo de Consentimento do Estudo 1

Termo de Consentimento³²

Você foi convidado por Cátia Maria Dias Ferreira, aluna do curso de Pós-Graduação em Ciência da Computação, em nível de Mestrado (*Stricto Sensu*), na Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro (PUC-Rio) para participar de uma atividade de avaliação baseada em cenários de uso do website *EF-EnglishTown*®. O objetivo desse estudo é investigar o processo de avaliação na Interação Humano-Computador em sistemas multiculturais com a participação dos usuários à luz das Metáforas de Perspectivas Culturais. Este estudo faz parte da minha pesquisa de dissertação de mestrado com a orientação das professoras Clarisse Sieckenius de Souza e Luciana Cardoso de Castro Salgado.

Neste estudo pretendo aprofundar o conhecimento sobre as questões culturais na Interação Humano-Computador, através da presença do componente cultural no design e avaliação de IHC à luz das Metáforas de Perspectivas Culturais (Cultural Viewpoint Metaphors - CVM). As informações coletadas nesse estudo serão analisadas e comparadas com outros estudos realizados dessa pesquisa contribuindo assim para o seu resultado final. Neste contexto, convido você a colaborar com esse estudo que é composto das seguintes etapas:

- Apresentação do estudo e do website *EF-EnglishTown*®;
- Apresentação das Metáforas de Perspectivas Culturais (conceitos e exemplos);
- Atividade de Avaliação baseada nos cenários de uso do *EF-EnglishTown*®;
- Entrevista Pós-teste.

(*) Todas as etapas serão gravadas em áudio.

O estudo foi planejado para durar aproximadamente 90 minutos, incluindo todas as atividades acima. Para decidir sobre sua participação, é importante que você tenha algumas informações adicionais:

- 1) Os dados coletados durante o experimento serão usados exclusivamente para fins acadêmicos. Somente a professora da disciplina e a aluna que está realizando o experimento terão acesso a eles.
- 2) A publicação de resultados de pesquisa em fóruns acadêmicos, entretanto, baseia-se no nosso respeito pela privacidade dos usuários e o anonimato.
- 3) O consentimento para participação é uma escolha livre, e esta participação pode ser interrompida a qualquer momento, caso você precise ou deseje.
- 4) A entrevistadora está sempre disponível para contato pelo e-mail cferreira@inf.puc-rio.br.

³² De acordo com a Resolução N° 466, de 12 de dezembro de 2012.

De posse das informações acima, gostaria que nos dissesse a sua decisão:

() Consinto em participar do experimento.

() Não consinto em participar do experimento.

Nome do entrevistador: _____

Nome do participante: _____

Rio de Janeiro, _____ de _____ de _____.

Assinatura do participante

Assinatura do Entrevistador

Apêndice B

Termo de Consentimento do Estudo 2

Termo de Consentimento³³

Você foi convidado por Cátia Maria Dias Ferreira, aluna do curso de Pós-Graduação em Ciência da Computação, em nível de Mestrado (*Stricto Sensu*), na Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro (PUC-Rio) para participar de uma atividade de avaliação baseada em cenários de uso do website *EF-EnglishTown*®. O objetivo desse estudo é investigar o processo de avaliação na Interação Humano-Computador em sistemas multiculturais com a participação dos usuários. Este estudo faz parte da minha proposta de dissertação de mestrado e está sendo orientado e co-orientado, respectivamente, pelas professoras Clarisse Sieckenius de Souza e Luciana Cardoso de Castro Salgado.

Neste estudo pretendo aprofundar o conhecimento sobre as questões culturais na Interação Humano-Computador, através da presença do componente cultural no design e avaliação de IHC. As informações então coletadas serão analisadas e comparadas com outros estudos realizados nessa pesquisa de mestrado. Espera-se assim, que as descobertas desse estudo contribuam para o resultado final dessa pesquisa de mestrado. Neste contexto, convidamos você a colaborar com esse estudo, composto das seguintes etapas:

- Apresentação do estudo e do website *EF-EnglishTown*®;
- Uma mini avaliação à luz dos exemplos do website *EF-EnglishTown*®;
- Atividade de Avaliação baseada em cenários do website *EF-Englishtown*®;
- Entrevista Pós-teste.

(*) Todas as etapas serão gravadas em áudio.

O estudo foi planejado para durar aproximadamente 90 minutos, incluindo todas as atividades acima. Para decidir sobre sua participação, é importante que você tenha algumas informações adicionais:

- 1) Os dados coletados durante o experimento serão usados exclusivamente para fins acadêmicos. Somente as professoras orientadoras e a aluna que está realizando o mesmo terão acesso a eles.
- 2) A publicação de resultados de pesquisa em fóruns acadêmicos, entretanto, baseia-se no nosso respeito pela privacidade dos usuários e o anonimato.
- 3) O consentimento para participação é uma escolha livre, e esta participação pode ser interrompida a qualquer momento, caso você precise ou deseje.
- 4) A entrevistadora está sempre disponível para contato pelo e-mail cferreira@inf.puc-rio.br.

³³ De acordo com a Resolução N° 466, de 12 de dezembro de 2012.

De posse das informações acima, gostaria que nos dissesse a sua decisão:

() Consinto em participar do estudo.

() Não consinto em participar do estudo.

Nome do entrevistador: Cátia Maria Dias Ferreira

Nome do participante: _____

Rio de Janeiro, _____ de _____ de _____.

Assinatura do participante

Assinatura do Entrevistador

Apêndice C

Termo de Consentimento do Estudo 3

Termo de Consentimento³⁴

Você foi convidado por Cátia Maria Dias Ferreira, aluna do curso de Pós-Graduação em Ciência da Computação, em nível de Mestrado (*Stricto Sensu*), na Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro (PUC-Rio) para participar de uma atividade de avaliação baseada em cenários de uso do website *Wikipedia*. O objetivo desse estudo é investigar o processo de avaliação da Interação Humano-Computador em sistemas multiculturais com a participação dos usuários à luz das metáforas de perspectivas culturais. Este estudo faz parte da minha pesquisa de dissertação de mestrado com a orientação das professoras Clarisse Sieckenius de Souza e Luciana Cardoso de Castro Salgado.

Neste estudo pretendo aprofundar o conhecimento sobre as questões culturais na Interação Humano-Computador, através da presença do componente cultural no design e avaliação de IHC à luz das Metáforas de Perspectivas Culturais (Cultural Viewpoint Metaphors - CVM). As informações coletadas nesse estudo serão analisadas e comparadas com outros estudos realizados dessa pesquisa contribuindo assim para o seu resultado final. Neste contexto, convido você a colaborar com esse estudo que é composto das seguintes etapas:

- Apresentação do estudo e do website *Wikipedia*;
- Apresentação das Metáforas de Perspectivas Culturais (conceitos e exemplos);
- Atividade de Avaliação baseada nos cenários de uso do website *Wikipedia*;
- Entrevista Pós-teste.

(*) Todas as etapas serão gravadas em áudio.

O estudo foi planejado para durar aproximadamente 90 minutos, incluindo todas as atividades acima. Para decidir sobre sua participação, é importante que você tenha algumas informações adicionais:

- 1) Os dados coletados durante o experimento serão usados exclusivamente para fins acadêmicos. Somente as professoras orientadoras e a aluna que está realizando o mesmo terão acesso a eles.
- 2) A publicação de resultados de pesquisa em fóruns acadêmicos, entretanto, baseia-se no nosso respeito pela privacidade dos usuários e o anonimato.
- 3) O consentimento para participação é uma escolha livre, e esta participação pode ser interrompida a qualquer momento, caso você precise ou deseje.
- 4) A entrevistadora está sempre disponível para contato pelo e-mail cferreira@inf.puc-rio.br.

³⁴ De acordo com a Resolução N° 466, de 12 de dezembro de 2012.

De posse das informações acima, gostaria que dissesse a sua decisão:

() Consinto em participar do estudo.

() Não consinto em participar do estudo.

Nome do entrevistador: Cátia Maria Dias Ferreira

Nome do participante: _____

Rio de Janeiro, _____ de _____ de _____.

Assinatura do participante

Assinatura do Entrevistador

Apêndice D

Termo de Consentimento do Estudo 4

Termo de Consentimento³⁵

Você foi convidado por Cátia Maria Dias Ferreira, aluna do curso de Pós-Graduação em Ciência da Computação, em nível de Mestrado (*Stricto Sensu*), na Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro (PUC-Rio) para participar de uma atividade de avaliação baseada em cenários de uso do website *Wikipedia*. O objetivo desse estudo é investigar o processo de avaliação na Interação Humano-Computador em sistemas multiculturais com a participação dos usuários. Este estudo faz parte da minha pesquisa de dissertação de mestrado com a orientação das professoras Clarisse Sieckenius de Souza e Luciana Cardoso de Castro Salgado.

Neste estudo pretendo aprofundar o conhecimento sobre as questões culturais na Interação Humano-Computador, através da presença do componente cultural no design e avaliação de IHC. As informações coletadas nesse estudo serão analisadas e comparadas com outros estudos realizados dessa pesquisa contribuindo assim para o seu resultado final. Neste contexto, convido você a colaborar com esse estudo que é composto das seguintes etapas:

- Apresentação do estudo e do website *Wikipedia*;
- Uma mini avaliação à luz dos exemplos do website *Wikipedia*;
- Atividade de Avaliação baseada em cenários do website *Wikipedia*;
- Entrevista Pós-teste.

(*) Todas as etapas serão gravadas em áudio.

O estudo foi planejado para durar aproximadamente 90 minutos, incluindo todas as atividades acima. Para decidir sobre sua participação, é importante que você tenha algumas informações adicionais:

- 1) Os dados coletados durante o experimento serão usados exclusivamente para fins acadêmicos. Somente as professoras orientadoras e a aluna que está realizando o mesmo terão acesso a eles.
- 2) A publicação de resultados de pesquisa em fóruns acadêmicos, entretanto, baseia-se no nosso respeito pela privacidade dos usuários e o anonimato.
- 3) O consentimento para participação é uma escolha livre, e esta participação pode ser interrompida a qualquer momento, caso você precise ou deseje.
- 4) A entrevistadora está sempre disponível para contato pelo e-mail cferreira@inf.puc-rio.br.

³⁵ De acordo com a Resolução N° 466, de 12 de dezembro de 2012.

De posse das informações acima, gostaria que dissesse a sua decisão:

() Consinto em participar do estudo.

() Não consinto em participar do estudo.

Nome do entrevistador: Cátia Maria Dias Ferreira

Nome do participante: _____

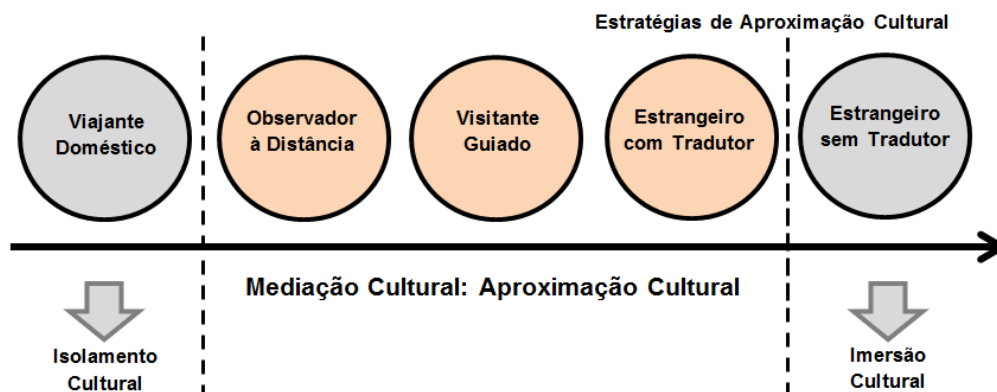
Rio de Janeiro, _____ de _____ de _____.

Assinatura do participante

Assinatura do Entrevistador

Apêndice E

Resumo das CVM



Metáfora	Características da metacomunicação	Variáveis Culturais	
		Língua	Práticas Culturais
 <i>Viajante Doméstico</i>	As diferenças culturais são neutralizadas; A cultura do usuário domina, ou seja, não marca a presença de outra cultura.	Do Usuário	Do Usuário
 <i>Observador à Distância</i>	A marca da presença da outra cultura aparece para o usuário como INFORMAÇÃO (não como experiência que o usuário possa sentir); Equivalente a dizer “deixe-me dar uma olhada na outra cultura” (dicas sobre a outra cultura);	Do Usuário	Do Usuário
 <i>Visitante Guiado</i>	Aspectos das questões culturais são exemplificados e explicados na linguagem do usuário; Tem a oportunidade de contrastar as duas culturas; A marca da presença da outra cultura aparece para o usuário como ILUSTRAÇÃO (não como experiência que o usuário possa sentir).	Do Usuário	Da outra cultura
 <i>Estrangeiro com Tradutor</i>	As práticas culturais são apresentadas da mesma forma como são apresentadas aos nativos da outra cultura. Apenas traduções linguísticas são feitas; O usuário passa a EXPERIMENTAR diretamente as práticas culturais estrangeiras, embora AINDA TENHA ALGUM apoio linguístico do seu idioma.	Do Usuário	Da outra cultura
 <i>Estrangeiro sem Tradutor</i>	Usuários são tratados como nativos da cultura estrangeira; Passa a EXPERIMENTAR diretamente as práticas culturais estrangeiras, SEM APOIO linguístico do seu idioma.	Da outra cultura	Da outra cultura

Apêndice F

Perguntas da Entrevista Pós-Teste

Estudos 1 e 3 (com CVM)

- i. Os cenários apresentados estavam claros? Quais as suas sugestões para melhorá-los?
- ii. Você poderia descrever uma ou mais dificuldades para identificar as metáforas nos cenários apresentados?
- iii. De que forma no geral você acha que as metáforas apresentadas nesse experimento ajudaram a identificar as oportunidades para explorar a diversidade cultural?

Estudos 2 e 4 (sem CVM)

- i. Os cenários apresentados estavam claros? Quais as suas sugestões para melhorá-los?
- ii. Como foi a sua experiência de avaliar as oportunidades dos encontros culturais nos cenários apresentados? O que você achou fácil de fazer? O que você achou difícil de fazer?
- iii. De que forma no geral você acha que esse processo de avaliação do website em estudo, o ajudou a identificar as oportunidades para explorar esses encontros culturais?

Apêndice G

Cenários de Uso dos Estudos 1 e 2 ³⁶

Website: *Englishtown*©

Cenário 1

“Carla está prestes a receber uma promoção para gerente de um projeto importante na sua empresa e não quer perder essa oportunidade. A empresa em que trabalha é uma filial de uma multinacional e as reuniões e apresentações de projetos são feitas em Inglês. Para isso, Carla precisa estar atualizada com os jargões utilizados nessa área para falar sobre seus próximos projetos usando expressões essenciais para gerenciar um projeto em Inglês”. Neste cenário serão apresentados dois artigos que poderão ajudá-la nesse processo: (1) Leia o artigo com dicas “Expressões para gerenciar um projeto em inglês”; e (2) Leia o artigo “Dicas em Inglês para gerenciar projetos”.

Cenário 2

“Carla tem uma entrevista em Inglês agendada para a próxima semana. Se Carla é como a maioria das pessoas, a perspectiva de uma entrevista individual de emprego já é o suficiente para deixá-la nervosa. E uma entrevista de emprego em Inglês? Isso realmente pode ser apavorador - especialmente quando não se sabe o que esperar”. Assim, neste cenário serão apresentadas duas situações para ajudá-la nesse processo: (1) Leia o artigo com dicas para tornar-se mestre em entrevistas em Inglês; e (2) Assista a lição em vídeo que mostra uma candidata sendo entrevistada.

Cenário 3

“Carla trabalha na empresa XPTO e o seu trabalho requer o envio de e-mails profissionais diariamente. Sabemos que os e-mails fazem parte do dia-a-dia das pessoas, porém um e-mail **profissional** deve ser diferente de um e-mail **pessoal**”.

³⁶ E1 e E2 usaram os mesmos cenários e exemplos.

Assim, neste cenário serão apresentadas algumas situações para ajudá-la nesse processo: (1) Leia o enunciado do *Quiz*; (2) Responda todas as perguntas do *Quiz*; e (3) Veja o resultado apresentado.

Cenário 4

“Carla viaja na próxima semana com a sua família para Londres e sabe que é essencial saber como pedir e dar informações em Inglês numa viagem”. Neste cenário serão apresentadas três situações que poderão ajudá-la em sua viagem: (1) Assista ao “vídeo do dia” que mostra um turista perdido pedindo informações sobre como chegar a algum lugar; (2) Responda algumas perguntas do *Quiz* sobre orientações em Inglês (direções); (3) Leia o artigo “Como perguntar onde fica o banheiro em Inglês”.

Cenário 5

“Carla quer fazer um curso no exterior em um país de língua inglesa e está na dúvida para onde ir. Carla sabe que não há melhor maneira de aperfeiçoar seu Inglês do que visitar uma cidade onde todo mundo está falando Inglês, pois assim terá muitas chances de praticar conversação e, além disso, vai receber informações autênticas em Inglês de várias fontes”. Para ajudá-la nesse processo, serão apresentadas cinco tarefas que permitirão conhecer um pouco mais sobre os países de língua inglesa: (1) Leia o artigo sobre os “Cinco melhores lugares para se aprender Inglês”; (2) Responda as perguntas do *Quiz* “Seu Inglês é bom o suficiente para se virar em Londres?”; (3) Leia o artigo “Falando Inglês na Austrália”; (4) Apenas veja sem selecionar alguns lugares interessantes para realizar um Curso no Exterior; e (5) Escolha um dos lugares da tarefa anterior e assista ao vídeo.

Cenário 6

“Carla trabalha em uma empresa multinacional e o seu chefe é um inglês. Ele pede que ela passe a noite toda em uma reunião, mas Carla tem que ir ao aniversário de seu melhor amigo na mesma noite. Como ela faria para dizer “Não” em inglês? Sabemos que cada país tem a sua cultura. Às vezes a forma como dizemos algo pode ser extremamente deselegante ou mesmo rude na outra cultura”. Neste cenário será apresentado um artigo que poderá ajudá-la nesse

processo: (1) Leia o artigo ‘Como dizer não em Inglês’ e aprenda como dizer não sem insultar ou parecer rude.

Cenário 7

“Carla começará a trabalhar na próxima semana em uma empresa multinacional. Uma das suas funções é atender as ligações telefônicas dos clientes encaminhando os assuntos da melhor forma possível. Ela sabe que falar ao telefone é uma tarefa mais difícil que conversar cara-a-cara e gostaria de aprender boas táticas para falar ao telefone”. Neste cenário será apresentado um artigo que poderá ajudá-la nesse processo: (1) Leia o artigo “*Don’t hang up!* Dicas para usar o telefone em Inglês”.

Apêndice H

Cenários de Uso dos Estudos 3 e 4 ³⁷

Website: *Wikipedia*

O seguinte trecho é comum para todos os cenários:

“Renato é brasileiro e aluno do ensino médio da escola XPTO. Seu professor, Hugo, pediu para ele fazer algumas pesquisas, utilizando a *Wikipedia* como fonte de consulta”.

Cenário 1

“Renato entra na página principal da *Wikipedia*”. Neste cenário: (1) Observe as opções oferecidas para a sua pesquisa na página principal da *Wikipedia*.

Cenário 2

“Renato entra na página principal da *Wikipedia*”. Neste cenário: (1) Selecione o link **Polski** na página principal da *Wikipedia*.

Cenário 3

“Renato pesquisou sobre a língua no Brasil e encontrou informações sobre os países onde o português é a língua oficial”. Neste cenário: (1) Observe o Anexo “Lista de países onde o português é a língua oficial”.

Cenário 4

“Um dos temas escolhidos por seu professor foi sobre a culinária polonesa. Na sua pesquisa, ele selecionou um trecho da culinária regional da Polônia que mostra pratos populares da Mazóvia”. Neste cenário: (1) Leia apenas o trecho que fala sobre os pratos populares da Mazóvia.

³⁷ E3 e E4 usaram os mesmos cenários e exemplos.

Cenário 5

“Ao pesquisar sobre a culinária polonesa, ele observou que no final do artigo existe um trecho sobre a Culinária da Europa”. Neste cenário: (1) Observe esse trecho sobre a “Culinária da Europa”.

Cenário 6

“Além da culinária polonesa, seu professor também pediu para pesquisar algo sobre a etiqueta em uma culinária oriental. Para isso, ele selecionou um trecho que fala sobre a etiqueta na mesa da culinária japonesa”. Neste cenário: (1) Leia o trecho sobre a “Etiqueta na mesa” da culinária japonesa.

Cenário 7

“Outro tema escolhido por seu professor foi pesquisar sobre os instrumentos que são utilizados na capoeira. Para isso, Renato selecionou um artigo que fala sobre o berimbau”. Neste cenário: (1) Leia o trecho inicial do artigo sobre o berimbau (antes da descrição).

Cenário 8

“Na pesquisa que Renato fez sobre o berimbau, ele encontrou um trecho onde descobriu que é possível ouvir o “Toque de Angola” no Berimbau”. Neste cenário: (1) Observe o trecho que apresenta o “Toque de Angola” no Berimbau e ouça o mesmo.

Cenário 9

“O último tema escolhido para a pesquisa foi sobre futebol americano. Na sua pesquisa, ele encontrou um artigo bem interessante”. Nesse cenário: (1) Dê uma olhada rápida nos principais itens desse artigo; (2) Leia o trecho “Fazer Avançar a bola”; (3) Observe que do lado esquerdo da página são exibidos *links* em vários idiomas; (4) Selecione o *link* “English” e dê uma olhada rápida na nova página.

Apêndice I

Especificações gerais do protótipo

O protótipo da ferramenta CVMTool foi projetado com as seguintes especificações em linha gerais: coletar informações sobre a avaliação de sistemas multiculturais baseado em uma ferramenta epistêmica da Engenharia Semiótica chamada CVM. De forma mais específica, queremos possibilitar que usuários convidados pelo avaliador de IHC, ao usar o sistema sejam apresentados aos conceitos necessários para a realização da avaliação, por exemplo, definições sobre cultura, sistemas multiculturais e encontros interculturais diretos e indiretos.

Além disso, o usuário será introduzido a um tutorial sobre a ferramenta CVM, explicando e exemplificando os conceitos das metáforas, além de convidá-lo a realizar um mini teste onde serão aplicados os conceitos adquiridos. Com os conceitos do Tutorial entendidos, o usuário está pronto para iniciar a avaliação. Ela é dividida em duas partes. Primeiro, serão apresentadas as tarefas baseadas em cenários de uso que deverão ser avaliadas pelo usuário através de um conjunto de perguntas usando os conceitos das CVM. Depois que todas as tarefas forem respondidas, o usuário responderá um questionário pós-avaliação (entrevista pós-teste) que tem como objetivo coletar informações sobre a experiência em si. Ao encerrar a entrevista pós-teste, o avaliador terá os dados necessários para realizar a análise.