

dx.doi.org/
10.23925/1984-3585.2018i18p5-7

Editorial

Por Diogo Cortiz¹

O número 18 da revista *TECCOGS*, com o tema “Novas interfaces da *Web*”, estimula um debate sobre as novas interfaces tecnológicas e os seus desdobramentos nas sociedades. As tecnologias digitais estão a todo momento se resignificando, e com isso trazem novas perspectivas para os usuários. Elaboramos, nesta edição, um espaço para dialogar sobre esse futuro imediato. Apresentamos as características técnicas das tecnologias emergentes que carregam em si novas possibilidades de interação e apontamos possíveis direções e oportunidades de consumo de conteúdo, navegação em espaços imersivos e novas perspectivas de trabalhos criativos. Os artigos trazem um olhar amplo e abrangente para as transformações que estão acontecendo em nossa sociedade por meio de mudanças inserções de novas tecnologias de interação e novas interfaces. O resultado não é apenas um conjunto de artigos, mas uma coleção de pesquisas que nos permite pensar a partir de diversas perspectivas.

Publicamos uma entrevista com Heloisa Candello, designer e pesquisadora na *IBM Research*, que trabalha com projetos de design para sistemas de Inteligência Artificial, especialmente pensando a experiência do usuário em sistemas conversacionais. Nesta conversa, abordamos temas como a importância do design para o desenvolvimento de projetos de IA e falamos sobre ferramentas de design que facilitem a criação de interfaces mais efetivas e afetivas.

Os artigos têm caráter interdisciplinar e buscam fazer um mapeamento das tecnologias emergentes, além de entender como os usuários estão se relacionando e interagindo com essas inovações. Na busca de uma visão interdisciplinar sobre o tema, convidamos pesquisadores das mais diferentes áreas – Computação, Engenharia, Comunicação e Design – para publicar pesquisas que explorem a complexidade das tecnologias emergentes e das novas interfaces.

O dossiê traz um relato histórico da *Web*, desde a sua origem até o momento presente. O texto aponta os caminhos que foram percorridos para que a *Web* deixasse de ser

¹ Doutor e Mestre em Tecnologias da Inteligência e Design Digital pela PUC-SP, com período de Doutorado Sanduíche na *Université Paris 1 – Panthéon-Sorbonne*. Pesquisador no Centro de Estudos sobre Tecnologias *Web* (Ceweb.br). Professor do Departamento de Computação da PUC-SP e coordenador do curso de Design na mesma instituição.

apenas uma plataforma de compartilhamento de dados científicos para se tornar um espaço global de interação e compartilhamento de conteúdo. O artigo também mostra como a *Web* está se tornando um ambiente de convergência para as novas tecnologias, embarcando tecnologias de Realidade Virtual e Publicações Digitais.

David Lemes apresenta uma exposição da evolução das interfaces gráficas de usuário nas telas de computadores e *smartphones* e discute, nesse contexto, dez princípios para testar fluidez e eficiência de interfaces gráficas com usuários.

A Realidade Virtual (RV) é a tecnologia que está em evidência no momento, seja no cenário acadêmico ou no mercado de alta tecnologia. A importância da Realidade Virtual reside na possibilidade inédita de imersão e interação dos usuários. No entanto, desenvolver experiências imersivas em RV ainda é um desafio para pesquisadores e desenvolvedores. Nesse sentido, o artigo de Paula Zanotelli e Audrey Nasser tem como objetivo discutir um dos principais problemas em projetos de RV: a usabilidade e a ergonomia, especialmente nos aspectos de navegação.

Thiago Mittermayer discute as publicações digitais, outra abordagem tecnológica em destaque no dossiê. O autor apresenta as principais tecnologias de *e-book* em contraponto aos livros impressos, e também traça um perfil dos leitores ubíquos, um assunto relevante para se projetar interfaces com melhor experiência de uso.

Luciana Terceiro apresenta uma pesquisa que nos ajuda a entender como tecnologias emergentes, principalmente a *Web* e as novas formas de interação, estão mudando não apenas como as pessoas se relacionam, mas também como executam trabalhos criativos, ainda que estejam geograficamente separadas. Esse artigo aborda uma questão importante para o cenário atual relacionado às práticas de trabalho remoto.

Ao falar de novas tecnologias e novas interfaces, não podemos deixar de discutir a interação e as experiências dos usuários. Janaina Oliveira e Luiz Carneiro apresentam uma nova proposta para se pensar a experiência do usuário por meio dos jogos. Em seu texto, os autores relatam a experiência de realização de um projeto real durante uma oficina no Congresso *ux Homegrown*, realizado na Nova Zelândia.

Claudio F. André apresenta o pensamento computacional como estratégia de aprendizagem, autoria digital e construção da cidadania. Em seu texto, o autor discute um cenário em que os alunos assumem a responsabilidade sobre o seu próprio processo de aprendizagem, adquirindo

competências que lhes permitam continuar aprendendo ao longo da vida, uma característica fundamental para conseguir acompanhar as mudanças que acontecem cada vez de forma mais rápida.

Este número apresenta duas resenhas. Fabio Fernandes discute o livro *Laws of Simplicity*, do designer John Maeda, obra que apresenta “dez leis da simplicidade” e discute o porquê de a simplicidade ser uma tendência no universo digital. Alexandre Quaresma, aprofunda a discussão sobre o livro *Superinteligência*, de Nick Bostrom, obra cuja essência controversa está centrada na possibilidade de um dia criarmos cérebros artificiais que superem a inteligência humana – e sobre como podemos desenvolver mecanismos que protejam a nossa espécie da extinção.