

Alunos de pós-graduação em Ciência da Computação da UFC são premiados em eventos internacionais

Escrito por Secretaria MDCC

Qua, 25 de Outubro de 2023 14:57 - Última atualização Qua, 25 de Outubro de 2023 15:19

Dois trabalhos de alunos de pós-graduação em Ciência da Computação da Universidade Federal do Ceará (UFC) foram premiados em eventos internacionais e nacionais de renome na área de Interação Humano-Computador (IHC). Os trabalhos são fruto das pesquisas desenvolvidas no Programa de Pós-Graduação em Ciência da Computação (MDCC) da UFC, sob a orientação da professora Ticianne Darin.



INVESTIGAÇÃO EXPLORATÓRIA SOBRE O USO DE SIMULAÇÕES PARA PROMOVER ACESSIBILIDADE CROMÁTICA

O primeiro trabalho premiado, intitulado “Exploring color blindness simulations as tools to create chromatically accessible games”, foi resultado da pesquisa de mestrado do aluno Mateus Pinheiro de Goes Carneiro e foi premiado como o Best Paper da The Annual Symposium on Computer-Human Interaction in Play (CHI PLAY), realizado entre os dias 10 e 13 de outubro de 2023, na cidade de Stratford, no Canadá. O trabalho contou com a co-orientação do professor Windson Viana.

O trabalho investiga o uso de simulações de daltonismo como ferramentas para criar jogos acessíveis a jogadores com deficiência visual. O trabalho conduziu três estudos empíricos que buscaram verificar a relação entre a identificação de problemas de acessibilidade cromática por pessoas com visão típica usando simulações e pessoas com daltonismo, no contexto de jogos móveis. Os resultados indicam usos concretos em que as simulações de daltonismo dão vantagens aos desenvolvedores com visão típica na identificação de questões de acessibilidade cromática em seus jogos.

O artigo foi considerado um dos melhores entre os mais de 300 trabalhos submetidos ao CHI PLAY 2023, sendo reconhecido como parte do top 1% das submissões. CHI PLAY é uma conferência internacional que reúne grandes empresas como Microsoft, Google e Meta e pesquisadores de todo o mundo para destacar e promover a discussão de pesquisas atuais de alta qualidade em jogos e Interação Humano-Computador. A CHI PLAY surgiu do crescente trabalho em torno de jogos e brincadeiras que emergem da conferência anual da ACM sobre Fatores Humanos em Sistemas de Computação (CHI) e atualmente é considerada uma das mais relevantes na área.

O artigo resultante foi publicado em formato Open Access no periódico Proceedings of the ACM on Human-Computer Interaction (PACMHCI; 2573-0142). O PACMHCI é uma revista de alto nível em Interação Humano-Computador, com um fator de impacto de 5,6, um índice H de 38 e um ranking SCIMAGO SJR de 0,617.

Conheça o trabalho: <https://dl.acm.org/doi/10.1145/3611026>

VALIDAÇÃO DE INSTRUMENTOS PSICOMÉTRICOS PARA AVALIAR MOTIVAÇÃO E ENGAJAMENTO

O segundo trabalho, intitulado “Cross-cultural adaptation of the Intrinsic Motivation Inventory Task Evaluation Questionnaire into Brazilian Portuguese”, foi apresentado pelo mestrando Caio Nunes no XXII Simpósio Brasileiro sobre Fatores Humanos em Sistemas Computacionais (IHC), realizado entre os dias 16 e 20 de outubro de 2023, na cidade de Maceió (AL). Este evento é organizado pela Sociedade Brasileira de Computação (SBC) e sua Comissão Especial de Interação Humano-Computador (CEIHC), em cooperação com a Association for Computing Machinery (ACM) reúne a comunidade científica e a indústria no campo da Interação Humano-Computador (IHC) no Brasil e é considerado o mais relevante do gênero na América Latina.

O trabalho recebeu Menção Honrosa na Trilha de Pesquisa, que reúne publicações originais e inéditas na área de IHC. Este é o principal evento científico da área na América Latina e tem como objetivo promover o intercâmbio de experiências entre pesquisadores, estudantes, profissionais e demais interessados em IHC.

O trabalho propõe a adaptação transcultural do questionário Intrinsic Motivation Inventory (IMI-teq), uma ferramenta para avaliar a motivação intrínseca de usuários em diferentes contextos, para o português brasileiro. O trabalho seguiu etapas estruturadas para tradução e adaptação de questionários e realizou testes estatísticos para verificar a validade e a confiabilidade da versão traduzida para medir o construto de motivação. Este é o primeiro instrumento validado para avaliar a motivação intrínseca com artefatos computacionais em português brasileiro.

A validação do IMI-teq-br faz parte de uma iniciativa para a validação de instrumentos psicométricos para avaliação da interação humano-computador para a comunidade brasileira. Em 2021, a professora Ticianne Darin já havia publicado, juntamente com o também aluno do MDCC David Miranda, um instrumento validado para avaliar o engajamento de usuários, o UES-br (<https://dl.acm.org/doi/10.1145/3474705>), no PACMHCI.

Escrito por Secretaria MDCC

Qua, 25 de Outubro de 2023 14:57 - Última atualização Qua, 25 de Outubro de 2023 15:19

Os trabalhos premiados demonstram a qualidade e a relevância das pesquisas realizadas na UFC na área de ciência da computação e contribuem para o avanço do conhecimento e para a solução de problemas reais da sociedade. Além disso, os trabalhos evidenciam a internacionalização da pesquisa realizada na UFC, que busca dialogar com as tendências mundiais e participar dos principais eventos científicos da área.