

MAGIA: Um Sistema Baseado em Realidade Aumentada para Melhoria da Capacidade de Abdução de Seres Humanos

por Fernando Concatto e Arthur Passos

Publicado no DXXXVIII Simpósio Intergalático de Tecnologia Anti-humana

1. Introdução

Nos anos recentes, é possível observar um considerável aumento na frequência de tentativas de abdução de seres humanos pela população alienígena. Verifica-se também um grande interesse da comunidade científica em favor do desenvolvimento de metodologias para tornar tal atividade mais eficaz e menos propensa a erros. Um dos principais avanços no contexto de sistemas de abdução dos últimos anos, o PAINel Abdução Intergalática Neoquântica (PAIN), proposto por MacDiablo et al. (2479), mostrou-se altamente efetivo em diversos estudos de caso publicados em múltiplos periódicos renomados.

No entanto, alguns estudos apontam que o sistema PAIN apresenta uma alta propensão a erros, os quais frequentemente acarretam na aniquilação do humano alvo (uma consequência geralmente indesejável). Desta maneira, buscando usufruir do conhecimento tecnológico acumulado pela civilização humana nos últimos séculos, este trabalho propõe a utilização do conceito de Realidade Aumentada, explorado pela humanidade nos séculos XX e XXI, para providenciar um processo de abdução mais confortável menos suscetível a erros. O sistema proposto neste trabalho foi denominado Máquina Abdução Geométrica de Interação Amplificatória (MAGIA), evidenciando algumas de suas principais capacidades.

Buscando explicar a proposta de forma clara e objetiva, este trabalho foi organizado da seguinte forma: a seção 2 apresenta os conceitos fundamentais do sistema, habilitando sua construção por outros grupos; a seção 3 efetua uma análise crítica do sistema proposto, utilizando estratégias de avaliação disponíveis na literatura; a seção 4 relata algumas observações estabelecidas durante o planejamento e execução dos experimentos; por fim, a seção 5 apresenta conclusões e possíveis direções para pesquisas futuras.

2. Projeto

O sistema MAGIA consiste em

3. Análise de Usabilidade

⇒ Visibilidade do status do sistema

O óculos de realidade aumentada deverá apresentar informações úteis e relevantes, como a distância do humano alvo até o disco voador, o status do raio abdução (on/off), o status da escotilha (aberta/fechada), além de um feedback em tempo real da manobra sendo executada (talvez uma esfera com um vetor?)

Compatibilidade de um sistema com o mundo real

Controle do usuário e liberdade

Consistência e padrões

⇒ **Prevenção de erros**

Mensagens de confirmação para ações “perigosas” como fechar a escotilha do disco voador ou interromper o fluxo do raio abduativo

Ajuda os usuários a reconhecer, diagnosticar e recuperar-se de erros

Reconhecimento em vez de memorização

⇒ **Estética e design minimalista**

Focar na visualização e integração profunda com a realidade. Não colocar muita firula, só o crucial (e.g. mira/visor em aeronaves de combate)

⇒ **Ajuda e documentação**

Cada ação deve ter um ?, sendo possível selecioná-lo para verificar uma descrição breve de seu efeito. Em um menu, tem-se um manual que inclui um tutorial demonstrativo (tipo um vídeo/animação) e um modo interativo (tipo um sandbox com ajuda/indicadores)

⇒ **Flexibilidade e eficiência de uso**

Tutorial que pode ser desativado/só na primeira vez. Demonstrações que vão diminuindo de frequência/podem ser ignoradas.

4. Observações

5. Considerações finais