

Discente : Gustavo Santos Teixeira

Resumo do filme Ex_Machina (2014)

No enredo, a história gira em torno de Ava, Nathan e Caleb, onde Ava é um robô humanoide, Nathan é seu criador e Caleb um programador. É mostrado no filme o teste de Turing, cujo objetivo é analisar se um robô tem a capacidade de manifestar algum traço de comportamento equivalente ao de um ser humano. No filme, há uma troca de informações entre as pessoas e robôs para estimular as máquinas a ter conhecimentos relacionados às pessoas, isso de certo modo teve sucesso devido a uma inteligência artificial que permite a extração de informações dada uma experiência. No filme, devido às interações com a Robô, Eva, um dos personagens começa a desenvolver uma certo gosto pelo robô, depois é mostrado que caso ela não passasse no teste, iria desligá-la, isso gerou uma certo conflito de emoções no personagem. Foi possível perceber que o modo como a robô humanoide agia não era uma manifestação de comportamento humano, mas sim fruto de uma coleta de dados, onde a partir dessas informações, foi possível descobrir um modo de agir para que a pessoa passasse a ver ela como humana, tanto do ponto de vista de pensamento, empatia e comportamento.

Análise do ponto de vista de IHC

De maneira geral, o desenvolvimento tanto da interação quanto da aparência dos robôs apresentados na história, seguem conceitos importantes de IHC, como clareza, adequação ao que se espera de uma máquina cujo objetivo é simular o ser humano, além de que a comunicabilidade das máquinas são avançadas, precisas e bastante claras. O modo como as máquinas coletam os dados a partir das experiências simulam bastante como seria uma troca de informações entre as pessoas, gerando uma satisfação no usuário. A acessibilidade é um fator muito bem tratado com relação às experiências, praticamente todos os tipos de pessoas podem participar, do meu ponto de vista é bastante inclusivo. Elas possuem grande autonomia, tanto as pessoas que

estão vendo o filme quanto o que se percebe da experiência do personagem, a situação ocorre como uma conversa ao invés de um experimento para coletar dados, mostrando novamente o objetivo de manter a ideia de um robô humanoide e uma interação o mais próximo possível de uma conversa humana.

Podemos perceber o quanto o produto desenvolvido foi centrado no que o usuário espera, que é acessibilidade simplificada, boa experiência de uso ,clareza e simplicidade, a ponto de que o indivíduo possa criar até afeição pelo produto.