

IHC - CONCEITOS E APLICAÇÕES

Guilherme Araújo Silva – 4º Semestre Sistemas para Internet - Noturno

1. INTRODUÇÃO

Interação é, sem dúvida alguma, uma das mais eficientes formas de aprimorar o conhecimento. É através dela que o indivíduo é capaz de formar suas primeiras ligações cognitivas entre coisas, ações e reações, ou seja, ainda no início de sua vida, é capaz de compreender que ao realizar determinadas ações em determinadas situações lhe é proporcionado como resultado uma reação, a qual servirá de parâmetro para mensurar o que lhe convém ou não. Observando que dentre este ciclo, estamos sempre interagindo com uma interface diferente, e são elas as responsáveis pelo aprendizado através da interação, tomemos como exemplo o simples fato de ascender a lâmpada de uma sala, a princípio parece algo trivial, entretanto, da primeira vez em que um interruptor foi instalado em uma parede, esta interface teve que ser interpretada pelo indivíduo, ou seja, houve a necessidade da interação dele com a interface para saber os possíveis resultados de suas ações.

De mesmo modo, na área da informática estamos constantemente envolvidos com a interação a diversas e distintas interfaces, seja para produzir conteúdo escrito, desenhos tridimensionais, cálculos estatísticos, entre muitos outros, elas estão envolvidas diretamente em nosso cotidiano. Porém nem sempre o

foco dessa interação foi o usuário, onde notou-se ao longo do tempo, a necessidade de modificar essa interação entre as interfaces e o usuário, surgindo então um estudo denominado IHC, ou Interação Homem-Computador.

2. CONCEITOS

Referindo à IHC, é importante destacar conceitos na área de estudos cognitivos, deste modo, MORAIS e LOPER (2014) citam dois desses estudos:

No contexto da cognição em IHC é importante citar dois tipos de cognição definidos por Norman (1993 apud PREECE; ROGERS; SHARP, 2005), a cognição experiencial e reflexiva (Figura 1.2). A cognição experiencial implica um estado mental no qual o homem percebe, age e reage aos eventos ao seu redor de maneira eficaz e sem esforço, exigindo que se atinja certo nível de conhecimento e envolvimento, como, dirigir, ler um livro, conversar ou jogar videogame. Já a cognição reflexiva envolve pensar, comparar e tomar decisões, ou seja, esse tipo é o que promove novas ideias e a criatividade, como exemplo, projetar, aprender, escrever um livro (Figura 1.2).

Figura 1.2 Cognição experiencial e reflexiva



Fonte: Morais (2007).

Partindo desse princípio, podemos analisar a importância da interação entre interfaces e indivíduos para o aprendizado contínuo e viver a experiência do mesmo.

Portanto a evolução dessa interação é inevitável, e no campo da computação ainda mais, pois a tendência é de que as interfaces sejam

aperfeiçoadas para que a experiência do usuário possa ser cada vez mais fácil e satisfatória.

Dentro dessa linha de raciocínio, MORAIS e LOPER (2014) destacam que “A comunicação é a base para o âmbito de IHC, por isso, o quanto mais uma interface facilitar o entendimento do homem em relação a seu propósito, melhor será sua eficiência.”.

Já REBELO nos trás uma definição conceitual de interação e interface, onde destaca:

- **interação:** Enfoque mais amplo com novos campos de estudo envolvendo a comunicação entre usuários e computadores ou outros tipos de produtos.
- **interface:** Termo pioneiro que estabelece o conceito de ponto de interação entre um computador e outra entidade.

3. APLICAÇÕES

São inúmeros os benefícios de utilizar e aprimorar o conceito de IHC, principalmente nos dias atuais, onde a tecnologia evolui e se modifica constantemente. Os profissionais da área de computação devem tomar como dever a aplicação desse conceito no desenvolvimento de softwares ou novas tecnologias criadas.

IHC pode e é utilizada em diversos setores, como na área da saúde, por exemplo, auxiliando os profissionais em questão no tratamento de pacientes com limitações cognitivas, ou na área da educação, estimulando crianças e jovens a interagir com o computador de maneira mais fácil, de mesmo modo tornando possível essa interação para os usuários que tenham algum tipo de limitação, seja ela física ou psicológica.

Além dos exemplos acima citados, podemos também analisar trabalhos de IHC com idosos, como o de inclusão digital. Pessoas com idade mais avançada geralmente têm dificuldade ao interagir com o computador, pois a princípio a interface da máquina lhes parece algo complicado, o que com o tempo e um trabalho dedicado, torna-se um algo desmistificado, fazendo então com que eles possam enxergar de maneira diferente essa interação com a interface em questão.

Felizmente, existem vários projetos que envolvem o tema, e consequentemente alcançam e ajudam muitas pessoas.

Um deles é o projeto “Click Melhor Idade” da Fatec Jales, que ministrado por professores e com o auxílio dos alunos da própria instituição como monitores, auxiliam pessoas com idade superior a 50 anos no processo de interação com a interface do computador, desde tarefas muito básicas, que para muitos podem ser imperceptíveis quando na verdade está sendo trabalhada a cognição reflexiva, como tarefas onde já adquiriram certa familiaridade com a interface, trabalhando então com a cognição experimental.

4. REFERÊNCIAS

MORAIS, M. E.; LOPER, A. A. **Interação humano-computador**. Londrina: UNOPAR, 2014.

REBELO, I. **User experience and HCI expert**. Disponível em <<https://irlabr.wordpress.com/apostila-de-ihc/parte-1-ihc-na-pratica/introducao-a-interacao-entre-homem-e-computador-ihc/>>. Acesso em: 26 ago. 2017.