

abordando o design de interação e os aspectos da interface dos produtos.

2. DESIGN DE INTERAÇÃO E INTERFACE

Os consumidores interagem com muitos produtos para realizar tarefas. O objetivo do *design* de interação consiste em desenvolver produtos interativos que possam ser compreendidos e fáceis de usar. Preece; Rogers; Sharp [8, p.27] conceituam o *design* de interação como: “*Design* de produtos interativos que fornecem suporte às atividades cotidianas das pessoas, seja no lar ou no trabalho”. A interação é um processo que engloba as ações do usuário sobre a interface de um sistema, e suas interpretações sobre as respostas reveladas por esta interface [SOUZA et al., 11].

A interface é a parte de um artefato que permite a um usuário controlar e avaliar o funcionamento deste artefato através de dispositivos sensíveis às suas ações e capazes de estimular sua percepção. No processo de *interação* usuário-sistema a interface é o combinado de *software* e *hardware* necessário para viabilizar e facilitar os processos de comunicação entre o usuário e os produtos. A interface entre usuários e sistemas computacionais diferencia-se das interfaces de máquinas convencionais por exigir dos usuários um maior esforço cognitivo em atividades de interpretação e expressão das informações que o sistema processa [NORMAN, 7].

O processo de *design* de interação é composto por quatro atividades básicas centradas no usuário, como destacam os autores, Preece; Rogers; Sharp [8, p.33]: a) Identificar necessidades dos usuários e estabelecer requisitos; b) Desenvolver *designs* alternativos que preencham requisitos; c) Construir versões interativas dos *designs*, de maneira que possam ser comunicados e analisados; d) Avaliar o que está sendo construído durante o processo. Estas atividades se relacionam e compartilham as informações entre si. De acordo com estes autores o foco deve ser sempre no usuário, com as metas de usabilidade e interação devidamente definidas.

O design do produto será interativo se realmente for concebido com foco no usuário e a

partir da ideia do produto, for construindo versões deste produto (protótipos) e validado junto a potenciais usuários, antes de seguir para as etapas de produção.

Portanto, as interfaces dos sistemas é que devem permitir o diálogo com os usuários, facilitando a comunicação das informações e dos procedimentos a serem executados. Assim sendo, pode-se considerar que se a interface do sistema CAD/Vestuário for simples, direta, fácil de compreender, farão com que seu usuário/modelista, ou neste caso o aluno, se esqueça que está usando a ferramenta e se concentre na execução de cada detalhe da modelagem do vestuário. Esta visão sobre a interface e o usuário é pertinente a presente pesquisa, uma vez que pode colaborar com a ergonomia e usabilidade deste produto e, se for o caso, melhor a relação do usuário com a interface do sistema CAD/Vestuário, como contextualizado em seguida.

3. ERGONOMIA E USABILIDADE DE SISTEMAS INFORMATIZADOS

A O conceito do design de interação e da usabilidade se relacionam, ambos levam em conta as necessidades, limitações e desejos dos usuários. O processo de desenvolvimento de *software* não deve considerar a lógica do funcionamento do *software*, somente na visão das pessoas que fazem o *software*, mas também na lógica de utilização para garantir maior adaptação às expectativas do usuário. Para que isso ocorra, os critérios ergonômicos devem ser usados na concepção do produto e na avaliação da sua interface. Estes se prendem geralmente com a eficácia das ações, não perdendo de vista a segurança e o conforto de quem realiza a função, podendo-se afirmar que este triângulo formaliza os objetivos da ação ergonômica, ou seja, a otimização das interações homem-sistema-trabalho-ambiente.

Dias [2], define a ergonomia de *software* como a área que trata de aspectos relativos aos programas e à programação e busca melhorar a capacidade de utilização – usabilidade – dos *softwares* por usuários de diferentes características.