

1. Objetivos da aula:

Reconhecer a importância dos elementos comunicativos; conhecer os conceitos de fenomenologia e semiótica; entender como os signos podem ajudar a percepção dos sentidos; analisar e aplicar a representação dos signos em uma interface gráfica por meio da inspeção semiótica.

2. Introdução:

O que é comunicabilidade? Engenharia semiótica e processos práticos.

3. Conceitos de Comunicabilidade:

Antes de analisarmos como a comunicação pode ajudar a criar interfaces que sejam agradáveis, familiares e de fácil uso, vamos primeiro entender a importância da comunicação e o seu papel de “guia” nas percepções humanas. O entendimento sobre comunicação partiu de estudos propostos pelo filósofo Aristóteles (século IV a.C.). Este defendeu que para comunicar era preciso que existissem três elementos: o emissor, o receptor e o conteúdo. A partir desse modelo básico, surgiram outros modelos, como o paradigma de Lasswell (1948), o modelo de Shanon e Weaver (1949), o Newcomb (1953), o modelo de Schramm (1954) e, ainda, o modelo de Roman Jakobson (1960).

1. Emissor: pode ser um indivíduo ou um grupo, é quem emite a mensagem;
2. Mensagem: é o conteúdo que o emissor quer transmitir.
3. Canal: É o meio, via de circulação, pela qual a mensagem é transmitida.
4. Código: Para que a mensagem seja compreendida, existem códigos que devem ser entendidos tanto pelo emissor quanto pelo receptor.
5. Referente: é o contexto, situação ou objeto ao qual a mensagem está relacionada.
6. Destinatário (receptor): é o que recebe a mensagem, pode ser uma pessoa ou grupo de pessoas.

4. Fenomenologia e semiótica

O estudo dos signos remonta à antiguidade, mas a semiótica como ciência se consolidou no século XX, especialmente com as contribuições de Charles Sanders Peirce. Peirce fundamentou sua teoria semiótica na fenomenologia, uma disciplina que investiga como apreendemos qualquer coisa que aparece à nossa mente. Essa abordagem fornece as bases para três ciências normativas: estética, ética e lógica. A estética lida com os ideais que guiam nossos sentimentos, a ética trata dos ideais que orientam nossa conduta, e a lógica estuda os ideais e normas que conduzem o pensamento.

5. Engenharia semiótica

A Engenharia Semiótica é uma teoria de Interação Humano-Computador (IHC) que se concentra na comunicação como mediadora da interação entre humanos e máquinas. Nessa perspectiva, os sistemas são considerados como artefatos de metacomunicação, onde a interface é vista como uma mensagem unidirecional e indireta dos designers para os usuários.

A Engenharia Semiótica busca resolver aspectos de usabilidade, ensinando o conhecimento necessário para utilizar o sistema por meio da interface do usuário.

A semiótica, que estuda signos, processos de significação e comunicação, é fundamental para a Engenharia Semiótica. Os signos representam outras coisas e podem assumir diversas formas, como símbolos, ícones, palavras, sinais, índices, entre outros. No entanto, nem toda representação é um signo; é necessário que o interpretante compreenda a representação como tal. Os sistemas de signos são estabelecidos com base em convenções sociais e culturais.

Um signo de interface é criado pelo designer para que o usuário o intérprete como uma ação. No entanto, o entendimento de um signo pode variar dependendo do conhecimento prévio, hábitos, experiências pessoais e contexto cultural do usuário. Portanto, é crucial que os desenvolvedores compreendam os elementos básicos da linguagem visual e saibam potencializar as composições para transmitir significados objetivos aos usuários.

6. Comunicabilidade

Comunicabilidade é a capacidade de uma interface transmitir ao usuário a lógica do design (as suas intenções ao desenvolver o sistema e os princípios que determinarão o comportamento da interface). Por exemplo, como desenvolvedor, você inseriu um botão no canto superior direito da sua interface gráfica. Se o usuário entender o significado daquele botão e interagir com o botão de forma satisfatória, você terá atingido o seu objetivo comunicacional. Caso o usuário não entenda a função do botão, cabe ao designer criar outras estratégias compositivas para adequar o botão a um conceito que seja claro.

6.1 Método MAC

Segundo Barreto, é dividido em três etapas: preparação do teste, coleta de dados e análise de dados. Sendo:

1. Preparação do teste: define os objetivos e metas dos sistemas, elabora o fluxo de tarefas do usuário, selecione os participantes e documenta o consentimento dos participantes.
2. Coleta de dados: distribui as tarefas planejadas aos participantes, acompanha as interações dos participantes com o sistema, grava e acompanha as interações.
3. Análise dos dados: é feito um processo conhecido como etiquetagem, em que o avaliador analisa as gravações das interações dos participantes e as classifica para posteriormente interpretar, identificando os problemas a partir do cruzamento de informações.

7. Inspeção semiótica

A inspeção semiótica avalia a qualidade da emissão da metacomunicação do designer através da interface do sistema. Por se tratar de um método de inspeção, ele permite antever as

possíveis consequências de certas decisões de design. É um método que não envolve o usuário, tratando de uma experiência de uso potencial e não real.

Resumo feito por Arisio Andrade