



Universidade de Brasília
Faculdade Unb Gama
IHC

Temple Grandi

Gustavo Rodrigues Coelho, 11/0030559

Professor(a): André Barros

Brasília
2016

Resenha Temple Grandi filme

O filme de Temple Grandi apresenta a vida de um ser humano que supera limitações e desafios durante sua vida para construir uma brilhante carreira. Diagnosticada com autismo ainda criança, a personagem principal é incentivada por sua mãe a persistir e interagir com outras pessoas. Para ter uma formação apropriada e atenção adequada Temple é enviada a uma escola integral, onde com a ajuda de um professor desenvolve suas habilidades. O autismo dificulta sua interação com as pessoas porém da a personagem uma incrível habilidade de memorização e percepção. Essas habilidades que ela utiliza durante o filme para desenvolver novos equipamentos para a indústria agropecuária e frigorífica. O texto irá apresentar como esses produtos se relacionam com a interação humano computador e como as habilidades da personagem foram importantes para o desenvolvimento desses produtos. Além disso, será mostrado como um design de interação pode aproveitar algumas experiências vistas no filme.

Durante o seu tempo de escola Temple percebe que uma das limitações de seu autismo é não aceitar o contato humano. Essa atitude causa certos embaraços a personagem por não conseguir compreender o afeto que outros seres humanos dispensa a ela. Desafiada por seus mestres a pensar em algum tipo de mitigação do problema, Temple desenvolve uma máquina que simula um abraço humano. O equipamento permite novas sensações e a melhoria da sua interação com os outros seres humanos. Um ponto importante a ressaltar dessa primeira invenção da personagem é a pesquisa extensa feita para produzir a máquina além do seu design. O usuário poderia regular a intensidade do abraço simulando o contato humano. Muitas vezes o design de interação humano computador terá que pesquisar intensamente - como fez Temple - sobre o tipo de usuário para qual o sistema esta sendo desenvolvido para melhor adequar o design do software ou produto.

Continuando em sua trajetória a personagem Temple estuda ciências naturais e resolve fazer mestrado em bovinos. A personagem então tenta entender o comportamento dos bovinos para isso ela se comporta como um: andando pelos currais, pelos corredores, dentre outras coisas. Aqui temos uma grande lição de como, as vezes, é necessário entrar no contexto do usuário para entender suas necessidades e o seu comportamento para desenvolver um produto adequado. Temple, então, projeta novas formas de currais que aproveitam o comportamento bovino para guiá-los sem a necessidade de grande intervenção humana. Outro grande problema resolvido por ela com seu novo design é a perda de animais afogados nos tanques de água de banho. Temple observou que os bovinos poderiam ser induzidos a atravessar o tanque apenas modificando o piso de entrada. Assim, perdas de vida poderiam ser evitadas e a diminuição do número de peões da fazenda.

Por ultimo, Temple, continua suas pesquisas e redefine a linha de produção de um frigorifico para tornar o processo mais humano e menos cruel com os animais. Utilizando os seus conhecimentos adquiridos na reformulação dos currais, ela percebe que pode levar os bovinos pelo frigorifico sem muita intervenção humana, diminuindo o número de paradas do estabelecimento causados por problemas gerados na hora do abate.