

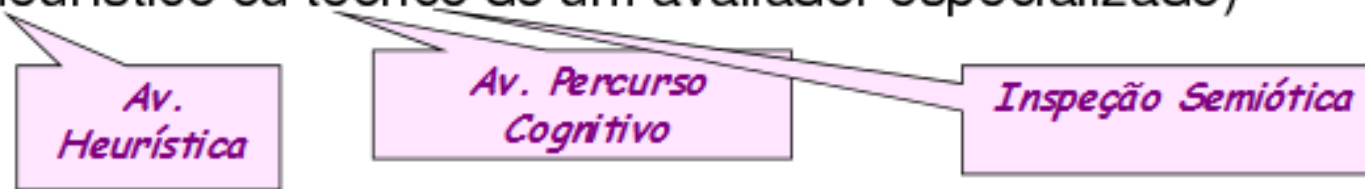
Avaliação Baseada em Modelos Conceituais

II Engenharia Semiótica

Método de Inspeção Semiótica

4 paradigmas para avaliação em IHC

1. O **rápido e rasteiro** (que prima pela informalidade)
2. Os **testes de usabilidade** (experimentos controlados em laboratórios)
3. Os **estudos em campo** (que se realizam nos contextos naturais de uso das tecnologias avaliadas e são mais difíceis de controlar e registrar do que os testes de usabilidade)
4. A **avaliação preditiva** (que se baseia em conhecimento heurístico ou teórico de um avaliador especializado)



Comparação de 2 “teorias de IHC”

Engenharia Cognitiva

(Norman, 1986)

OBJETIVO

Gerar e organizar conhecimentos sólidos para favorecer o desenvolvimento de bons projetos de interação humano-computador.

BASE & FOCO

Cognitiva / Aprendizado e Compreensão

Quem está em cena na interação?

Usuário (somente).

Engenharia Semiótica

(de Souza, 2005)

OBJETIVO

Gerar e organizar conhecimentos sólidos para favorecer o desenvolvimento de bons projetos de interação humano-computador.

BASE & FOCO

Semiótica / Comunicação e Expressão

Quem está em cena na interação?

Usuário e Projetista (Designer) do sistema.

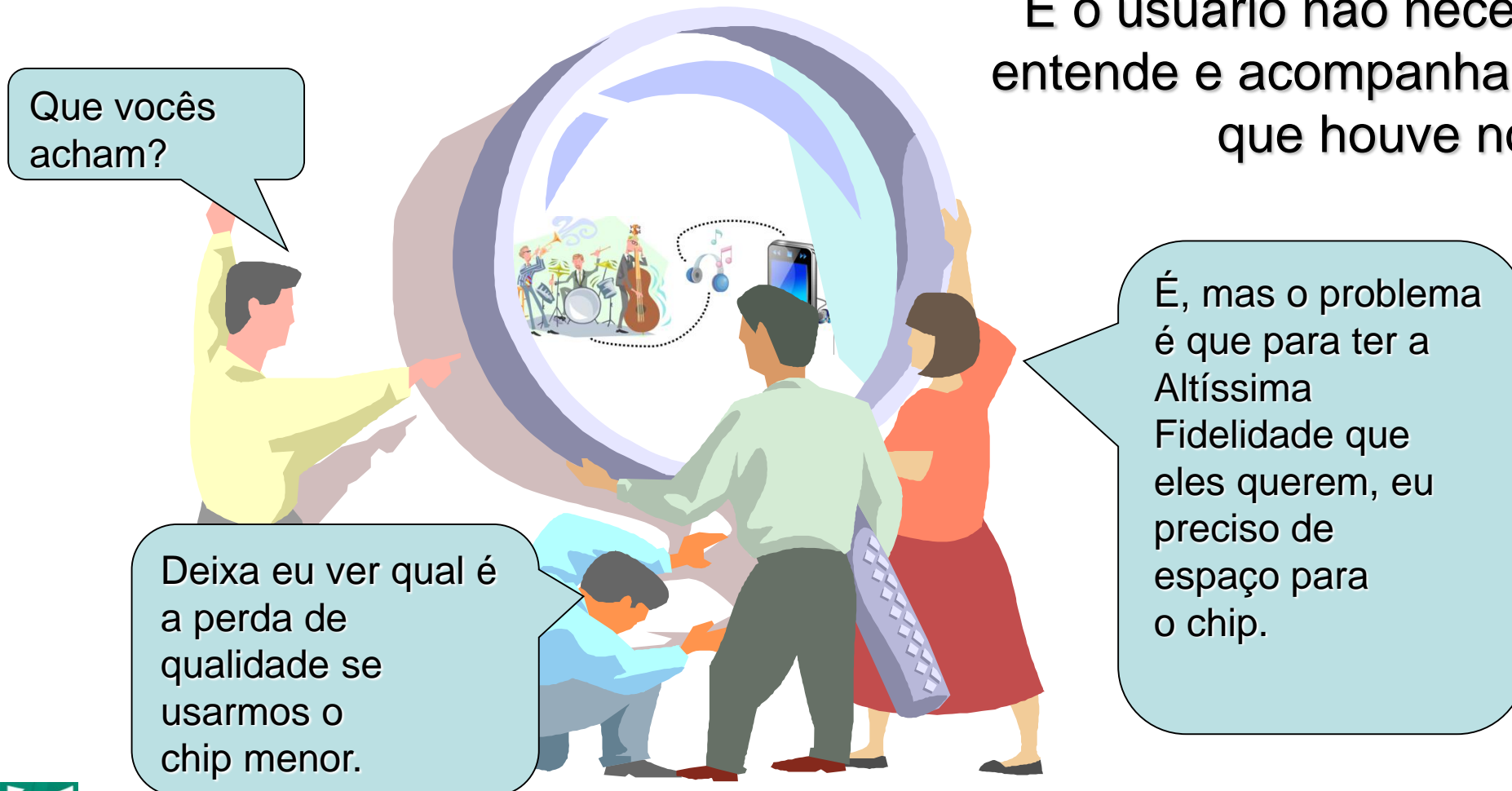
COMO? POR QUÊ?

Interação Humano-Computador

Profa. Luciana Cardoso de Castro Salgado, 2020.1

Design é um processo de escolhas

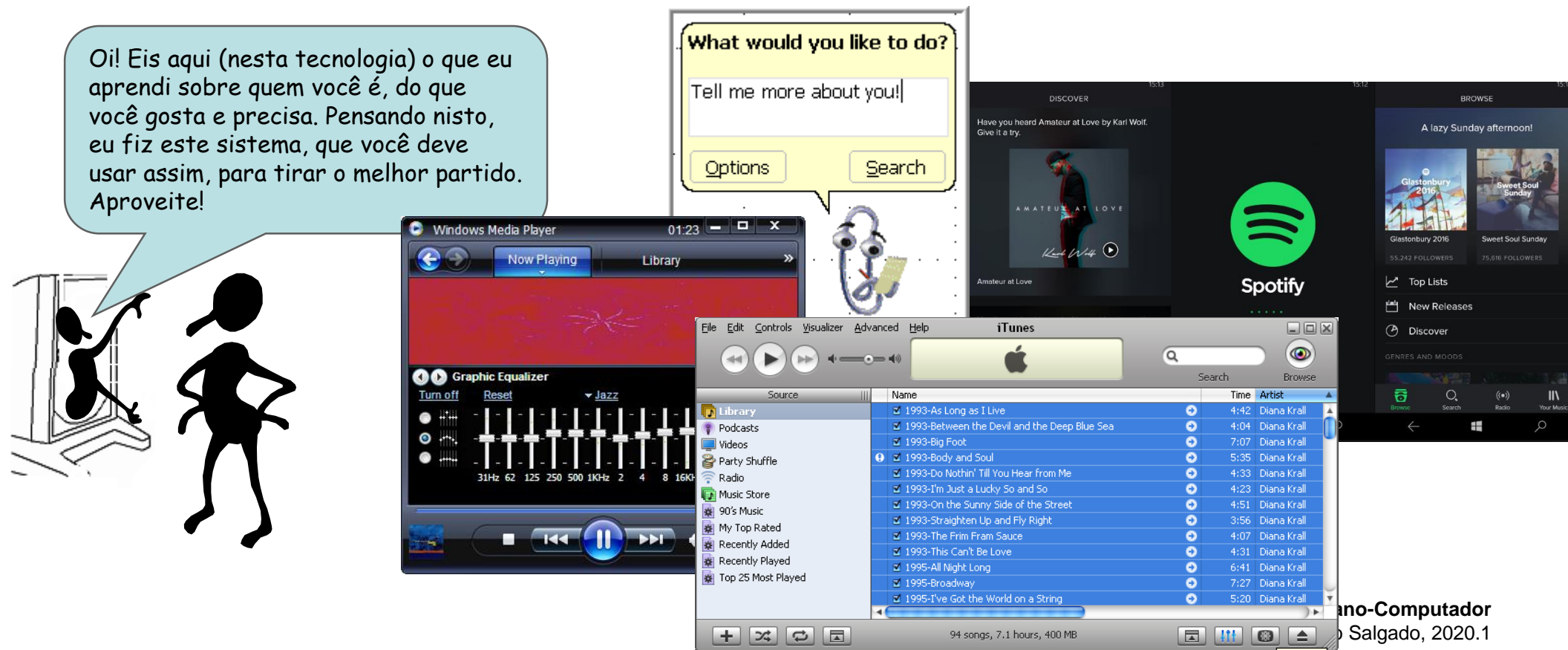
O produto final não é “natural”.
E o usuário não necessariamente
entende e acompanha as escolhas
que houve no processo.



“Comunicando escolhas” aos usuários na perspectiva da Engenharia Semiótica

5

- **IHC é uma comunicação entre os produtores e consumidores, mediada pela própria tecnologia.**



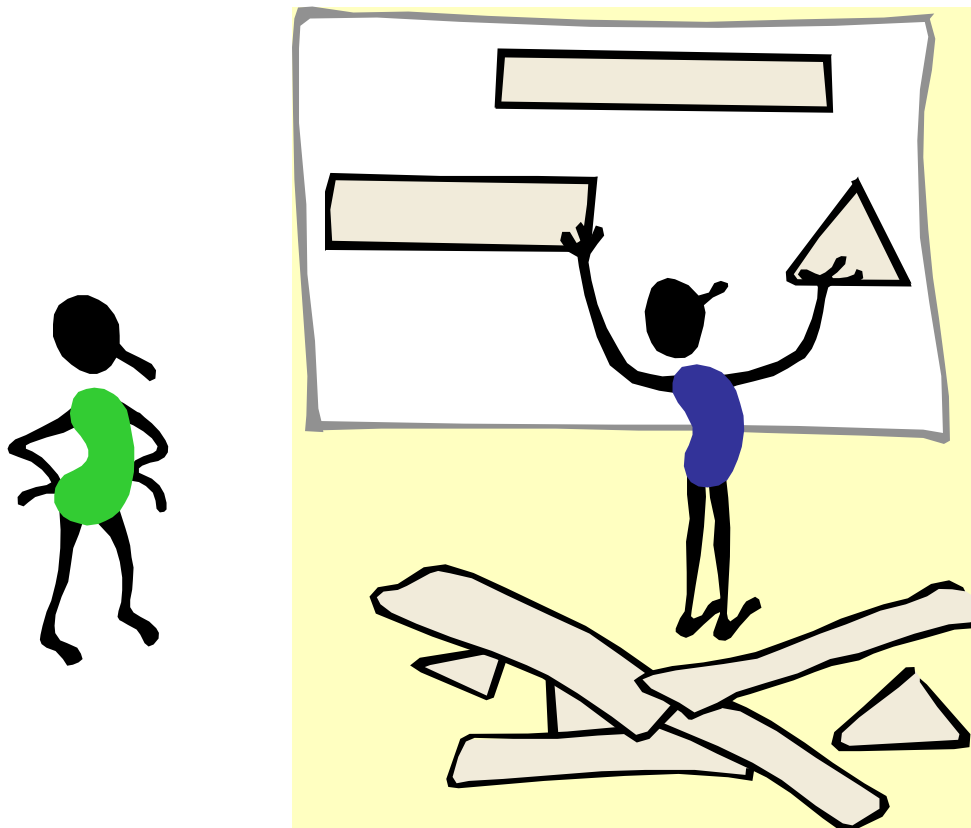
Semiótica

- Semiótica é uma disciplina que estuda como (e por que) as pessoas atribuem significado às coisas, e como usam as coisas para significar o que querem dizer.
 - Tudo o que ‘tem significado’ para alguém é um SIGNO.
 - Exemplos:
 - Palavras têm significado*
(‘semiótica’ significa algo).
 - Imagens têm significado (→)*
 - Lugares, pessoas, aromas,*
sensações, lembranças...
 - Tudo pode ter significado.**
Tudo pode ser um signo.



Toda comunicação presume interlocutores

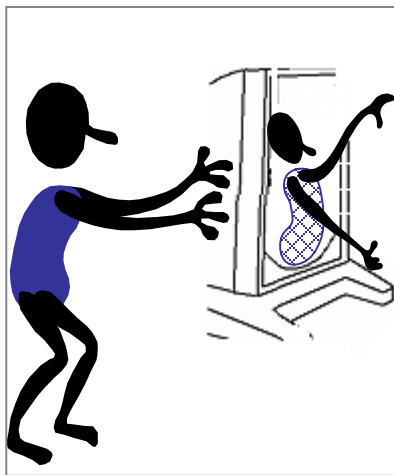
- **Emissor e Receptor:** papéis que se alternam no processo de comunicação social natural



Eis aqui (nesta tecnologia) o que eu aprendi sobre quem você é, do que você gosta e precisa. Pensando nisto, eu fiz este sistema, que você deve usar assim, para tirar o melhor partido. Aproveite!

Interlocutores no processo de Metacomunicação

- **O PREPOSTO DO DESIGNER:** a interface representa o designer na hora da comunicação com o usuário (tempo de interação). É ELA que desempenha então os papéis de **emissor** e **receptor** em nome do designer.



Tempo de design
e desenvolvimento



Métodos da Engenharia Semiótica para Avaliar IHC

- Ênfase na EMISSÃO (do designer)
 - Método de Inspeção Semiótica (MIS)
- Ênfase na RECEPÇÃO (do usuário)
 - Método de Avaliação de Comunicabilidade (MAC)

O Método de Inspeção Semiótica (MIS)

- O MIS é um método de inspeção especificamente proposto pela ENGENHARIA SEMIÓTICA.
 - O avaliador deve conhecer as bases da Engenharia Semiótica para poder usá-lo adequadamente.
- Que bases?
 - O conceito de metacomunicação
 - 3 classes de signos
 - Estáticos
 - Dinâmicos
 - Metalinguísticos
 - Comunicabilidade

Conceito de metacomunicação

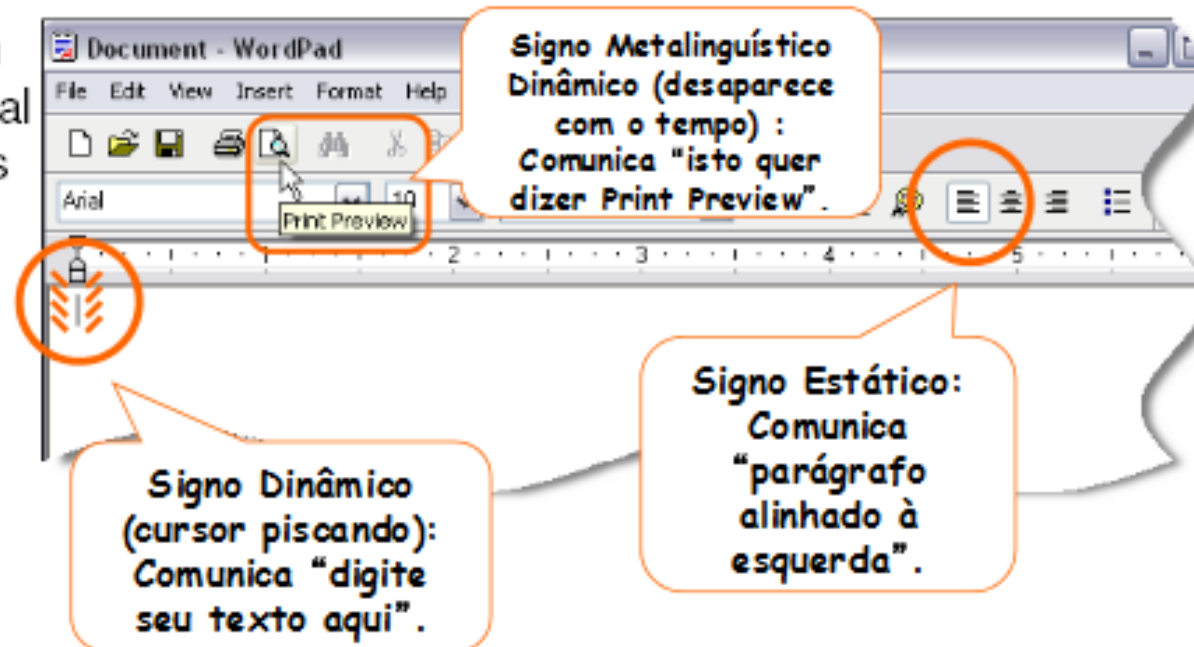
- Os designers se comunicam com os usuários em tempo de interação.
- A interface do sistema representa o designer durante a interação.
- Metacomunicação
 - ‘Comunicação sobre comunicação’
 - O projetista comunica como e por quê o usuário deve se comunicar com o sistema.

Template de metacomunicação

- A mensagem que o designer comunica aos usuários pode ser resumida assim:
 - *“Eis a minha visão de quem você é, o que aprendi que você deseja ou precisa fazer, de que formas preferenciais e por quê. Este é o sistema que conseqüentemente elaborei para você, e esta é a forma como você pode ou deve usá-lo para realizar um conjunto de objetivos que se enquadram nesta visão.”*
- O usuário ‘capta progressivamente’ a mensagem do designer de IHC.
 - À medida que interage com o software, o usuário vai adicionando elementos ao que já sabia antes sobre o artefato até estar, com o tempo, apto a preencher sozinho (se fosse perguntado) a mensagem acima.

Signos Estáticos, Dinâmicos e Metalinguísticos

- **Estáticos**
 - Signos que comunicam o seu significado integral em telas fixas (estáticas) do sistema.
- **Dinâmicos**
 - Signos que comunicam o seu significado integral em seqüências de telas ou com o tempo (dinamicamente). Estaticamente não comunicam todo seu significado.
- **Metalinguísticos**
 - Signos estáticos ou dinâmicos que explicam ou ilustram outros signos estáticos e dinâmicos.



Comunicabilidade

- A principal característica de interação para a EngSem é a COMUNICABILIDADE.
 - Comunicabilidade é a qualidade exibida por artefatos interativos cujos usuários conseguem captar sem dificuldade:
 - a) Para quem o artefato se destina;
 - b) Em que medida suas preferências e necessidades de interação podem ser atendidas (e por quê); e
 - c) Que tipo de coisas se pode fazer com o artefato e como (aí incluídas formas alternativas e suas respectivas vantagens).

- Comunicar-se 'bem' não quer necessariamente dizer comunicar-se com palavras. Há muitas formas eficientes e eficazes de comunicação que não envolvem palavras.

Dúvidas?

Exercício no Spotify

- **Perfil do Usuário:**

- usa iphone diariamente como celular e também para usar aplicativos como wpp e gmail, instagram.
- não tem hábito de ouvir música por apps de streaming, como o Spotify. Ao pensar em aplicativo como este, imagina que irá baixar músicas. Fica surpresa com a possibilidade de ter acesso a álbuns.

Cenário de Inspeção (1/3)

Letícia gosta muito de ouvir músicas, tem vários CD's e nos finais de semana costumava ouvir seus discos favoritos. Mas não tem conseguido ouvi-los, pois seu CD Player quebrou e seu laptop novo não tem mais este dispositivo. Ela sempre vê seus sobrinhos mais jovens ouvindo músicas pelo smart fone, mas nunca tentou usá-lo com este propósito, pois achou que seria algo complicado, pois acredita que teria que comprar músicas ou transferir seus CDs para seu iphone.

Cenário de Inspeção (2/3)

Recentemente, Letícia foi convidada por seu namorado para ir ao show do “Cold Play”, mas não conhece muito bem o grupo. Já ouviu falar, mas não sabe as músicas, letras, muito menos o último CD. A única música que conhece é a Paradise. Ela vai ao show, mas quer ouvir as músicas antes, para aproveitar melhor o programa. Até pensou em comprar o CD, mas lembrou que não tem onde ouvir. Ela então pediu dicas para seus sobrinhos. Eles baixaram o app Spotify no celular dela e disseram que ela poderia usar a versão gratuita do app para ver se gostava e criar uma Playlist.

– Letícia acessou o aplicativo, criou sua conta e agora quer fazer as seguintes tarefas:

Cenário de Inspeção (3/3)

- Procurar música Paradise
- Tocar/ouvir esta e outras músicas.
- Salvar a música Paradise e algumas das outras que ouviu