**UNIVERSIDADE DO ESTADO DE MINAS GERAIS – UEMG**

**CAMPUS DE FRUTAL**

**CURSO DE SISTEMAS DE INFORMAÇÃO**

**SÍNTESE: DEMAIS FUNDAMENTOS TEÓRICOS DE IHC**

**LEOPOLDO FERREIRA**

**Frutal (MG)**

**2016**

**TEORIA DA ATIVIDADE**

Atividades são realizadas através de ações conscientes, e por sua vez, ações são operações inconscientes, a partir de uma operação uma ação é executada de forma conceitual, e assim é feita uma gerado uma atividade, já no caminho reverso, a partir da atividade se gera uma ação, e essa ação gera uma operação autônoma.

Atividade humana possui a características de ser dirigida ao objeto material ou ideal, mediada por artefatos e socialmente constituída dentro de uma cultura, dirigida ao objeto material ou ideal pois desenvolvemos atividades a tal fim específico, mediada por artefatos por para concluirmos tais atividades, por necessidade é necessário artefatos, sejam eles humanos ou materiais, e socialmente constituída dentro de uma cultura, pois, somos moldados a praticar certas atividades, sem compreendermos tal.

Deve se abordar no pensamento de conjunção entre interface e homem, na análise e design de uma prática de trabalho específica, considerando as qualificações, o ambiente de trabalho, a divisão de trabalho e assim por diante; a análise e design com foco no uso real e na complexidade da atividade multiusuário e, em particular, na noção essencial do artefato como mediador da atividade humana; o desenvolvimento da experiência e do uso em geral; e na participação ativa do usuário no design, e foco no uso como parte do design.

**COGNIÇÃO DISTRIBUÍDA**

Para que o software seja de fácil uso para o usuário, deve-se compreender cada ação que deve ser tomada, e conseguir explicitar isso da forma mais clara possível, levando em conta cada parte para afim de um todo, para isso o designer produz uma imagem sistemática, que é inteligível e consistente com o modelo de design do software, isso se deve ao fato de que o usuário quer possuir extrema facilidade durante o uso de qualquer software, pois, se não, se tornaria difícil, cansativo, e portanto, inútil.

A cognição distribuída amplia a semântica das interações entre pessoas, recursos e materiais no ambiente, ela é responsável por descrever o contexto da atividade, os objetivos do sistemas funcional e quais serão seus recursos disponíveis, deve identificar a entrada, saída, representações e processos disponíveis, além das atividades de transformação que ocorrem durante a resolução de problemas para atingir o objetivo de se criar um sistema funcional, que condiza com as condições locais e dos recursos disponíveis.

**ENGENHARIA SEMIÓTICA**

É a interação humano-computador mediada por sistemas, tem por foco a comunicação entre designers, usuários e sistemas, investiga processos de comunicação em dois níveis distintos: comunicação direta, usuário sistemas e metacomunicação, design para o usuário através de interfaces.

Atores da engenharia semiótica:

* Emissor(designer): é quem limita, motiva, e crê nas preferências que geram benefícios para o usuário e para a metalinguagem.
* Receptor(usuário): é quem limita, motiva e crê as preferências que o designer gerou, deve comunicar com o mesmo para se tornar interlocutor do sistema.
* Contexto da comunicação: elemento de interação, pode ser do tipo psicológico, tecnológico, físico, verbal, etc. devem ser processador pelo sistema e pessoas.
* Código da comunicação: linguagem computacional, pode ser utilizado para apoiar a metacomunicação.
* Canal: Por onde se comunicar, quais os meios serão utilizados para a comunicação.
* Mensagem: O que o designer quer transmitir para os usuários, e qual seu propósito.

Em conclusão, o objetivo do designer é produzir + introduzir sistemas interativos para o usuário através de interfaces