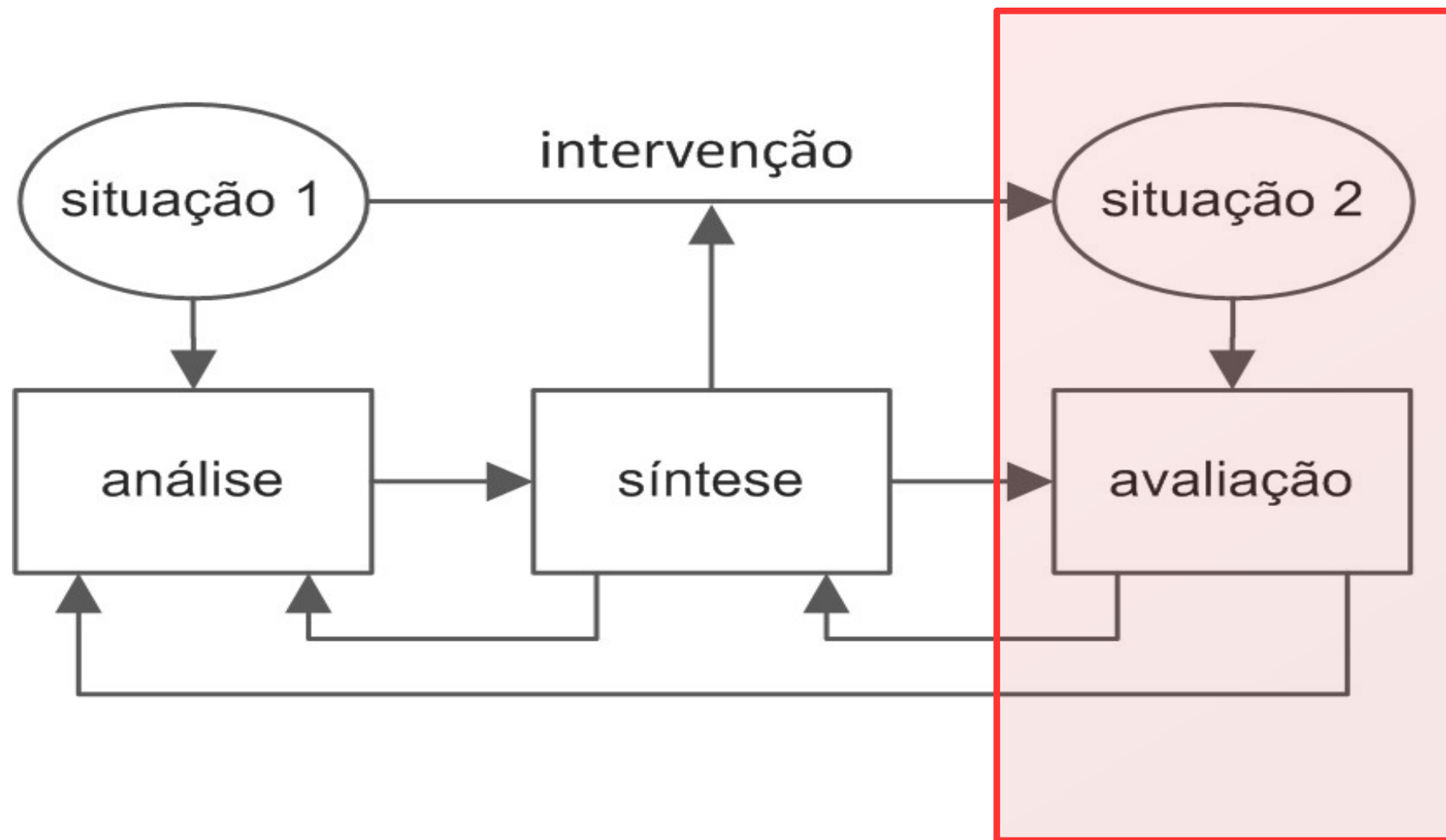


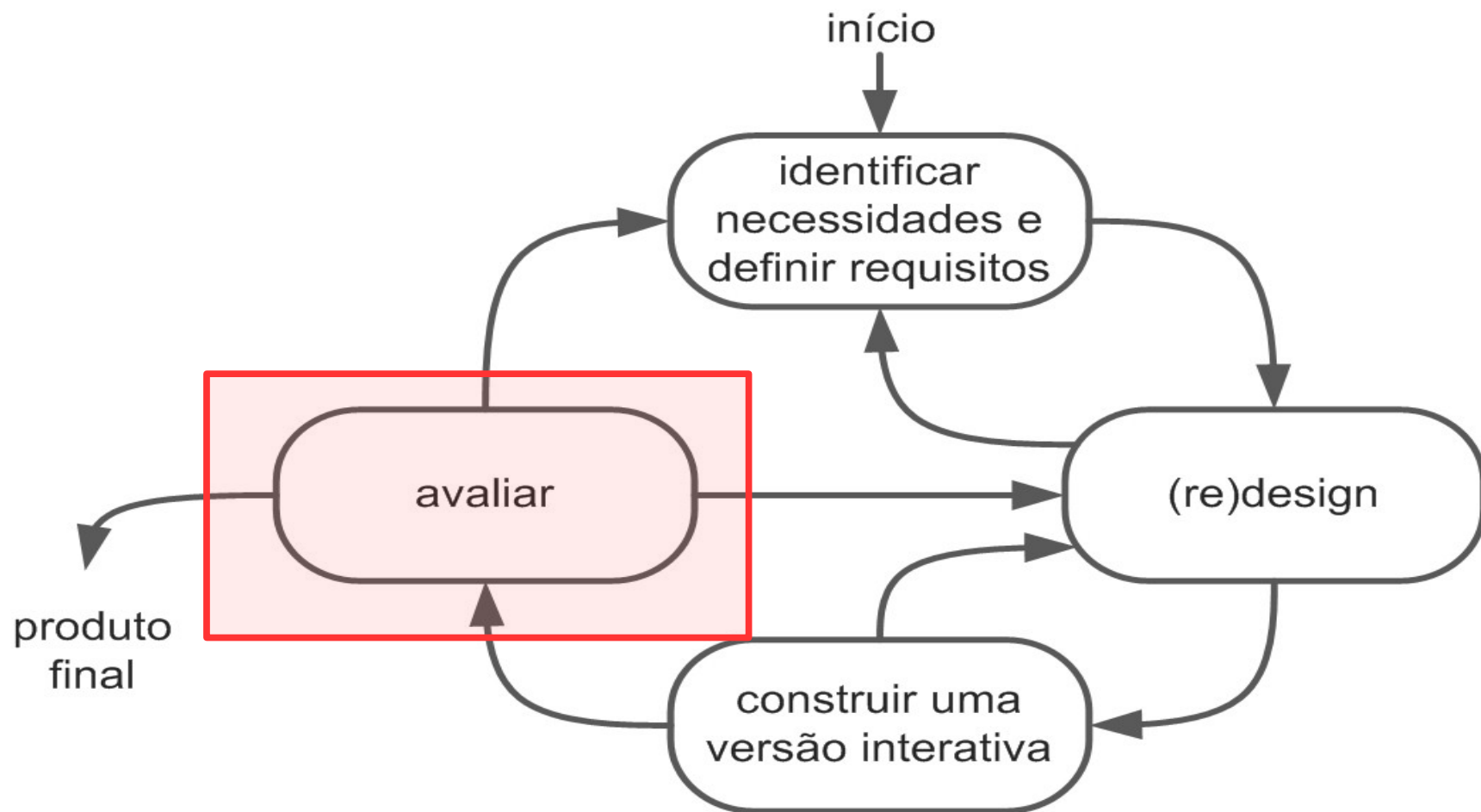
Interação Humano-Computador

Método de Inspeção Semiótica

Prof. Lesandro Ponciano

Departamento de Engenharia de Software
e Sistemas de Informação





Avaliação por Meio de Inspeção

■ Características

- Não envolve a participação de usuários
- Um avaliador tenta se colocar no lugar do usuário enquanto examina (ou inspeciona) uma solução de IHC
- Permite identificar problemas que os usuários podem vir a ter quando interagirem com o sistema
- Permite propor soluções para os problemas

■ Alguns métodos de inspeção em IHC são:

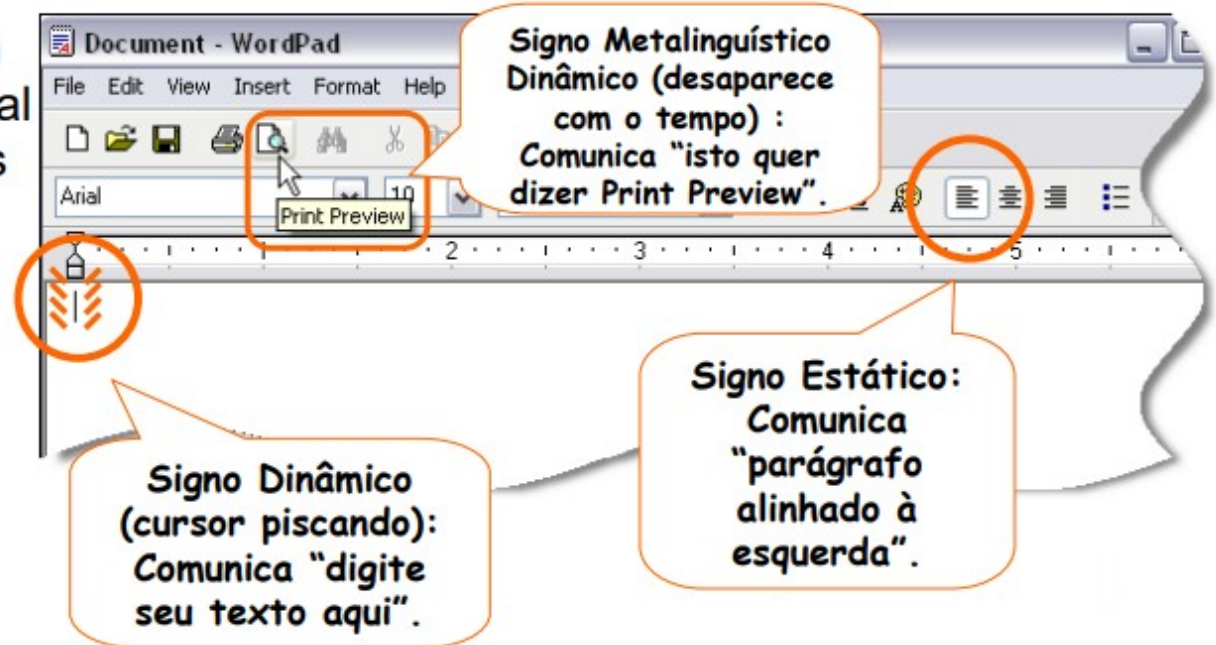
- avaliação heurística
- percurso cognitivo
- método de inspeção semiótica

Método de Inspeção Semiótica

- O Método de Inspeção Semiótica (MIS) avalia a **comunicabilidade** considerando a **emissão** da metacomunicação do designer codificada na interface
 - Signos codificados na interface
- Para cada tipo de signo, o avaliador inspeciona a interface e documentação disponível para o usuário
- O avaliador busca
 - reconstruir a metamensagem do designer
 - revisar procurando intencionalmente por significados contraditórios, inconsistentes ou ambíguos

Tipos de Signos

- **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.



Atividades de Avaliação

| inspeção semiótica | |
|-----------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| atividade | tarefa |
| Preparação | <ul style="list-style-type: none">▪ identificar os perfis de usuários▪ identificar os objetivos apoiados pelo sistema▪ definir as partes da interface que serão avaliadas▪ escrever cenários de interação para guiar a avaliação |
| Coleta de dados | <ul style="list-style-type: none">▪ inspecionar a interface simulando a interação descrita pelo cenário de interação▪ analisar os signos metalinguísticos e reconstruir a metamensagem correspondente▪ analisar os signos estáticos e reconstruir a metamensagem correspondente▪ analisar os signos dinâmicos e reconstruir a metamensagem correspondente |
| Interpretação | |
| Consolidação dos resultados | <ul style="list-style-type: none">▪ contrastar e comparar as metamensagens reconstruídas nas análises de cada tipo de signo▪ julgar os problemas de comunicabilidade encontrados |
| Relato dos resultados | <ul style="list-style-type: none">▪ relatar a avaliação da comunicabilidade da solução de IHC, sob o ponto de vista do emissor da metamensagem |

Reconstrução da Metamensagem

"Este é o meu entendimento, como designer, de quem você, usuário, é, do que aprendi que você quer ou precisa fazer, de que maneiras prefere fazer, e por quê. Este, portanto, é o sistema que projetei para você, e esta é a forma como você pode ou deve utilizá-lo para alcançar uma gama de objetivos que se encaixam nesta visão."

Interpretação dos signos e reconstrução da metamensagem

■ Perguntas

- 1) quem você, usuário, é
- 2) quer ou precisa fazer
- 3) de que maneiras prefere fazer
- 4) Este, portanto, é o sistema que projetei para você
- 5) a forma como você pode ou deve utilizá-lo
- 6) alcançar uma gama de objetivos

1 - "Quem você, usuário, é"

- A quem a mensagem do designer está endereçada ?
 - Para o designer, quem são os usuários do sistema?
- Quais os perfis desses destinatários?
 - Quais são suas características, valores e crenças?

2 - "quer ou precisa fazer"

- Na visão do designer, o que os usuários vão querer comunicar ao sistema?
 - quais são os desejos e necessidades dos usuários?
 - o que eles querem ou precisam fazer com apoio do sistema?
- Por quê eles vão querer comunicar isso?

3 - "de que maneiras prefere fazer"

- Como, onde e quando o designer espera que os usuários se engajem nessa comunicação?
 - Utilizarem o sistema para realizar o que querem ou precisam fazer
- Por quê?

4 - "Este, portanto, é o sistema que projetei para você"

- O que o designer está comunicando?
- Que conteúdo e expressão está utilizando nessa comunicação?
- Qual é a sua visão de design?

5 - "a forma como você pode ou deve utilizá-lo"

- Como essa metacomunicação
 - privilegia certos desejos e necessidades dos usuários, em detrimento a outros?
 - indica diferentes estratégias de comunicação que o usuário pode seguir ao se comunicar com o preposto do designer?
- Como a comunicação do usuário com o preposto do designer é facilitada em certos contextos, em detrimento a outros? Por quê?

6 - "alcançar uma gama de objetivos"

- Que efeito o designer espera que sua comunicação cause?
- Que objetivos ele espera que o usuário alcance por meio dessa comunicação?

Contraste das Metamensagens

- 1) O usuário poderia interpretar este signo ou esta mensagem diferente do previsto pelo designer? Como? Por quê?
- 2) Essa outra interpretação ainda seria consistente com a intenção de design?
- 3) A interpretação que estou (como avaliador) fazendo no momento me lembra de outras que já fiz em momentos anteriores da avaliação? Quais? Por quê?
- 4) É possível formar classes de signos estáticos e dinâmicos a partir das análises realizadas? Quais?
- 5) Existem signos estáticos ou dinâmicos que estão aparentemente mal classificados de acordo com as classes propostas em 4? Isso poderia causar problemas de comunicação com o sistema? Como?

Obrigado

Referências

BARBOSA, Simone D. J; SILVA, Bruno Santana da. Interação humano-computador. Rio de Janeiro (RJ): Elsevier, 2010. 384 p. (capítulo 6, 7)

BENYON, David. Interação humano-computador. 2. ed. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2011. xx, 442 p. ISBN 9788579361098

ROGERS, Yvonne; SHARP, Helen; PREECE, Jennifer. Design de interação: além da interação homem-computador. 3. ed. Porto Alegre: Bookman, 2013. xiv, 585 p. ISBN 9788582600061

De Souza, C. S., Leitão, C. F., Prates, R. O., & da Silva, E. J. (2006, November). The semiotic inspection method. In Proceedings of VII Brazilian symposium on Human factors in computing systems (pp. 148-157).