

Interação Humano-Computador

A Interação pela Lente Semiótica

Lesandro Ponciano

2025

Objetivo de Aprendizagem

Compreender a **Engenharia Semiótica** como lente teórica para interpretação da interação usuário-sistema

- Comunicação
- Metacomunicação
- Tipos de signos
- Perspectiva de design
- Perspectiva de avaliação

Engenharia Semiótica

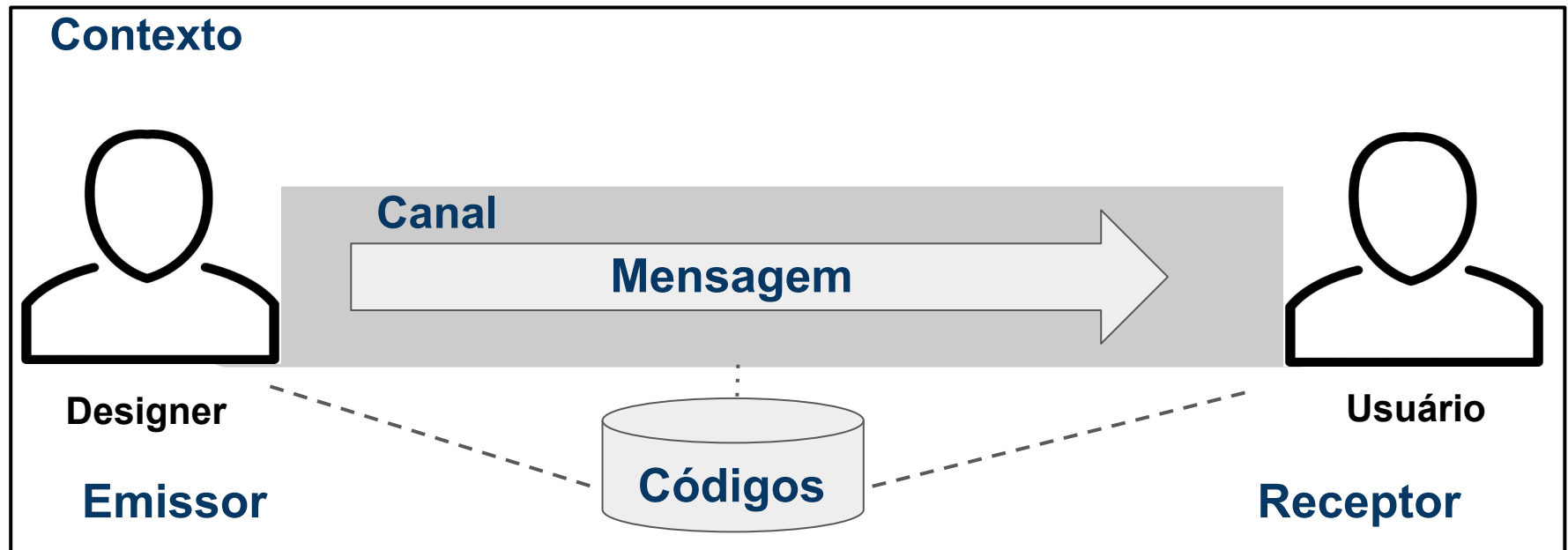
- Semiótica é um ramo da linguística
 - Estuda como (e por que) as pessoas atribuem significado às coisas, e como usam as coisas para significar o que querem dizer
- Engenharia Semiótica
 - engenharia de significados e de representações através da escolha de signos



Clarisse Sieckenius, foto datada de 2015
Fonte: Wikimedia Commons

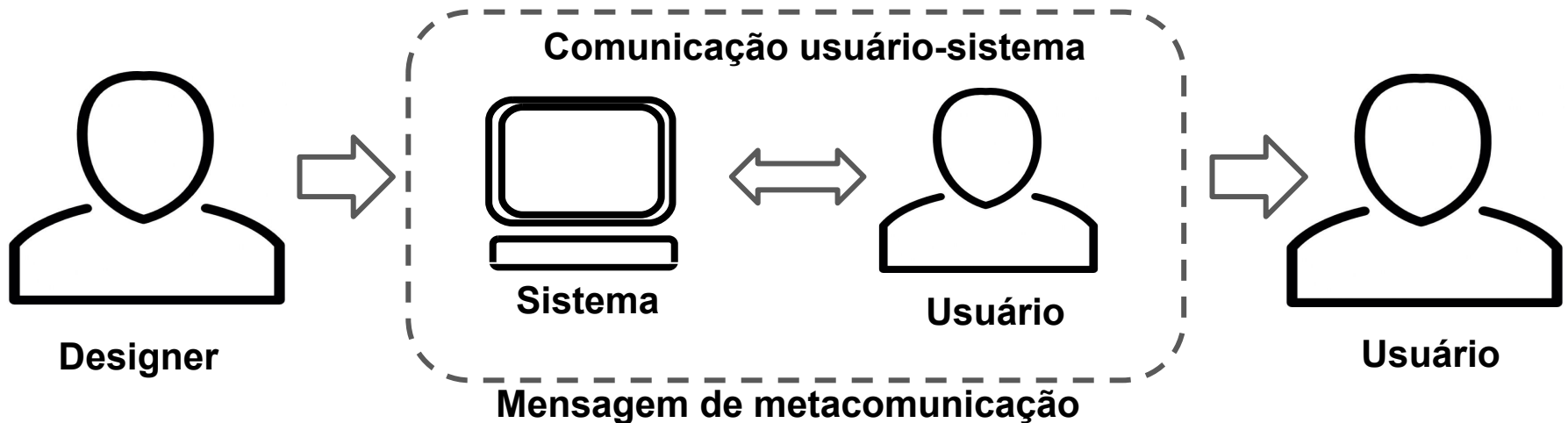
Engenharia Semiótica e Interação

Trata a interação humano-computador como um caso particular de **comunicação humana** mediada por sistemas computacionais



Comunicação e Metacomunicação

- Processos de comunicação em dois níveis
 1. comunicação direta usuário-sistema
 2. metacomunicação designer-usuário mediada pelo interface do sistema



Signos

Qualquer coisa que tem um significado para alguém

Uma coisa que está no lugar de outra coisa, para alguém, sob determinados aspectos ou capacidades

S2 <3 :) []'s :P

Engenharia de Significados Representações

Significados: funções, comandos, resultados e erros

Representações incluem janelas, botões, menus, páginas

 8,6 MIL  104

Tipos de Signos

Signos Estáticos

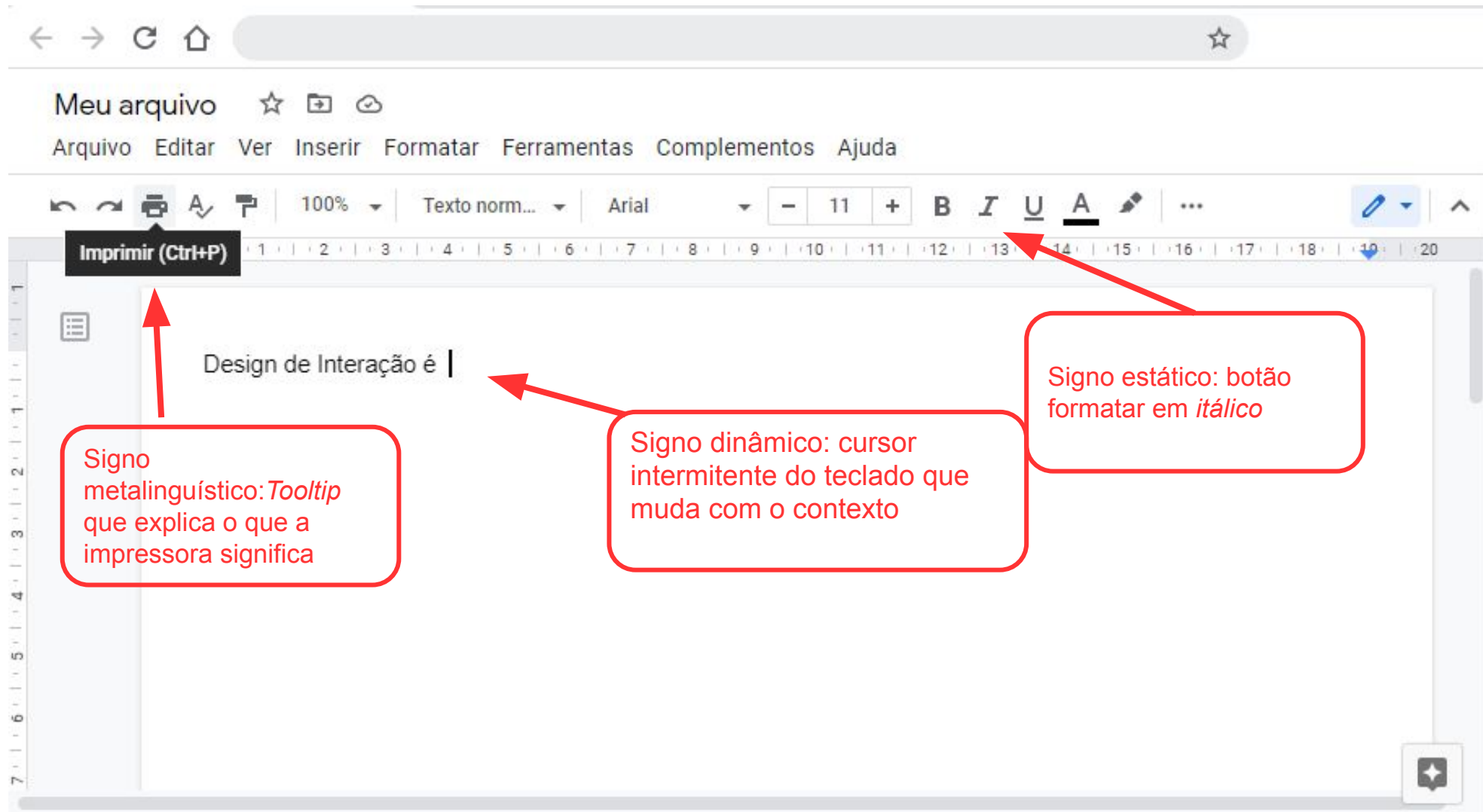
Comunicam o seu significado integral em telas fixas (estáticas) do sistema

Signos Dinâmicos

Comunicam seu significado integral em sequência de telas ou com o tempo (dinamicamente), sendo que estaticamente não comunicam todo o seu significado.

Signos Metalinguísticos

São signos estáticos ou dinâmicos que explicam ou ilustram outros signos estáticos ou dinâmicos.



Contribuições da Engenharia Semiótica

Design e avaliação centrados na comunicabilidade

- **MoLIC** - Linguagem de Modelagem da Interação como Conversa
- **MAC** - Avaliação da comunicabilidade pela recepção da metamensagem
- **MIS** - Avaliação da comunicabilidade pela emissão da metamensagem

Reflexão



Você já tinha pensado que usar o sistema é o mesmo que conversar com o designer por meio da interface?

- Essa é a visão da Engenharia Semiótica!

Atividade de Fixação

De acordo com a lente teórica da Engenharia Semiótica, para que a metacomunicação designer-usuário seja efetiva, é necessário que:

- A. o usuário do sistema também seja um designer de sistema interativo.
- B. o usuário do sistema tenha memória de longo prazo e de trabalho com alta capacidade de armazenamento.
- C. o usuário do sistema compartilhe dos mesmos códigos e signos que o designer do sistema.
- D. o usuário do sistema crie sua interpretação pessoal da interface, criando significados próprios.

Material Complementar

- **Artigo científico:** "The semiotic inspection method". Disponível em <https://doi.org/10.1145/1298023.1298044> Acesso em 20 ago 2023
- **Artigo científico:** "Characterising volunteers' task execution patterns across projects on multi-project citizen science platform". Artigo disponível em <https://doi.org/10.1145/3357155.3358441> Slides disponíveis em <https://lesandrop.github.io/site/slides/LesandroPonciano-IHC2019.pdf> Acesso em 20 ago 2023

Referencial

- BARBOSA, Simone D. J; SILVA, Bruno Santana da. Interação humano-computador. Rio de Janeiro (RJ): Elsevier, 2010. 384 p. ISBN 9788535234183
- BENYON, David. Interação humano-computador. 2. ed. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2011. xx, 442 p. ISBN 9788579361098

A engenharia semiótica apresenta conceitos, métodos e instrumentos de análise que norteiam tanto o projeto quanto a avaliação da comunicabilidade de sistemas interativos.

Interação Humano-Computador

Prof. Dr. Lesandro Ponciano

<https://orcid.org/0000-0002-5724-0094>