

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

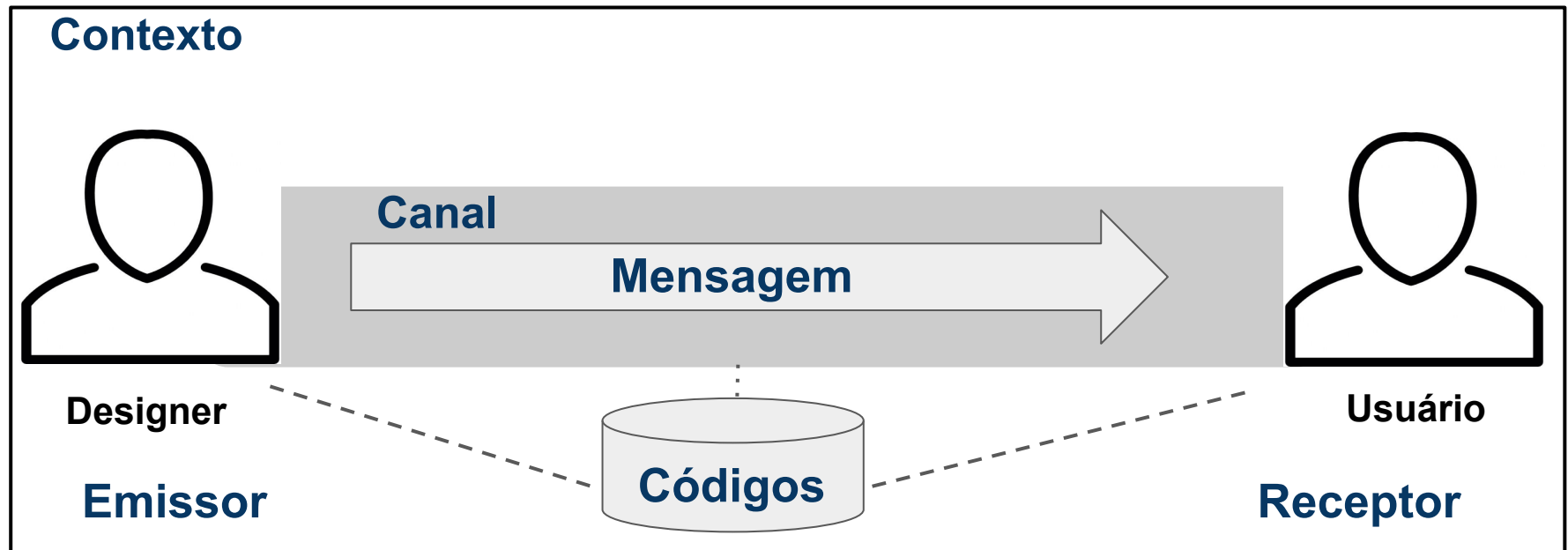
- Semiótica é um ramo da linguística
  - Estuda como (e por que) as pessoas atribuem significado às coisas, e como usam as coisas para significar o que querem dizer
- Engenharia Semiótica
  - engenharia de significados e de representações através da escolha de signos



Clarisse Sieckenius de Souza, foto datada de 2015  
Fonte: Wikimedia Commons

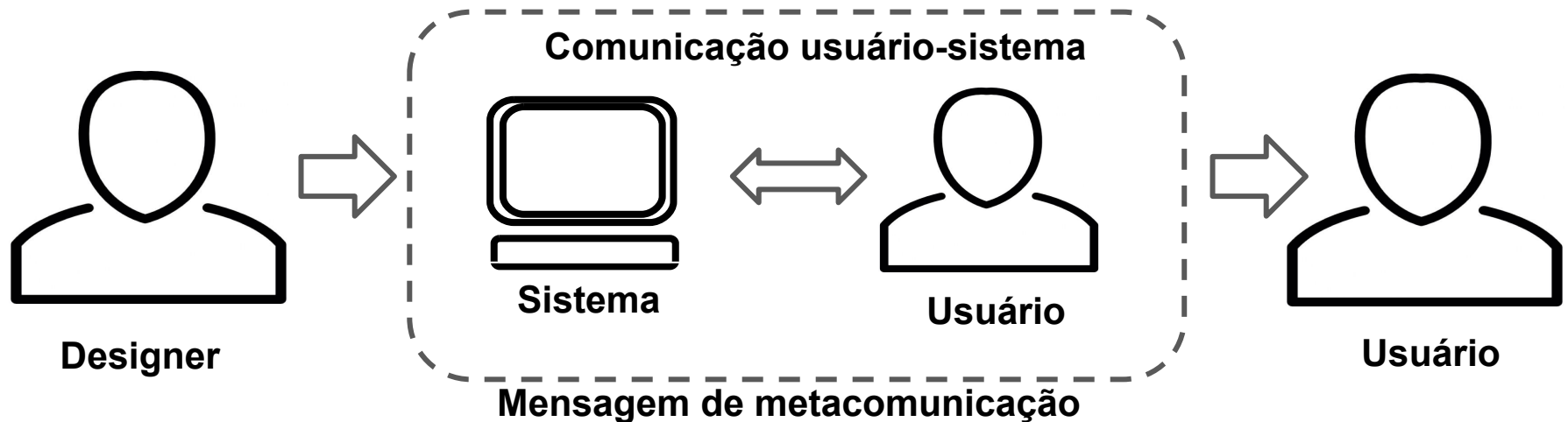
# Engenharia Semiótica e Interação

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 pela 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

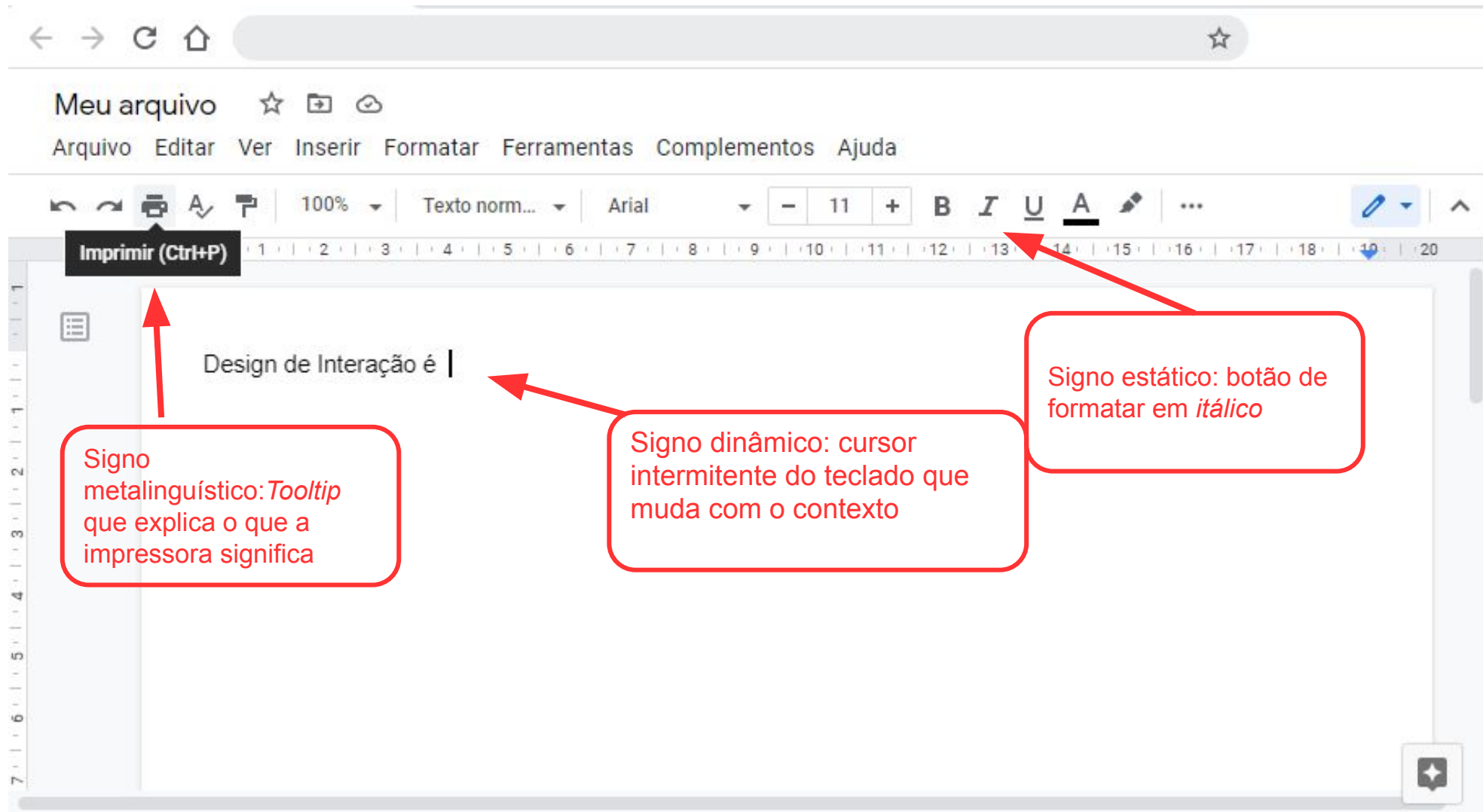
Comunicam o seu significado integral em telas fixas (estáticas) do sistema

## 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. 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>