





# UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ







#### Vimos:

Sistemas Interativos Usabilidade Experiência do Usuário Hoje

Comunicabilidade







### **Engenharia Semiótica**

IHC é um caso de comunicação mediada por computador

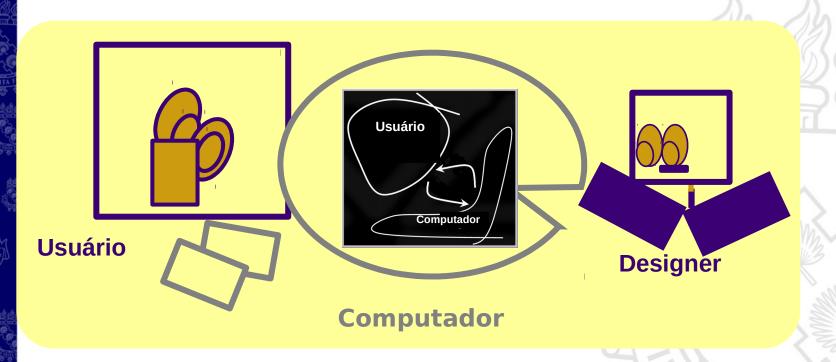
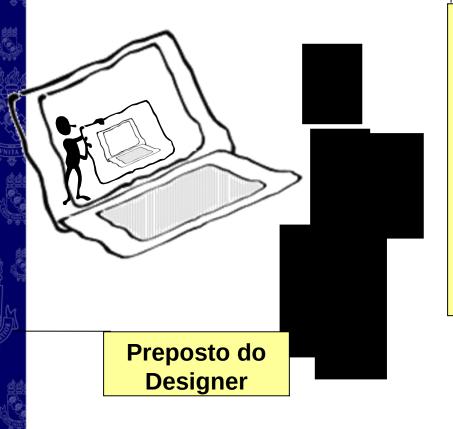


Figura adaptada: de Souza, Leitão (2008)





#### IHC como Metacomunicação



"Esta é a minha interpretação sobre quem você é, o que eu entendi que você quer ou precisa fazer, de que formas prefere fazê-lo e por quê. Este é portanto o sistema que projetei para você, e esta é a forma que você pode ou deve usá-lo para atingir os objetivos incorporados na minha visão."

de Souza, 2005







#### Comunicabilidade é...

... a qualidade relacionada à capacidade de os usuários perceberem e compreenderem as intenções de design do projetista, através da interface do sistema.









As **intenções** do projetista, as **decisões** que ele tomou durante o processo de design, e em que **premissas** se baseou, permitem identificar:

para que o sistema serve?

qual é a vantagem de utilizá-lo?

como funciona?

quais são os princípios gerais de interação com o sistema?

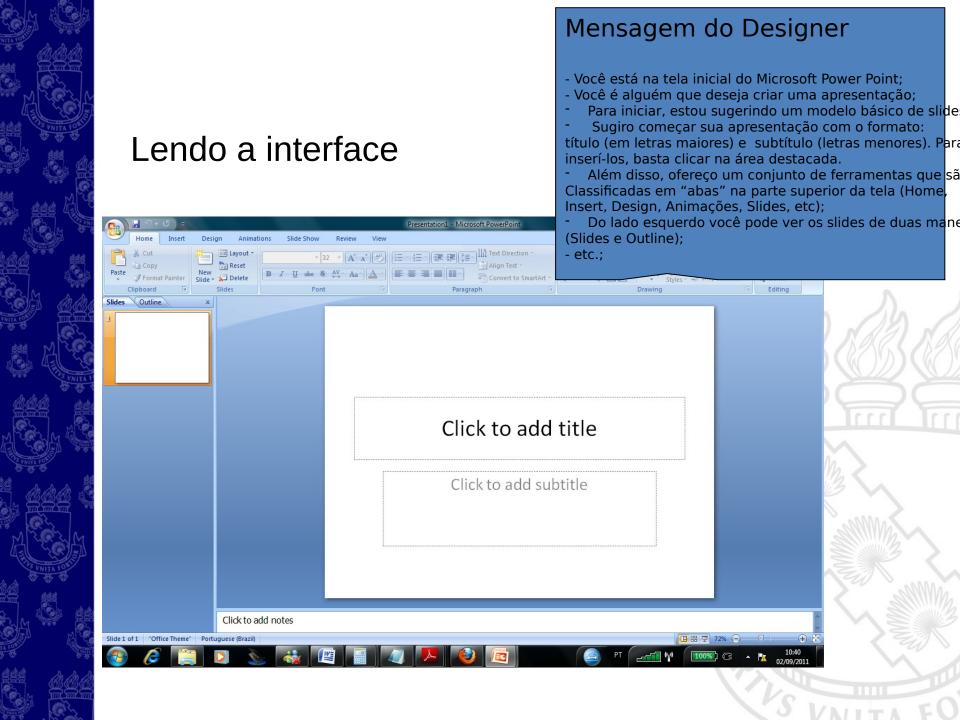




Nem sempre os projetistas se preocupam em transmiti-las (premissas) adequadamente através da interface.

### Consequencia:

o usuário pode ser incapaz de fazer sentido da aplicação de forma compatível com o do projetista, o que freqüentemente torna a interação um tedioso exercício de tentativa e erro, ineficiente ou insatisfatória.









### O Jogo da Comunicabilidade









Exemplos: A Importância da Comunicabilidade (Barbosa, da Silva, 2010), pag. 36.

Cópia de arquivos

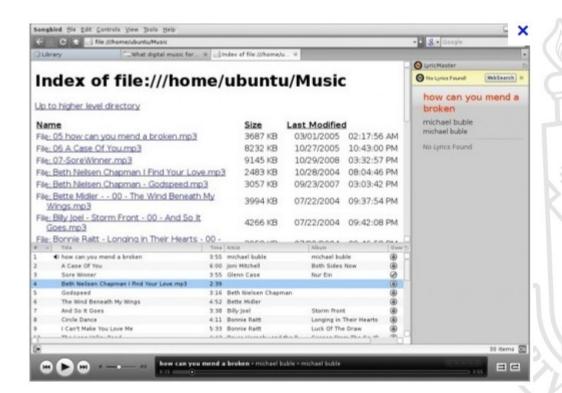
Reprodução de música

















O conceito de comunicabilidade é complementar ao de usabilidade.

Um sistema com alta comunicabilidade é com frequência um sistema com alta usabilidade.







Uma interface com boa comunicabilidade permite que o usuário formule hipóteses sobre a interação que sejam compatíveis com aquelas pretendidas pelo projetista.

O **uso de analogias** com artefatos familiares ao usuário pode contribuir para isto, pois o usuário já possui um modelo mental sobre o comportamento desses artefatos.





O uso de **metáforas** é **comum** e ocorre com frequência em nossa comunicação. Ela serve para **facilitar a explicação** e ou compreensão de algo que está sendo contado.

Funciona a partir da transferência do significado original de determinado assunto para um novo assunto.







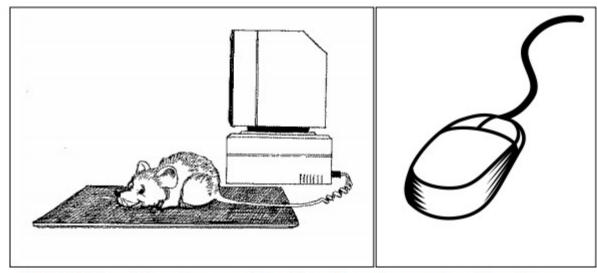


FIGURA.11 Exemplo ilustrativo para <u>metáfora-palavra</u> - Concepção estrutural, semelhança física Fonte: Google Imagens acesso em 2006







EXEMPLOS DE ÍCONES DE UMA BARRA DE FERRAMENTAS DO WINDOWS			
ÍCONE	REPRESENTAÇÃO	POR QUE É UMA METÁFORA?	FUNÇÃO
Documento em branco	Folha de papel	Trata-se de uma imagem, não do objeto real, uma concepção de folha de papel a partir da estrutura cognitiva do seu criador.	Ao clicar neste icone, abrimos um novo documento no Editor de Texto WORD®, ou seja, pegamos uma folha de papel (virtual) para escrever.
		Imagem representando uma concepção de disquete, que tem por objetivo fazer o usuário entender que ao clicar poderá salvar seu documento.	Ao clicar neste ícone, o seu documento em execução é salvo automaticamente.
Salvar	Disquete 1.44 MB		
Abrir Arquivo	Pasta de Arquivo	Representação conceptual de uma pasta de arquivo.	Ao clicar neste ícone, uma janela de arquivo se abre permitindo a localização de documentos em pastas.
Recortar	Tesoura	Representação conceptual de uma tesoura.	Ao clicar neste ícone, é necessário selecionar antes o que desejamos colocar em outro lugar, quando recortamos podemos transferir o "recorte" de um lugar para outro.
Pesquisar	Livros ou Enciclopédias e Lupa	A concepção metafórica neste exemplo não é tão explicita quanto aos anteriores, requer uma interpretação baseada no conhecimento prévio.	Ao clicar neste icone, abre-se uma janela para pesquisa em dicionários, sites da Internet e etc



















Olá Visitante. Acesse sua conta e pedidos

Meus pedidos

Meus dados

Saraiva Plus

+ Opções

**Saraiva** 

O que você procura?

Q

Peça já o seu!



**Livros Digitais** e Lev

Papelaria e

Informática

Filmes e

TODA A SARAIVA











>



**60**% de desconto









A CADA R\$ 200,00 EM COMPRAS, CONCORRA A 1 PLAYSTATION. 4 TODO DIA





>

CARTÃO SARAIVA Anuidade grátis para sempre.

>

FRETE GRÁTIS EM TODO O SITE

Veja as condições para cada categoria.

**RECEBA NA LOJA** 

Compre no site e receba na loja.













m compre agora







































# Exemplo de uso de analogia com o mundo real.

