

## UNIVERSIDADE FEDERAL DE UBERLÂNDIA

**DISCIPLINA: INTERAÇÃO HUMANO-COMPUTADOR**  
**CÓDIGO: GSI037**

**PROFA.: CHRISTIANE REGINA SOARES BRASIL**

**1.1 TÍTULO:** Resumo - Tema 1: Paradigmas de Interação

**1.2 NOMES:** Sara Rocha  
Thiago Muniz  
Pedro Henriques  
Brenner Borges  
Renata Cristina  
Nicholas Passos

### RESUMO

De acordo com o material de apoio disponibilizado para o desenvolvimento do trabalho, foi possível compreender de maneira mais clara os paradigmas de interação que norteiam as interfaces presentes na interação humano-computador. A partir das considerações propostas por autores como Oren (1990), Carvalho (2003), Duarte e Rocha (2003) e Rocha e Baranauskas (2003), obtivemos acesso a diferentes perspectivas sobre os processos adotados para a projeção de interfaces e a implicação das mesmas na interação humano-computador bem como os paradigmas de Multimídia, da Interface de Linguagem Natural, dos Agentes de Interface, da Realidade Virtual e Ciberespaço e dos ambientes aumentados por computador. Além disso, revimos conceitos como Engenharia Cognitiva, Manipulação Direta, Modelos do Design de Software, Engenharia de Usabilidade, Guidelines em Design, Metáforas no Design de Interfaces, Design Baseado em Cenários, Design Participativo, Métodos Etnográficos em Design de Interfaces e Semiótica em Sistemas Computacionais. Por fim, a partir da revisão prévia destes conceitos, pode-se observar a presença de alguns deles nos materiais que propõem a aplicação dos paradigmas de interação na prática, através do desenvolvimento de interfaces, como os textos de Fernandes (2005) e Portela, Nascimento e Monteiro (2018).

O material de Carvalho (2003) mostra, de acordo com Walker (1990), que a área de Interação Humano-Computador vem se desenvolvendo à medida que os avanços tecnológicos vão ocorrendo. Com isso, o autor apresenta e diferencia as gerações de computadores em relação às interações dos usuários, onde a primeira geração conta com painéis com plugues, botões, mostradores e funcionamento dedicado, a segunda com lotes de cartões de dados perfurados e entrada de dados remota, a terceira com tempo compartilhado via teletipo, a quarta com sistemas de menus e, por fim, a quinta com controles gráficos e janelas.

Entretanto, é possível observar que a escolha dos usuários quanto aos novos recursos e ferramentas tecnológicas irá depender se eles são mais resistentes ou adaptáveis às novidades tecnológicas. Além disso, Carvalho (2003) explora as tendências de interação discorrendo sobre os seguintes paradigmas: de multimídia, da interface de linguagem natural, dos agentes de interface, da realidade virtual e ciberespaço e dos ambientes aumentados por computador. Entretanto, ele ressalta que fator mais decisivo no tamanho da difusão dos paradigmas “parece estar mais relacionado à adaptação da sociedade a eles, do que à possibilidade tecnológica e, conseqüentemente, econômica de se tornarem uma realidade cotidiana.” Logo, nota-se que o processo de desenvolvimento da área de IHC depende de diversas variáveis.

Com o passar do tempo e ações cotidianas pode-se notar que o avanço da tecnologia fez com o que computador se tornasse uma ferramenta importante e indispensável nas atividades humanas. Atividades como compras de supermercado ou vestuário, serviços bancários não necessitam mais de serem realizados pessoalmente, podendo ser feitos através de um computador. Tendo uso também em escolas e universidades para que se tenha um recurso adicional de pesquisa e aprendizado, o que torna cada dia mais necessário e útil que tenha ao menos um conhecimento básico em informática, conhecimento sendo exigido até em entrevistas de emprego.

O computador está cada dia mais inerte em nossa vida e cotidiano e sem o mínimo de conhecimento fica mais restringido a inclusão digital na sociedade. Porém existem diversos fatores que contribuem para que nem todos tenham acesso a tecnologia como: o financeiro, falta de treinamento, educação dentre outros. Com isso tem-se proposto interfaces de computadores mais simples para que pessoas com mais dificuldade ou sem conhecimento tenham maior facilidade de acesso. Mas desenvolver uma interface entre o ser humano e um computador não é tão simples quanto parece, e devido a isso estudos das características envolvidas nessa interação exigem que haja uma abrangência multidisciplinar que englobe conhecimentos de diversas áreas com conexão aos fatores humanos além da computação.

## REFERÊNCIAS

CARVALHO, J. O. F. O papel da interação humano-computador na inclusão digital. **Transinformação**, v. 15, n. spe, p. 75-89, 2003. DOI: 10.1590/S0103-37862003000500004 Acesso em: 28 dez. 2021.

FERNANDES, Gildásio Guedes. Paradigmas e avaliação de interface humano-computador: evolução, caracterização e ícones de interface computacional. In: **CONGRESSO INTERNACIONAL EM AVALIAÇÃO EDUCACIONAL**, 2., 17 a 19 nov. 2005, Fortaleza (CE). Anais... Fortaleza (CE): UFC/FACED/NAVE, 2005.

PORTELA, Carlos; NASCIMENTO, Elison; MONTEIRO, Enio. O Uso de Práticas de IHC na Regionalização de um Aplicativo de Compartilhamento de Mensagens. *In: **WORKSHOP SOBRE EDUCAÇÃO EM IHC - SIMPÓSIO BRASILEIRO DE FATORES HUMANOS EM SISTEMAS COMPUTACIONAIS (IHC)***, 17. , 2018, Belém. Anais [...]. Porto Alegre: Sociedade Brasileira de Computação, 2018. DOI: <https://doi.org/10.5753/ihc.2018.4216>.

Reflexões sobre os paradigmas de estudo da usabilidade na ciência da informação. *DataGramaZero*, v. 14, n. 4, 2013. Disponível em: <http://hdl.handle.net/20.500.11959/brapci/7882>. Acesso em: 28 dez. 2021.

ROCHA, H.V.; BARANAUSKAS, M.C.C. **Design e avaliação de interfaces humano-computador**. Campinas: NIED/UNICAMP, 2003. 244p.