

UNIVERSIDADE FEDERAL DE UBERLÂNDIA

DISCIPLINA: INTERAÇÃO HUMANO-COMPUTADOR CÓDIGO: GSI037

PROFA.: CHRISTIANE REGINA SOARES BRASIL

1.1 TÍTULO: Resumo - Tema 3: Ergonomia

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

PALAVRAS-CHAVE: Ergonomia. Usabilidade. Percepção visual e organização de formas. Modelos de caracterização. Metáforas de interface computacional.

RESUMO

A definição de ergonomia está diretamente relacionada às características do local onde uma pessoa está inserida. Porém, no que tange aos aspectos tecnológicos relativos à IHC, a ergonomia se refere à necessidade de atender as necessidades dos usuários, facilitando a utilização de interfaces independente do contexto onde estas estejam inseridas e pode ser conectada também aos aspectos da acessibilidade e da usabilidade.

Quanto aos aspectos ligados à percepção visual e organização de formas, pode-se destacar que os elementos de determinada interface são percebidos de acordo com suas características, podendo ser visualizados de maneira agrupada ou isolada. Dentre as distintas formas de percepção e organização, estão algumas como: anomalia, alinhamento, balanço, concentração, continuidade, contraste, direção, pregnância, proximidade, repetição, entre outros que contribuem para organização de informações e otimizam a percepção e organização de formas.

Cooper diz a respeito de três modelos para que se desenvolvam sistemas operacionais, sendo eles: modelo de implementação, modelo mental e modelo manifesto. O modelo de implementação é a forma que uma tecnologia será usada para que seja efetivada a função daquele programa, geralmente associado com as engrenagens internas. Já o modelo mental é

uma forma que o público percebe as nuances do programa. Por fim, o modelo manifesto é o aspecto gráfico que o autor do programa concebe, ou seja, sua interface.

O Aprendizado em ambientes interativos é a interação com a máquina sendo a maior riqueza cognitiva, já que irá facilitar para que o usuário aprenda sobre, seja por instrução ou descoberta. Além disso existe a ergonomia cognitiva, que estuda o conjunto de atividades no tratamento das informações de usuário, realizando tarefas. Lévy cita que as tecnologias empregadas pelas redes de computadores conseguem aumentar a capacidade cognitiva do usuário, e dominando essa tecnologia tem-se o favorecimento dos grupos e o desenvolvimento e manutenção da inteligência cognitiva, tornando-se pública e compartilhável.