



# Universidade de Brasília

Universidade de Brasília – UnB

Faculdade do Gama UnB – FGA

Curso de Engenharia de Software

## **Exercício Filme Temple Grandin – Interação Humano Computador**

Professor

André Barros de Sales

Aluno

João Pedro Sconetto – 14/0145940

O filme retrata uma parte da vida de Temple Grandin, uma mulher que na sua infância foi diagnosticada com autismo, mas com sua forma diferente de pensar e de enxergar o mundo propôs invenções que até então ninguém havia pensado. Em diversas partes do filme são apresentados os experimentos e invenções de Temple, e de certa forma podemos conectar os pensamentos que levaram a construção daquela ideia ou invento com fatos e características necessários, e que devem ser levados em consideração ao se construir sistemas que terão interação com o usuário.

No experimento da fazenda podemos observar que Temple constrói um aparelho a partir da experiência com o uso de um outro, o aparelho visa auxiliar a abertura do portão da casa de sua tia, os fatores que podemos observar neste experimento que pode ser abstraído em IHC é a “*Aprendabilidade*” do aparelho, pois ele tem o seu uso bastante descomplicado, além de Temple ter se preocupado em expor em uma placa a sua forma de funcionamento e alguns avisos.

Na Máquina do Abraço notamos um fator bastante importante que é o fato de como o usuário se sente ao usar o aparelho (ou sistema), podemos abstrair e avaliar o uso do software para fazer melhorias no sistema, podendo *linkar* também ao princípio de familiaridade ao usuário quando estiver em uso.

O estudo sobre o mugido absorve um fato parecido sobre o da máquina do abraço onde podemos analisar o *feedback* do usuários, seria uma metáfora para o que o usuário diz quando está usando o sistema, verificando se está satisfeito ou não com o sistema, se está “confortável” para ele.

O projeto do tanque de mergulho é um projeto mais elaborado apresentado no filme onde podemos deduzir alguns outros valores interessantes, enquanto o tanque antigo (abstraia como um sistema antigo) fazia o que se necessitava, sua eficácia era baixa e o uso era pouco prazeroso, ou seja, o objetivo final em alguns momentos era alcançados mas a preços muitos altos, logo o novo projeto busca aumentar a eficácia e ser de uso mais familiar ao usuário (no caso do filme, ao gado), além de outros princípios gerais que observamos no projeto de interface de usuário como consistência, guiamento dos usuários, entre outros.

Por fim, o projeto do abatedouro, que reúne diversas das qualidades dos projetos anteriores, que é em suma a soma das características necessárias, e que foram citadas anteriormente, além de, por assim dizer, garantir o princípio de diversidade de usuários, num projeto que atenda a todos que irão fazer uso do sistema, que no filme se trata do abatedouro para todo o gado.

Logo o filme de Temple Grandin, apesar de não ser realmente voltado para a área da computação, podemos abstrair da sua forma de pensar e de seus projetos várias características e aspectos que correlacionamos com o mundo de IHC, tomando o gado por nossos “usuários” e avaliando, melhorando e garantindo atributos para melhorar a construção da interface que irá interagir com os mesmos.