

**ERGONOMIA APLICADA AO PROJETO DE DESIGN COM BASE NO
CHECK LIST ERGONÔMICO PARA MELHOR RESPOSTA DO USUÁRIO
EM RELAÇÃO AS NOVAS FERRAMENTAS VIRTUAIS**

Juan Carlo Sotelo da Fonseca

Designer

jfonsecadg1@hotmail.com

Contextualização

Dentro dos novos desafios do design a desmaterialização tem um caráter inovador. Sua abrangência se estende em diversos campos da ciências dando suporte para a sustentação de que as novas tecnologias se apoiam nos seres humanos afim de se misturarem com o ambiente e com uma tendência de se desmaterializar, assumindo novas funções (Radfhrer 2012).

Hoje em dia a interface vem sendo reconhecida como um dos aspectos mais relevantes para a determinação da qualidade do software (Barros 2003).

De fato, a concorrência entre empresas instala uma corrida pela inovação e a necessidade de disponibilizá-lo o mais rápido possível (Silveira 2001).

Este tipo de projeto esta muito disseminado nas telecomunicações devido o aumento de funções atribuídos ao telefone celular, hoje comercialmente conhecido como smart phones.

Objetivos

Levantar quando a desmaterialização se torna importante na relação do usuário, qual os sentidos que são mimetizados e quais as suas novas funções a partir da experiência do usuário.

Em sua tese doutorado Cybis relata a importância dos investimento em tecnologia mas o fraco desempenho do usuário devido:

- ausência de métodos e ferramentas lógicas específicas para a concepção e avaliação de interfaces com o usuário (Scapin, 1986).

Desenvolver uma metodologia ergonômica cognitiva a fim de projetar uma melhor interação homem máquina (Faust 1995) que ajudem a criar.

Pesquisar buscando como objetivo principal o desenvolvimento de um protótipo que aplique a desmaterialização de tal forma que a experiência com usuário seja capaz de comprovar a teoria da virtualização e o desempenho do usuário com a nova ferramenta.

Metodologia

Pesquisa voltada a experiência do usuário (Cybis 1997) em relação a tecnologia buscando avaliar o desempenho, o tempo de resposta e a qualidade da nova função assumida.

Comparar o tempo em que o usuário permanece em contato com a tecnologia para realização de tarefas analisando as questões ergonômicas.

Elaborar um protótipo baseado na metodologia de um *check list* ergonômico que comprove a necessidade da virtualização do processo desmaterializando o artefato que deve ser instrumento de comprovação da teoria que as tecnologias estão assumindo novas formas com base no mimetismo tecnológico através da interpretação da necessidade do usuário.

Conclusões

As novas tecnologias tem uma tendência natural de se misturar com o meio ambiente e de se tornarem invisíveis (Radfhrer 2012) de forma limpa, sem danos ao usuário e ao ecossistemas, trazendo benefícios a qualidade de vida.

Aumentar a viabilidade e a eficiência diminuindo a sub-utilização dessas novas tecnologias dando um novo sentido as diversas áreas da ciências.

Estudar o desempenho do ser humano com auxílio de novas tecnologias sem desconsiderar os aspectos humanos levando em consideração a usabilidade.

Criar uma interface que proporcione conforto, confiança, vínculo, associação sem perder as características de produto.

Referências

BENAKOUCHE, Rabah. *Mimetismo tecnológico*. 1ed. Florianópolis: UFSC, 1984.

FABRIS, Annateresa. *Futurismo: uma poética da modernidade*. 1ed. São Paulo: Perspectiva/Editora da Universidade de São Paulo, 1987.

GARRONI, Emilio. *Projeto de semiótica: arte & comunicação*. 1ed. São Paulo: Martins Fontes, 1980.

NUNES, Fabio Oliveira. *Mimetismo: estratégia relacional em arte e tecnologia*. 2012-2014. Pesquisa de Pós-doutorado - UNESP Campus São Paulo, São Paulo, 2012-2014. Disponível em: <<http://www.bv.fapesp.br/pt/bolsas/133590/mimetismo-estrategia-relacional-arte-tecnologia/>>. Acesso em: 10 nov. 2012.

RADFAHRER, Luli. *A forma e a função*. Folha de São Paulo, São Paulo, 04 maio 2011. Disponível em: <<http://www1.folha.uol.com.br/fsp/tec/tc0405201126.htm>>. Acesso em: 10 nov. 2012.

FAUST, Richard. *Software como interpretação: uma estratégia concentrada no registro lingüístico dos usuários*. 1995. 60f. Dissertação (Mestrado) - Universidade Federal de Santa Catarina, Centro Tecnológico

SILVEIRA, Mário César. Universidade Federal de Santa Catarina Programa de Pós-Graduação. *Check list ergonômico: técnica de inspeção de conformidade ergonômica de software interativo voltado à componentes*. Florianópolis, SC, 2001. ii, 103 f. Dissertação (Mestrado) - Universidade de Santa Catarina, Centro Tecnológico. Programa de Pós Graduação em Engenharia de Produção.

CYBIS, Walter de Abreu; SANTOS, Neri dos. Universidade Federal de Santa Catarina Centro Tecnológico. *A identificação dos objetos de interfaces homem computador e de seus atributos ergonômicos*. 1994. 151f. Tese (Doutorado) - Universidade Federal de Santa Catarina, Centro Tecnológico

BARROS, Vanessa Tavares de Oliveira. Universidade Federal de Santa Catarina Programa de Pós Graduação em Engenharia de Produção. *Avaliação da Interface de um aplicativo computacional através de teste de usabilidade, questionário ergonômico e análise gráfica do Design*. Florianópolis, SC, 2003. 146 f. Dissertação (Mestrado) - Universidade Federal de Santa Catarina, Centro Tecnológico. Programa de Pós Graduação em Engenharia de Produção