

Sémiotické inženýrství je jedním ze sémiotických přístupů k problematice interakce mezi člověkem a počítačem. Jeho teorie je postavena na jednoduché myšlence rozhraní jako zástupce designera, skrze kterého designer promlouvá k uživateli o tom, jak by měl zacházet s programem, který pro něj připravil. Kromě teoretického základu disponuje také metodami pro zhodnocení způsobu komunikace testovaného rozhraní s uživatelem. Je tak schopno se vyrovnat ostatním teoriím v oblasti a díky svému zaměření na komunikaci poskytuje navíc nový podstatný úhel pohledu. Jeho teorie a metody jsou zde použity jako základ pro vytvoření sady pravidel pro designery, která by jim měla sloužit jako vodítka k zamyšlení. Ukazuje se tak, že sémiotická teorie je schopna v oblasti interakčního designu přinášet konkrétní výsledky pro běžnou praxi a není vázána pouze na akademické prostředí.