

Aula 2

Design de Interação e UI/UX

Profª Margarete Klamas Marzani

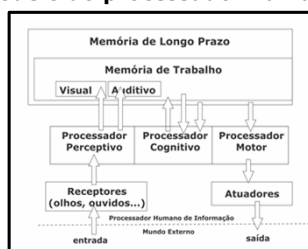
Conversa Inicial

Conteúdo Aula 2

- Aspectos cognitivos
- Percepção, atenção e memória
- Princípios da Gestalt
- Modelos mentais
- Tipos de interação

Aspectos Cognitivos

Modelo do processador humano

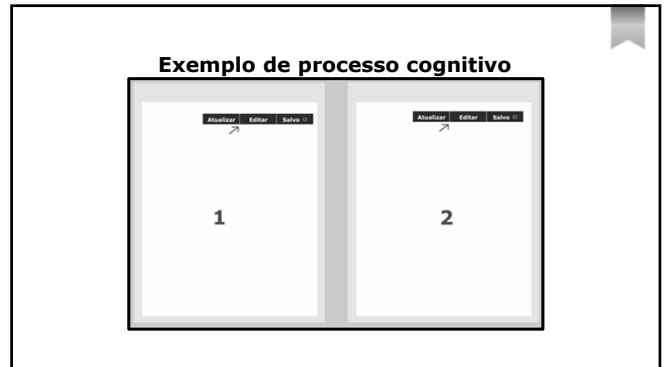


Analogia mente x Computador

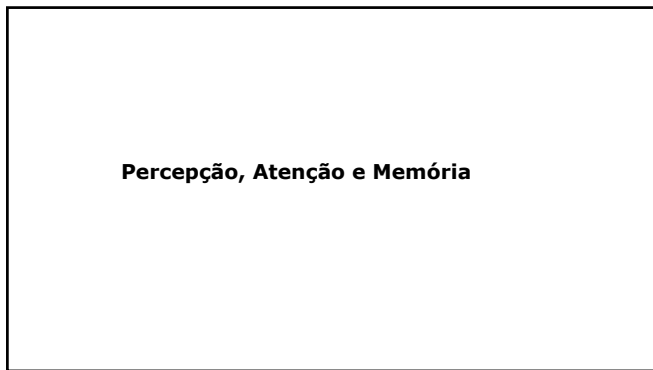
- Tipos de processamento
 - Processamento *bottom-up*
 - Processamento *top-up*



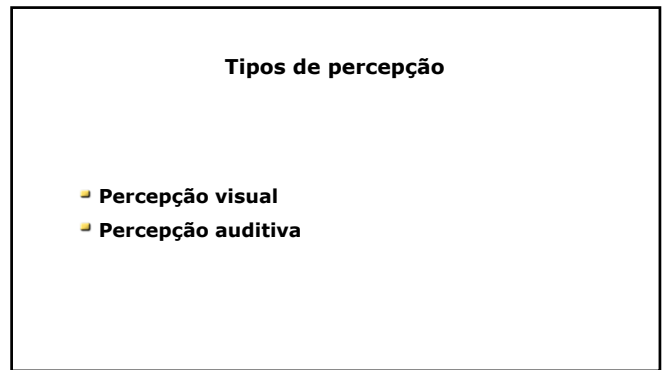
7



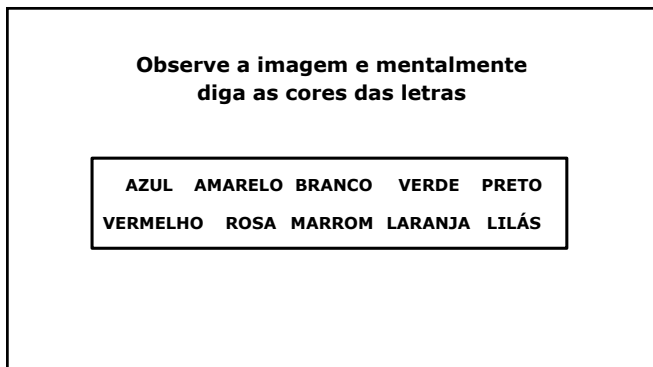
8



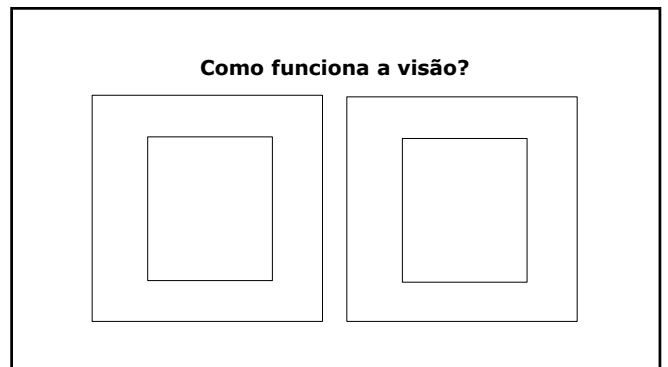
9



10



11



12

Ao projetar a interação, facilite a percepção

- As representações de informações precisam estar perceptíveis
 - Os ícones devem ser reconhecíveis
 - As bordas e os espaçamentos são formas visuais eficazes no agrupamento de informação
 - Os sons devem ser entendíveis

13

Atenção

- A informação para a realização da tarefa deve estar destacada
- Evite inserir informação demais
 - Inserir muitas imagens, cores, gráficos, distrai e não ajuda a prestar atenção nas informações que são importantes

14

- A atenção limita o número de atividades que podemos desenvolver ao mesmo tempo

15

Memória – Estruturas



Fonte: Eysenck, 2017

16

Princípios da Gestalt

17

Gestalt

- A Gestalt é uma escola de psicologia experimental. O austríaco Christian Von Ehrenfels, filósofo, foi o precursor da Gestalt no final do século XIX
- Contribuíram também Max Wertheimer, Wolfgang Kohler e Kurt Kaffka, da Universidade de Frankfurt

18

Unidade

- As unidades são percebidas por meio de verificação de relações (forma, dimensão, cor etc.)



Alamy/SHUTTERSTOCK

19

Segregação

- Segregar é a capacidade perceptiva de separar, reconhecer, evidenciar ou destacar unidades
- Para segregar, pode-se utilizar o contraste de cores, pontos, linhas, volumes e outros

Maior contraste	Menor contraste	Nenhum contraste
Maior estimulação	Menor estimulação	Nenhuma estimulação

20

Unificação

- Pode-se perceber a unificação, por meio de estímulos produzidos pelo campo visual
- Dois princípios contribuem para a unificação
 - A proximidade
 - A semelhança



21

Fechamento

- A mente completa (fecha) contorno para completar figuras regulares



vesnation/SHUTTERSTOCK

22

Continuidade



Hardyguardy/SHUTTERSTOCK



1741723271/SHUTTERSTOCK

23

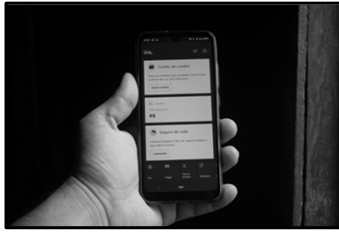
Proximidade



Koshiro K/shutterstock

24

Similaridade



folipequeiroz/shutterstock

25

Modelos Mentais

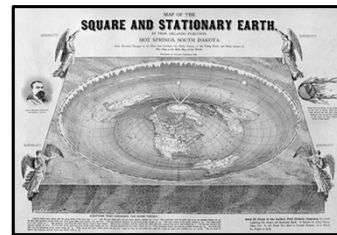
26

O que são modelos mentais

- Segundo Craik, 1943, a mente constrói "modelos da realidade em pequena escala" e usa esses modelos para antecipar eventos, raciocinar e fundamentar a explicação

27

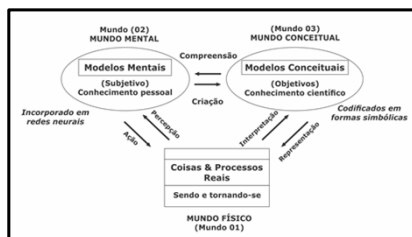
Mapa de Ferguson (1893) – Terra Plana



Orlando Ferguson-CC/PD

28

Modelos mentais x modelos conceituais



29



O ícone disquete utilizado para representar o salvar, representa ainda o salvar para pessoas que conheceram o disquete. Para as novas gerações, o que representa? Um quadrado? O que você acha?

30

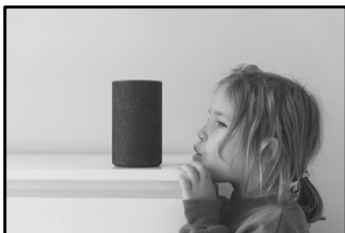
Tipos de Interação

Instrução



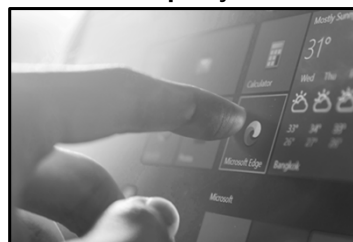
KISS-nat/SHUTTERSTOCK

Conversação



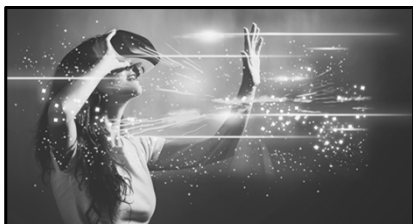
Sharomka/SHUTTERSTOCK

Manipulação



Wachwitz/SHUTTERSTOCK

Exploração



TierneyM/SHUTTERSTOCK