**Atividade 05 - Modelo Conceitual**

Sobre os conceitos “Metáforas” e “WYSIWYG” faça um mapeamento de pelo menos 05 elementos ou funcionalidades de sistemas operacionais ou softwares que são exemplos claros dessa técnica de criação de modelos conceituais no design em IHC.,

A ideia aqui é que você olhe para as coisas que você considera naturais no uso cotidiano dos softwares, buscando perceber a intencionalidade na concepção desses recursos.

✨Se preferir, você pode fazer uma captura de tela, colar aqui e fazer seus comentários.

1 – Atalhos

Os atalhos são ícones que visam facilitar o acesso do usuário à aplicação desejada, ou seja, o ícone na área de trabalho não é o software em si, e sim um atalho para o arquivo executavel da aplicação. Isto pressupoe que o usuario utilize dos atalhos, ao invés de acessar os arquivos a procura do executável, que é bem mais trabalhoso.  
A red and black background with a red lightning bolt

Description automatically generated

2 – Barra de tarefas

A barra de tarefas supoe que o usuário fixe nela, as principais aplicações que ele utiliza no sistema, agilizando o acesso quando necessário. Isso acontece pois na maioria das aplicações, quando executadas, a barra de tarefas continua visível e acessível.



3 – Conexão a internet

Os sistemas operacionais tem estes ícones de internet, geralmente na área de trabalho ou na barra de tarefas, para que o usuário possa ter fáci acesso a configuração ou que possa identificar se há conectabilidade a internet ou não.

 conectado a intenet via WI-FI

desconectado da internet

4 – Salvar rápido

A função de salvar rápido, tem como um ícone um disquete pois antigamente ele tinha como função, armazenar, ou seja, salvar. Agora trazendo este significado, utilizam ele com o intuito de agilizar uma operação de salvamento, se um arquivo já salvo na máquina, for editado por um usuário, e se este, quiser salvar as alterações novamente, não será preciso realizar o todo o salvamento local, este ícone intuitivo, localiza o arquivo e o atualiza. Podemos encontrar ele em diversos editores de texto, jogos, aplicativos, e como ele tem a função de salvar, qualquer botão interativo de qualquer software funciona da mesma forma.



5 – Lixeira

Podemos encontrar a lixeira na área e trabalho como também dentro do gestor de arquivos, nele, temos a função de excluir quaisquer arquivos como fotos, aplicações, jogos, etc. Apesar da funcionalidade dele, o que se joga dentro da lixeira, não é excluída imediatamente, ela funciona como uma pasta de arquivos, que após um certo período, serão excluídos, ou, com uma ação direta do usuário, ela pode ser esvaziada (excluir) mediante a vontade do agente da ação. A lixeira por não excluir imediatamente, pode ser considerada uma forma mais segura de exclusão de arquivos, já que podemos acessa-la e assim recuperar os arquivos dentro dela que ainda não foram deletados.

Uma imagem contendo placa, mesa, caneca, rua

Descrição gerada automaticamente