

Acadêmico: João Pedro da Silva Rodrigues Martins

Relatório sobre Percepção e Atenção em Interfaces de Sistemas

1. Percepção Auditiva

Definição:

A percepção auditiva é a capacidade do cérebro de interpretar e dar sentido aos sons captados pelo ouvido. Isso inclui a identificação de ritmos, tons, intensidades e direções sonoras, permitindo reconhecer vozes, alarmes e outros sons do ambiente.

Exemplo em Interfaces de Sistemas:

Em interfaces de sistemas, a percepção auditiva pode ser utilizada por meio de feedback sonoro. Por exemplo, ao receber uma notificação em um aplicativo de mensagens, um som distinto alerta o usuário, mesmo sem interação visual com o sistema.

2. Percepção da Fala e da Linguagem

Definição:

A percepção da fala e da linguagem envolve a capacidade de reconhecer e compreender os sons da fala, palavras e frases, interpretando seu significado com base em contexto, vocabulário e experiências anteriores.

Exemplo em Interfaces de Sistemas:

Sistemas de assistente virtual, como a Alexa ou o Google Assistente, utilizam reconhecimento de fala para interpretar comandos verbais e responder de forma coerente, facilitando a interação sem uso das mãos.

3. Percepção Visual

Definição:

A percepção visual refere-se à habilidade de interpretar informações visuais do ambiente, como formas, cores, movimento e profundidade. É essencial para reconhecer objetos, identificar padrões e tomar decisões rápidas baseadas em estímulos visuais.

Exemplo em Interfaces de Sistemas:

Em interfaces gráficas, o uso de ícones, cores e organização espacial ajuda o

usuário a identificar rapidamente funções e navegar de forma intuitiva, como em painéis de controle ou aplicativos móveis.

4. Leis da Gestalt

Definição:

As Leis da Gestalt são princípios psicológicos que explicam como os seres humanos organizam elementos visuais em grupos ou padrões significativos. Entre essas leis estão: proximidade, similaridade, continuidade, fechamento e figura-fundo.

Exemplo em Interfaces de Sistemas:

A Lei da Proximidade pode ser usada para agrupar botões ou campos relacionados em um formulário, tornando a interface mais lógica e previsível para o usuário.

5. Atenção (Seleção Perceptiva)

Definição:

A atenção, ou seleção perceptiva, é o processo cognitivo que permite focar em determinados estímulos enquanto se ignoram outros. A atenção pode ser voluntária (intencional) ou involuntária (atraída por estímulos fortes ou inesperados).

Exemplo em Interfaces de Sistemas:

Interfaces destacam mensagens importantes (como erros críticos) em vermelho ou com animações para capturar imediatamente a atenção do usuário, evitando que ele ignore informações relevantes.