

The Human

1. Descreve o tempo que o utilizador demora a seleccionar um alvo no ecrã, esse tempo é dado por $a + b * \log_2 (D / S + 1)$, em que D é a distancia até ao alvo, S é o tamanho do alvo e a e b são constantes determinadas empiricamente. O que podemos tirar desta lei, para o design de interfaces é que os alvos devem ser o maior possível e a distancias a esses alvos devem ser as mais pequenas possíveis.
3. Podemos adicionar rewards ao nosso design de interfaces em forma de surpresas que despertam alegria, inspiração ou iluminação. Ao despertar estas emoções positivas nos utilizadores estamos a fazer com que a nossa interface seja mais agradável de usar. As surpresas funcionam melhor quando são respostas a uma interação do utilizador, ou quando complementam a viagem do utilizador.
5. Um lapso, é quando se faz uma ação com a intenção certa, mas que acaba por se fazer mal, pode ser causado por falta de atenção. Um erro é quando se faz uma ação com a intenção errada, pode ser causado por uma compreensão errada de um modelo mental, que acaba por diferir do sistema atual.