

# Fundamentação Teórica e de Design

## 1 Paradigma de Interação

O paradigma de interação escolhido para o projeto foi a **Manipulação Direta**.

- Justificativa:** Esta escolha se deve à natureza visual e imersiva do sistema proposto. Como o objetivo é permitir que o usuário explore shows e compre ingressos de forma intuitiva, a manipulação direta permite que ícones e objetos de interação (como cards de shows e mapas de assentos) fiquem visíveis e sejam manipuláveis através de cliques e arrastar. Além disso, este paradigma garante feedback imediato a cada ação, tornando a experiência fluida e alinhada com a expectativa de um público que busca agilidade em plataformas web e mobile.

## 2 Processo de Design

O processo adotado para o desenvolvimento foi o **Design Dirigido por Objetivos (Goal-Directed Design)**.

- Justificativa:** Optamos por esta metodologia pois sua estrutura de fases bem definidas está em sintonia com a abordagem da equipe de desenvolvimento. Uma vantagem crítica para o contexto deste projeto é que o Design Dirigido por Objetivos permite avançar com base na análise de requisitos e expertise da equipe, sem a dependência estrita de feedback constante do usuário em etapas iniciais, centralizando a responsabilidade da pesquisa na própria equipe para garantir o fluxo definido.

## 3 Análise de Fatores Humanos e Cognitivos

A tabela abaixo conecta os princípios de design e fundamentos cognitivos aplicados às decisões concretas da interface do sistema:

Princípio / Fundamento	Aplicação no Projeto (Decisão de Design)
Feedback e MHP (Teoria da Ação)	O sistema fornece feedback visual imediato. Exemplo: Na barra de pesquisa, se uma palavra-chave não retornar resultados, uma mensagem clara é exibida instantaneamente, fechando o ciclo de avaliação do usuário.
Lei de Fitts (Affordance)	Os elementos de ação principal (como o botão de "Comprar" ou "Escolher Show") foram desenhados para serem os

	maiores e mais chamativos da tela, facilitando o clique e reduzindo o tempo de aquisição do alvo. Botões de cancelamento são propositalmente menores.
<b>Lei de Hick (Simplicidade)</b>	Para evitar a sobrecarga cognitiva, o fluxo principal foi simplificado ao máximo: Escolher Show, Tipo de Ingresso e Pagamento. Isso reduz o número de escolhas simultâneas, tornando a decisão mais rápida.
<b>Legibilidade (Teoria das Cores)</b>	A paleta de cores escuras (Dark Mode) foi ajustada para garantir alto contraste entre o fundo e o texto (branco/cinza claro), assegurando a legibilidade e acessibilidade visual conforme diretrizes ergonômicas.
<b>Mapeamento (Engenharia Cognitiva)</b>	Utilização de mapeamento natural na seleção de assentos: a representação visual do estádio corresponde espacialmente ao local real onde o usuário ficará, facilitando a compreensão imediata da escolha.
<b>Consistência (Eng. Semiótica)</b>	Manutenção de um vocabulário visual e textual consistente em todas as telas (ícones, terminologia de rock/metal), facilitando o aprendizado e a previsibilidade da interface.