

Tarefa: montar grupos de 3 ou 4 alunos – entregar a relação com a tarefa

cada grupo deve pesquisar sobre o item recebido

desenvolver o assunto do item tendo como base os links mencionados mais pesquisa de outras referências,

escrever um texto com referências às pesquisas apontando a proposta dos itens a serem abordados no artigo a ser escrito e apresentação em powerpoint de 10 min!

o artigo deve conter as seções:

resumo

introdução

desenvolvimento do tema

aplicação do tema uma página em HTML

teste e resultados

conclusão

um pouco sobre Leis da Psicologia para Aplicar em UX* (J Yablonski)

Lei de Jakob (Nielsen) – usando a experiência do conhecimento

Lei de Fitts — qual o tempo para atingir um alvo

Lei de Hick — tempo para tomar decisão sobre as opções disponíveis

Lei de Miller — uma pessoa média consegue manter 7 ± 2 itens na memória

Lei de Postel — conservador no que faz, liberal no convívio

Regra do Pico Final — o auge da experiência ao invés da média de cada — momento

Efeito estética-usabilidade – usuários preferem design esteticamente agradável

Efeito Restorff – vários objetos semelhantes o diferente pode ser lembrado

Lei de Tesler — qualquer sistema possui uma complexidade mínima

Limiar de Doherty — produtividade aumenta com interação menor que 400ms

TADS - JavaScript

Tarefa de Hoje –

pesquisa básica e fichamento dos artigos e outros pesquisados descrever o conteúdo das seções do artigo e da apresentação

iniciar uma proposta de aplicação do conteúdo estudado na modificação, adequação no projeto de sua calculadora

conteúdo em 2 páginas do word ou mais! (até 4)

uma apresentação básica dos principais conceitos em powerpoint ou similar

os: essa é a proposta e não o conteúdo do trabalho a ser apresentado!

Lei de Jakob – Jakob's Law of the Internet User Experience https://www.nngroup.com/articles/end-of-web-design/

Lei de Fitts – matemática por trás da interface de seu S.O., de seu objeto

https://www.uiux.pt/2017/11/19/lei-de-fitts-aplicada-ao-user-experience/

https://medium.com/@thiagofavero/lei-de-fitt-como-organizar-o-layout-de-seu-produto-38b17041e92e

Lei de Hick – tempo necessário para tomar decisão

https://medium.com/uxness/the-complete-guide-to-hicks-law-in-ux-daa5240b4d27

Lei de Miller – itens na memória

https://blog.uxtweak.com/millers-law/,

https://labs.la.utexas.edu/gilden/files/2016/04/MagicNumberSeven-Miller1956.pdf

Lei de Postel – conservador no que faz, liberal no convívio

<u>https://pt.linkedin.com/pulse/lei-de-postel-resiliência-e-robustez-o-que-você-tem-ver-leandro-carra-q7mtf</u>

Regra do Pico Final – Probabilidade Subjetiva: um julgamento da subjetividade...

Subjective Probability: a Judgement of representativeness _ Kahneman e Tversky

https://www.nngroup.com/articles/peak-end-rule/

Efeito Estética-Usabilidade – design esteticamente agradável como design mais utilizável

<u>https://periódicos.puc-rio.br</u> > article > download (influencia da estética visual na usabilidade..

https://brasil.uxdesign.cc/a-estetica-visual-e-o-design-de-experiencias-2bd7a1ab9fc3
https://pt.linkedin.com/pulse/o-fenômeno-psicológico-efeito-da-estética-usabilidade-rafael-midões

Efeito von Restorff – na semelhança o diferente é lembrado – isolamento https://www.scielo.br/j/dn/a/5C9mj5W7V4FsQyh3DBK9tyf/?format=pdf&lang=en

<u>https://brasil.uxdesign.cc/design-e-psicologia-um-relacionamento-sério-com-o-seu-produto-9e65fe9cebd</u>

Lei de Tesler – conservação da Complexidade

https://rdarrudas.medium.com/a-natureza-e-a-dinâmica-do-valor-36954c5cd649#:~:text=Larry%20Tesler%20e%20a%20Complexidade%20Inerente%20ao%20Valor&text=Esta%20lei%2C%20uma%20das%20Leis,quantidade%20inerente%20de%20complexidade%20irreduzível.

A natureza dinâmica do Valor – Ronaldo Arrudas – Medium Limiar de Doherty – o vakor econômico de um tempo de resposta DOHERTY, THADANI, The economic value of rapid response time

https://jlelliotton.blogspot.com/p/the-economic-value-of-rapid-response.html

https://dspace.mit.edu/bitstream/handle/1721.1/119411/Tseranidis-Brown-Mueller_2016_Submitted-Version.pdf?sequence=1&isAllowed=y