Design de interfaces com foco na usabilidade

* Modelos mentais;
* Representação que criamos internamente(cérebro) de coisas reais ou imaginarias;
* Os modelos mentais são construídos a partir da percepção, imaginação e interpretação...de signos;
* Signo é o objeto;
* Exemplo um botão não é um botão e sim um signo;
* Estão constantemente evoluindo;
* Representação simplista;
* Pode ser representada por um conjunto de regras if-the-else;
* Representam explicitamente o que é verdade e não o que é falso;
* Evoluímos o modelo mental com o conceitual;
* Modelo Conceitual;
* “...uma descrição em alto nível de como um sistema é organizado e operado...”;
* Vamos pensar em como transmitir exatamente o conceito para o usuário;
* Quando o modelo conceitual do sistema se assemelha ao modelo mental do usuário, o sistema é intuitivo, ou seja, quando o usuário age da forma esperada dentro do seu site por exemplo, isso significa que é intuitivo;
* Usuário:
* Físicas: Questões ergonômicas;
* Cognitivas: Psicologia cognitiva;
* Essas características influenciam o design de sistemas computacionais;
* Pensar ao máximo na acessibilidade no que temos como tela e áudio;
* Fatores de um software é importante saber de humanidade para o tratamento da informação;
* Aspectos de design:
* Tipos de fontes seus caracteres e o seu tamanho
* Contraste usado
* A distancia e tamanho dos botões
* Melhor fonte para usar vai depender de qual o seu público, a acessibilidade e
* O seguro a usar é a fonte san serif =>
* A fonte que você usar vai depender da ideia que você quer transmitir;
* Kiki: pontudo
* Boba: redondo
* Anti-design:
* Não é algo acessível;
* Não te comunica nada;
* Como nessa fonte => ;
* Criar caminho feliz para o usuário;
* EXEMPLO;
* Logar:
* Página inicial/logar;
* Pagina login/preencher dados;
* Tela sucesso/ página inicial logada;
* Caminhos alternativos:
* Página inicial/cadastre-se;
* Pagina cadastre-se/preencher dados;
* Tela sucesso / Logar;