

# Aula 21/08

segunda-feira, 21 de agosto de 2023 09:48

P pessoas  
A atividades  
C contexto  
T tecnologias

## Tipo de atividade a receber suporte

- A maioria das cabines telefonias são projetadas com um modo de interação simples: inserir cartão ou dinheiro e digitar o numero
- Os telefones celulares possuem um modo de interação complexo. Mais funcionalidades são oferecidas, exigindo que os usuários passem algum tempo aprendendo para utilizá-las
- Telefones públicos são destinados a uso em lugares abertos, na rua ou em estações de ônibus. São projetados para proporcionar ao usuário uma certa privacidade e proteção contra ruídos durante as ligações, por meio do uso de orelhões ou das cabines
- Os telefones celulares foram projetados para ser utilizados a qualquer hora e em qualquer lugar. No entanto, o fato de essa flexibilidade afetar as outras pessoas que estão no mesmo local público (trens e ônibus) não foi muito levado em consideração

## Design de Sistemas Interativos

- Variedade de sistemas interativo
  - Atualmente vivemos um momento em que a variedade de sistemas interativos tem aumentado. Tecnologias Web, iPhone, VideoGames, Etc...
- Pense
  - Encontre cinco produtos ou sistemas interativos que você usa, talvez uma uma cafeteira, um controle remoto
- Principais preocupações dos Designers Interativos:
  - Design - o que é e como ele deve ser feito?
  - Tecnologias - os sistemas , produtos, dispositivos e componentes interativos em si
  - Pessoas - Quem usa o sistema
  - Contexto - Contexto que será usado
- Design
  - Conceito: refere-se ao tanto ao processo criativo de especificar algo novo quanto algo novo quanto às representações que se produzem durante esse processo
  - Sistemas Interativos é o termo usado para descrever as tecnologias com os quais o designer de sistemas interativos trabalha.

Visão	Pessoas São	Máquinas são
Centrada na máquina	<ul style="list-style-type: none"><li>• Vagas</li><li>• Desorganizadas</li><li>• Capazes de se distrair</li><li>• Emotivas</li><li>• Lógicas</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Precisas</li><li>• Organizadas</li><li>• Não se distraem</li><li>• Não tem emoção</li><li>• Lógicas</li></ul>
Centrada nas Pessoas	<ul style="list-style-type: none"><li>• Críticas</li><li>• Flexíveis</li><li>• Atentas à mudanças</li><li>• Engenhosas</li><li>• Capazes de tomar decisões</li><li>• Flexíveis com base no conteúdo</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Burras</li><li>• Rígidas</li><li>• Insensíveis a mudanças</li><li>• Sem imaginação</li><li>• Restrita e tomar decisões consistentes</li></ul>

## Interface

- São todas as peças do sistema com as quais as pessoas tem contato
  - Física: interagir com um dispositivo apertando botões ou passando o dedo sobre uma superfície e o sistema responde através da ação da pessoa
  - Perceptiva: dispositivos exibem imagens, sons, vibra, etc
  - Conceitualmente: interagimos com um dispositivo tentando concluir o que ele te faz e em contrapartida ele mostra mensagens ou modifica sua tela, para ajudar nossos sentidos

## Design Centrado no Humano

- O design de sistemas interativos se preocupa com a criação de experiências interativas para as pessoas

## Habilidades do Designer de Sistemas Interativos

- Estudar e entender as atividades e aspirações das pessoas e dos contextos dentro dos quais uma determinada tecnologia pode se revelar útil e portanto, gerar requisitos para tecnologias
  - Sociologia - estuda as pessoas nos grupos sociais, políticos, etc
  - Antropologia - Foca o estudo nas culturas, biologia e linguagem e como as pessoas evoluíram e mudaram através do tempo
  - Psicologia cognitiva - Procura descrever como o cérebro e a linguagem funcionam e como resolvemos problemas
  - Ergonomia - Estudo do encaixe entre as pessoas e a máquina

## Modelo Mental

- O entendimento e o conhecimento que temos de alguma coisa frequentemente é chamado de modelo mental
- Princípio chave: projetar as coisas de maneira que as pessoas formem modelos mentais uteis e corretos de como elas funcionam e o que fazem
- Pessoas desenvolvem modelos mentais:
  - Interagindo com os sistemas
  - Observando relações entre suas ações e o comportamento do sistema
  - Lendo manuais ou outras formas de explicações
- Designers devem fornecer informações suficientes na interface para que as pessoas formem um modelo mental preciso.