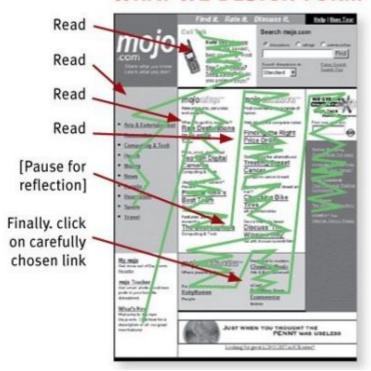
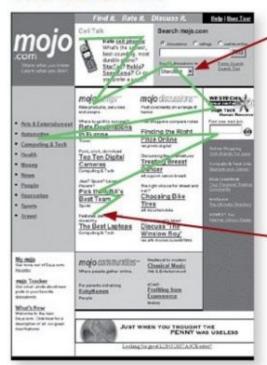
Como nós realmente usamos a web

WHAT WE DESIGN FOR... THE REALITY...





Look around feverishly for anything that

- a) is interesting, or vaguely resembles what you're looking for, and
- b) is clickable.

As soon as you find a halfway-decent match, click.

If it doesn't pan out, click the Back button and try again.

Fato n°1: Nós não lemos as páginas. Apenas as examinamos

Geralmente estamos com pressa.

Sabemos que não precisamos ler tudo.

Somos bons nisso. ("Leitura dinâmica")

WHAT DESIGNERS BUILD...



WHAT USERS SEE...





I want to buy a ticket.





How do I check my frequent flyer miles? Tendemos a focar nas palavras e expressões que se parecem com (a) a tarefa à mão ou (b) nossos interesses pessoais atuais. Além disso, é claro, (c) as palavras que causam algum efeito sobre nosso sistema nervoso, como "grátis", "liquidação" e "sexo", além do nosso próprio nome.

Fato n° 2: Não Fazemos escolhas ideais. Fazemos o que é suficiente

Nós *não* escolhemos a melhor opção - mas, sim, a *primeira opção razoável*, estratégia conhecida como satisfazimento¹. Assim que encontramos um link que pareça capaz de levar ao que estamos procurando, há uma boa chance de que cliquemos nele.

¹O economista Herbert Simon cunhou o termo em Models of Man: Social and Rational (Wiley, 1957)

Por que os usuários web não procuram a melhor escolha?

Geralmente estamos com pressa. E, como Klein destaca, "Otimizar é difícil e demora muito. Fazer o que for suficiente é mais eficiente"

A punição para suposições incorretas não é lá grande coisa. À diferença de combater um incêndio, a punição para um equívoco em um site é, geralmente, clicar uma ou duas vezes no botão Voltar, o que torna satisfazimento algo eficaz. (Voltar é o botão mais usado nos navegadores)

Por que os usuários web não procuram a melhor escolha?

Avaliar as opções pode não melhorar as nossas chances. Em sites mal projetados, esforçar-se para realizar a melhor escolha não necessariamente ajuda. Você em geral se sairá melhor seguindo a sua primeira suposição e clicando no botão Voltar, caso ela não funcione.

Adivinhar é mais divertido. É menos trabalhoso do que avaliar as opções e, se você estiver certo, mais rápido. Além disso, introduz um elemento de sorte - a agradável possibilidade de deparar com algo surpreendente aprazível.

Fato n° 3: Nós não descobrimos como as coisas funcionam. Nós vamos direto ao ponto.

O que é o navegador?

Fato n° 3: Nós não descobrimos como as coisas funcionam. Nós vamos direto ao ponto.

O navegador, por exemplo - fundamental para navegar na Internet. Para quem desenvolve sites, é um aplicativo utilizado com o intuito de visualizar páginas web. Entretanto, se você perguntar para os usuários o que é um navegador, uma porcentagem surpreendente responderá algo como "É o que eu uso para buscar... encontrar coisas" ou "É o mecanismo de busca".

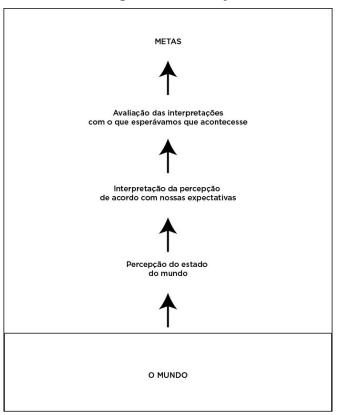
Sete estágios da ação

- Formalizar a meta
- Formalizar a intenção
- Especificar a ação
- Executar a ação
- Ter a percepção do estado do mundo
- Interpretar o estado do mundo
- Avaliar o resultado

Sete estágios da ação

Os sete estágios forma um *modelo aproximado*, não uma teoria psicológica completa. A maioria do comportamento não exige passar por todos os estágios na sequência, e a maioria das atividades não será satisfeita por ações singulares.

Estágios da Avaliação



Estágios da ação

