

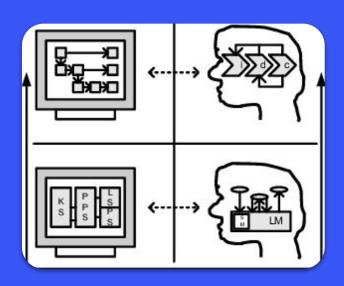


Faculdade de Cursos Superiores
Tecnologia Senac de Tecnologia
Pelotas

# User eXperience

Prof. MSc Pablo De Chiaro Rosa





Criar uma psicologia (processo) baseada em análise de tarefas, cálculos e aproximações.

Para que o designer do sistema pudesse alcançar um equilíbrio entre parâmetros computacionais de desempenho humano e outras variáveis de engenharia.

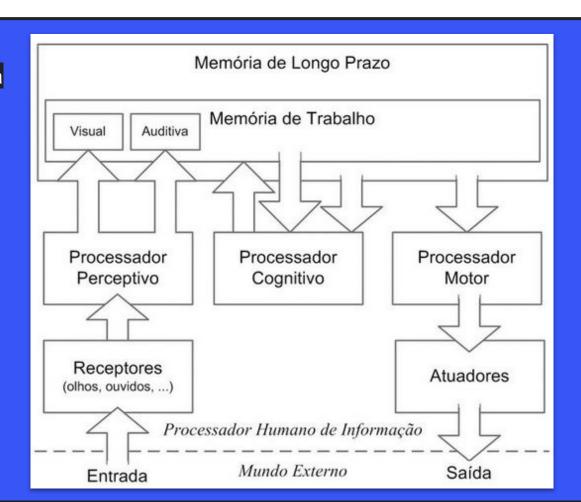
Conhecendo os objetivos das pessoas e suas limitações de percepção e de processamento de informações.



Modelo do Processador Humano-Computador (MHC)

#### Objetivo:

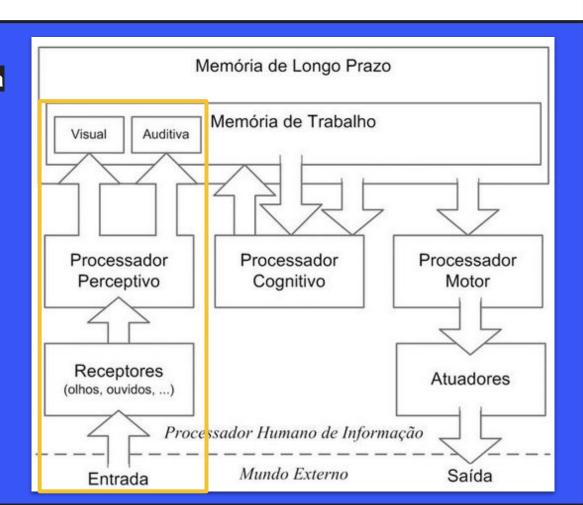
Descrição aproximada para ajudar a prever a interação usuário-computador, com relação a comportamentos.





Modelo do Processador Humano-Computador (MHC)

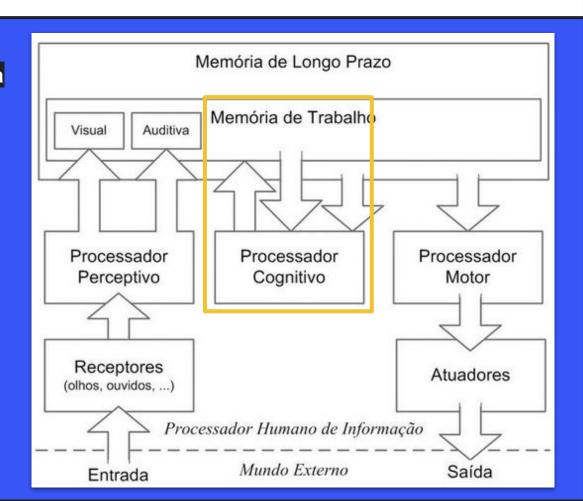
Perceptivo: transmite as sensações do mundo físico detectadas pelos sistemas sensoriais do corpo (visão, audição, tato, olfato, paladar) para representações mentais internas.





Modelo do Processador Humano-Computador (MHC)

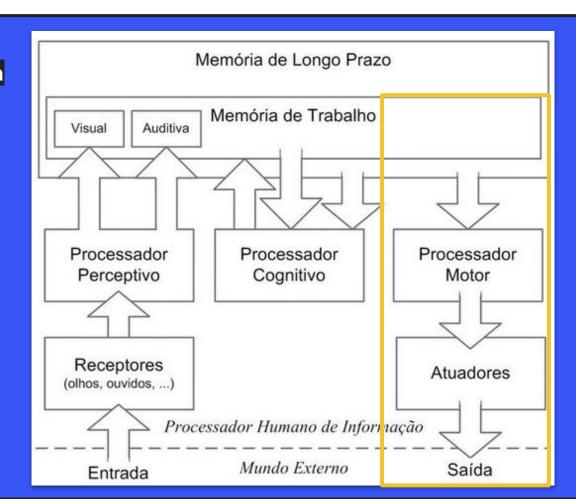
Cognitivo: recebe a informação codificada simbolicamente dos armazenamentos sensoriais na sua memória de trabalho e utiliza informações previamente armazenadas na memória de longo prazo para tomar decisões sobre como responder aos estímulos recebidos.





Modelo do Processador Humano-Computador (MHC)

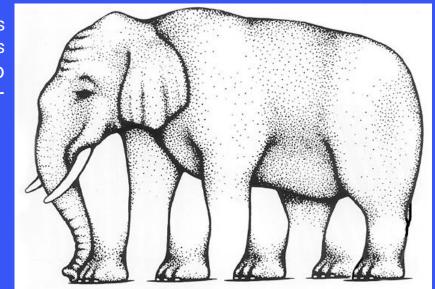
Motor: Nosso pensamento é traduzido em ação através da ativação de padrões de músculos voluntários, em uma série de micromovimentos.





Em 1920 na Alemanha, um grupo de psicólogos estudava a maneira como nós enxergamos as coisas. Descobriram que o nosso cérebro fica o tempo todo tentando "enxergar coisa" onde têm e onde não têm...

Muito da nossa inteligência pode ser caracterizada pela nossa capacidade de identificar padrões, e o sistema visual é o nosso mecanismo de reconhecimento de padrões mais sofisticado.

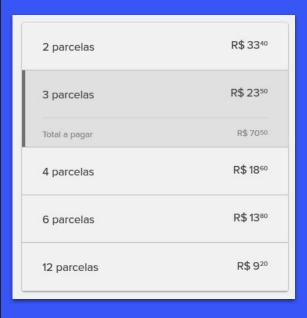




Os humanos olham para um grupo de objetos, verão o todo antes de vermos as partes individuais.









#### <u>Similaridade</u>

Objetos <u>semelhantes</u> são percebidos também como um grupo. Apenas a mudança de cor por exemplo, é suficiente para passar a sensação de que eles não pertencem ao mesmo grupo ou não possuem o mesmo significado.



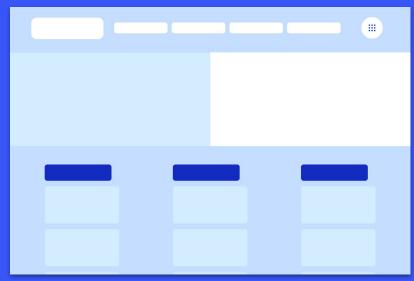


#### Boa Continuidade

Se os elementos de uma composição (cores, formas, texturas) conseguem ter uma harmonia do início ao fim, sem interrupções, podemos dizer que ele possui uma boa continuidade.







Isso não significa que a sua interface precisa ser 100% simétrica

#### Simetria

Este princípio diz que uma composição não deve fornecer uma sensação de desordem ou desequilíbrio, pois caso contrário, o usuário perderá tempo tentando localizar o elemento ausente, ou corrigir o problema, em vez de se concentrar na mensagem ou instrução.





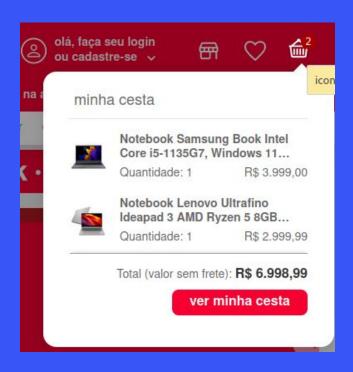
### Fechamento (Encerramento)

Muitas vezes, o nosso cérebro não precisa de uma informação completa para atribuir determinada forma a um objeto.

Esta técnica é frequentemente associada a formas de logotipo e ícones.

Também muito útil para demarcar áreas de conteúdos do site (seção) - se unir Continuidade/Similaridade







#### Lei do Destino Comum

Nós também costumamos perceber objetos que "andam" em conjunto e possuem um mesmo destino, como pertencentes a um mesmo grupo.