



>> INTERAÇÃO HUMANO-COMPUTADOR

CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO



> H #1 <

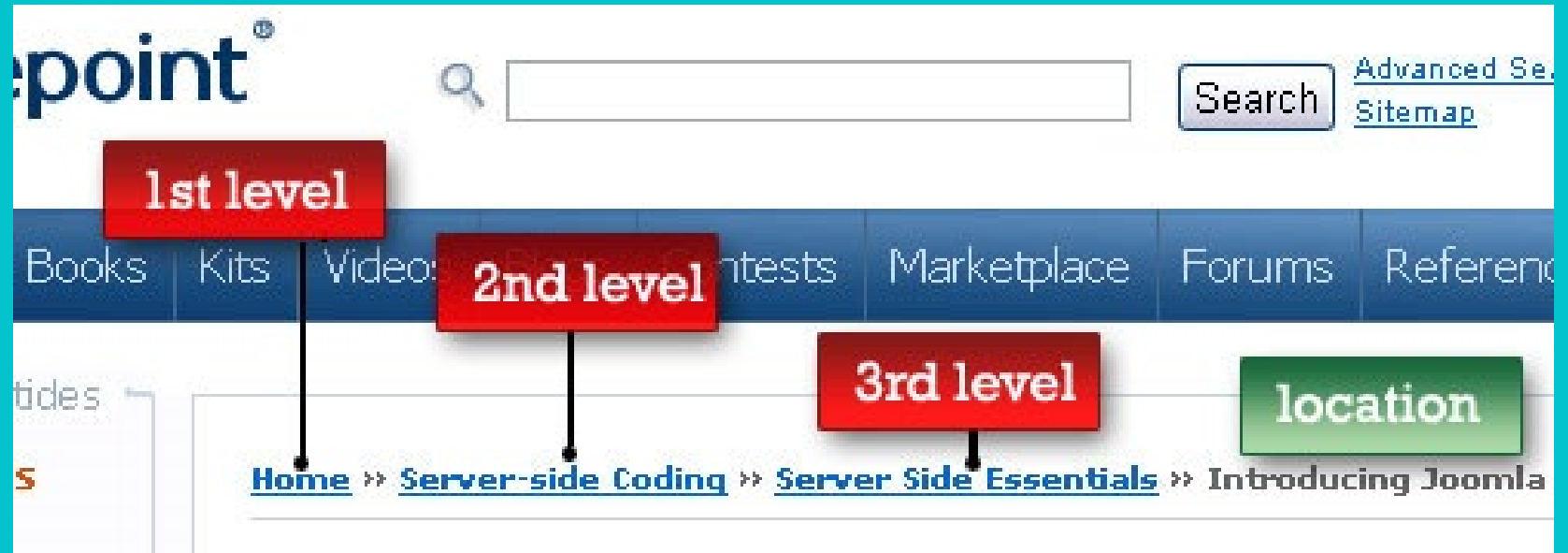
VISIBILIDADE DO STATUS DO SISTEMA

H #1 | VISIBILIDADE DO STATUS DO SISTEMA

- ♦ O design deve sempre manter os usuários informados sobre onde eles estão e o que está acontecendo.

H #1 | VISIBILIDADE DO STATUS DO SISTEMA

♦ **Breadcrumbs** são um dos muitos exemplos de visibilidade de status do sistema encontrados online. Eles indicam a localização atual do usuário e o caminho provável que ele percorreu para chegar lá.



UPLOADING 3 OF 3 FILES



Image1.png

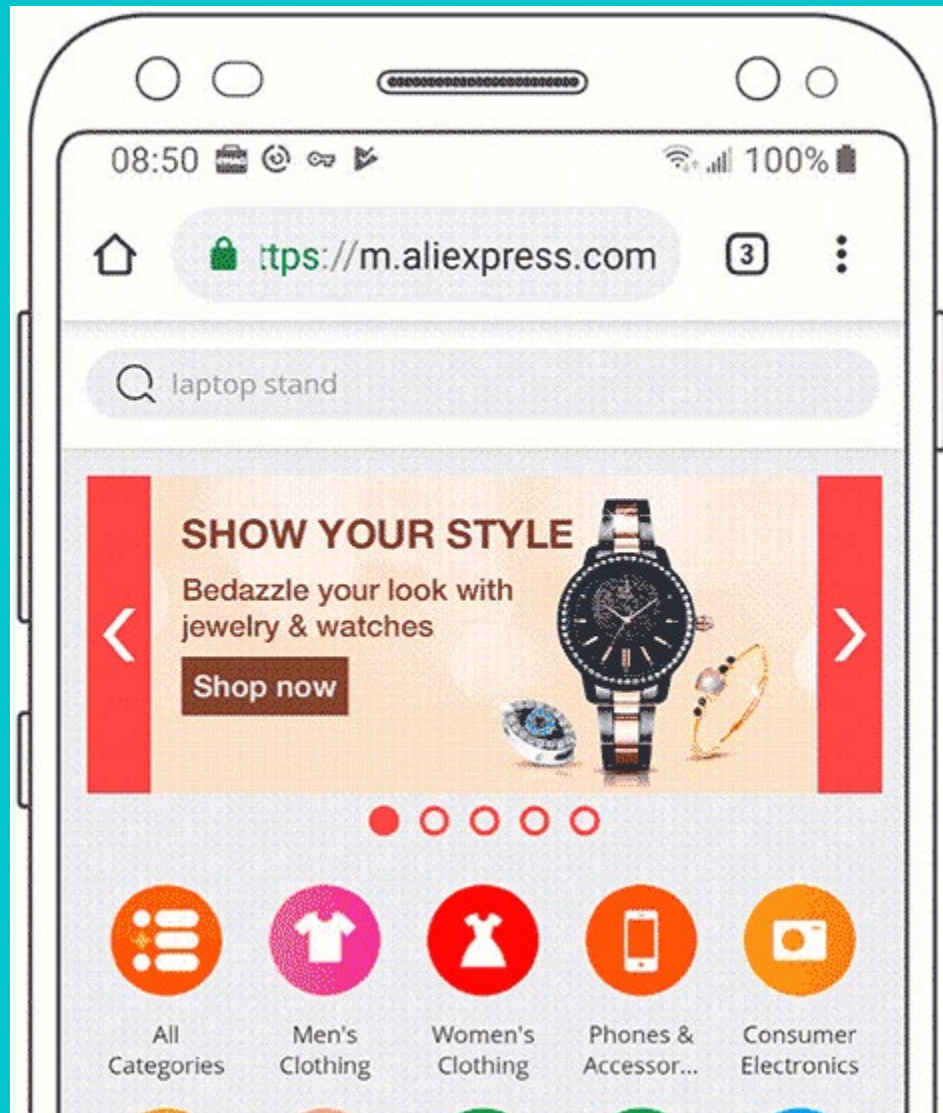


Image2.png



Image3.png





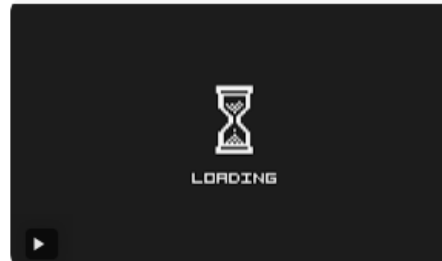
Quais das representações de load abaixo respeitam melhor a H #1?



Stack Overflow em Português
android - Tela de carregamento/Loading screen - Stac...



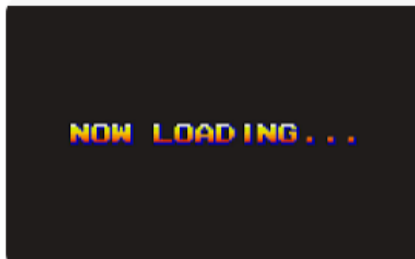
Gigasystems - Soluç...
Artigo: Mostrar tela de ...



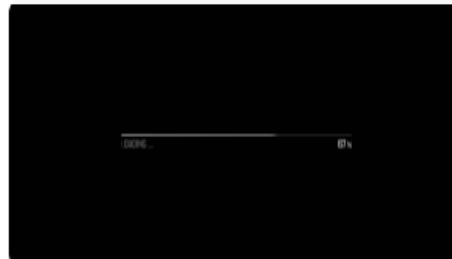
YouTube
AS TELAS DE LOADING MAIS DAORAS - YouTube



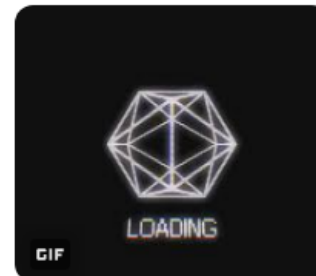
Vecteezy
Barra Carregamento Vídeos e Clipes de stock para...



PLAY AGAIN – Aqui é pra falar de games! - ...
Graças à Namco nós temos as entediantes te...



YouTube
Tela de Loading #1 - YouTube



Gifs e Imagens Animadas
Imagens e Gifs de loading - Gifs e ...



Dreamstime
Tela De Carregamento Retroativa De 8 Bits Vid...

H #1 | VISIBILIDADE DO STATUS DO SISTEMA

- ♦ Você se beneficia de uma boa aplicação da H #1 quando:
 - ♦ Um mapa do jogo hierarquiza quais estágios você já finalizou e quais ainda faltam;
 - ♦ Uma aba do setor em que você se encontra no sistema está em destaque;
 - ♦ Quando etapas de procedimentos são numeradas no formato "3 de 5" ou "3/5"...

H #1 | VISIBILIDADE DO STATUS DO SISTEMA

- ♦ Você se beneficia de uma boa aplicação da H #1 quando:
 - ♦ Enfim, sempre que o **status** está dado **na interface** de alguma forma.

> H #2 <

**CORRESPONDÊNCIA ENTRE O SISTEMA
E O MUNDO REAL**

H #2 | CORRESPONDÊNCIA ENTRE O SISTEMA E O MUNDO REAL

- ♦ O design deve falar a linguagem dos usuários. Use palavras, frases e conceitos **familiares ao usuário**, em vez de jargão interno.

H #2 | CORRESPONDÊNCIA ENTRE O SISTEMA E O MUNDO REAL

- ♦ O design deve falar a linguagem dos usuários. Use palavras, frases e conceitos **familiares ao usuário**, em vez de jargão interno.
- ♦ Siga as **convenções do mundo real**, fazendo com que os processos apareçam em uma ordem natural e lógica.

H #2 | CORRESPONDÊNCIA ENTRE O SISTEMA E O MUNDO REAL

- ♦ Pode variar a depender do perfil do usuário.



CASE I Teste de usabilidade de ícones:

“Aproveitando a quarentena chamei meus voluntários, papai e mamãe, apresentei esses ícones do jogo Tomb Raider (2013), individualmente: o ícone 1, representa investigar e o 2, ataque corpo-a-corpo. A assimilação com a lupa foi evidente, ambos entenderam, mesmo com o objeto em um ângulo fora do comum. No entanto, no ícone 2, minha mãe teve certa dificuldade e não identificou o objeto, enquanto meu pai respondeu “luta, violência, ataque”. Os dois tem perfis e experiências diferentes, minha mãe é uma jogadora casual mobile e o ícone 1 para ela é comum, pois é parecido com os outros aplicativos que ela possui familiaridade. Já o papai, ele é jogador de console e gosta de jogos de ação (inclusive acredito que ele tenha jogado esse). Assim, cada jogador carrega uma experiência diferente e você precisa entender qual melhor se encaixa ao seu jogo. A comunicação visual perde o sentido se o público não conversa a mesma língua. Por isso, antes de todo o visual, bem antes de tudo, você precisa conhecer quem vai instalar o seu jogo”.

H #2 | CORRESPONDÊNCIA ENTRE O SISTEMA E O MUNDO REAL

- ♦ **Fácil aplicação:** se já há um padrão na indústria. Siga o padrão com poucas variações.



H #2 | CORRESPONDÊNCIA ENTRE O SISTEMA E O MUNDO REAL

- ♦ **Fácil aplicação:** se já há um padrão na indústria. Siga o padrão com poucas variações.
- ♦ Mas evite confundir com #4 de consistência e padrões. Aqui não se trata tanto do que já é padronizado na cultura digital, mas de tudo o que corresponde ao mundo (cotidiano) do usuário, mesmo fora do virtual.

H #2 | CORRESPONDÊNCIA ENTRE O SISTEMA E O MUNDO REAL

- ♦ **Desafiador:** quando não há um padrão para a funcionalidade ou setor/área que precisa ser representado.

- ♦ Buscar o mais próximo da correspondência (por semelhança, por exemplo).

- ♦ O caso do ícone de carrinho.



> HORA DE APLICAR <
H #1 e H #2

APLICAÇÃO | H #1 e H #2

- ♦ Esboce o mapa de telas da sua aplicação.
- ♦ Analise o mapa, identificando quais das telas carecem da aplicação de recursos que favoreçam a H #1 e a H #2.

APLICAÇÃO | H #1 e H #2

- ♦ Prototipar apenas as telas das H #1 e H #2.
- ♦ Prototipar telas extras (sem H #1 e H #2) apenas no caso de serem necessárias para o entendimento da aplicação da H #1 e H #2 de outra tela.

APLICAÇÃO | H #1 e H #2

- ♦ Entrega e orientação dos protótipos com aplicação das H #1 e H #2: 03/10.