

### >> INTERAÇÃO HUMANO-COMPUTADOR

CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO



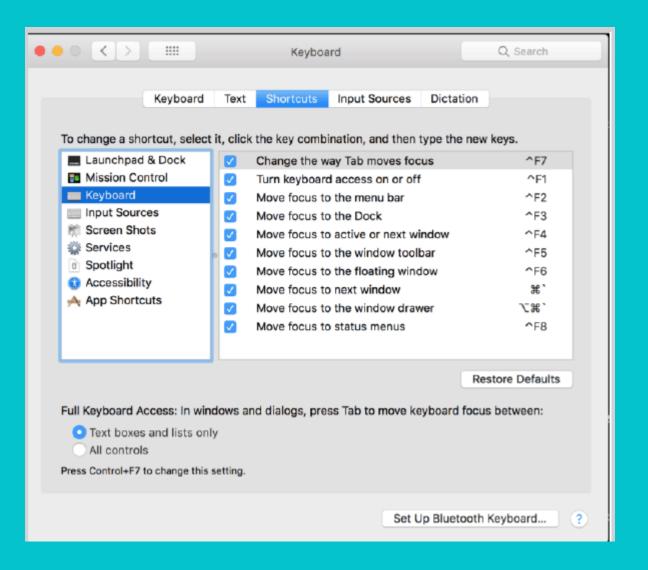
- A interação flexível implica <u>processos</u> que podem ser executados de diferentes maneiras, para que **as pessoas possam escolher o <u>método</u> que melhor funciona para elas**.
- Um exemplo são os atalhos de teclado.

#### Atalhos de teclado aceleram a interação (eficiência).



#### Atalhos de teclado aceleram a interação (eficiência).

Permitir que o usuário defina seu próprio atalho flexibiliza ainda mais.



• A personalização do **conteúdo** também favorece a eficiência.

Permitir que o usuário organize seus apps e a ordem em que eles aparecem é um exemplo.



- IMPORTANTE! Note que a flexibilidade, aqui, está diretamente ligada a **eficiência** de uso.
- Não é somente uma questão de controle do usuário ("Queria desligar o computador e agora não quero mais!").

 Permitir a reorganização de app's na interface do sistema operacional facilita e acelera o acesso a certos aplicativos, de acordo com as necessidades individuais de cada usuário.

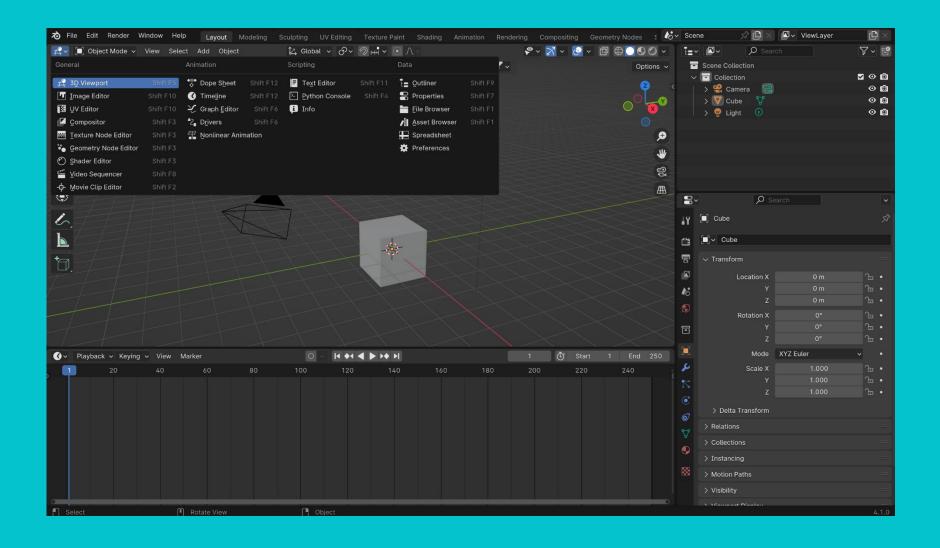
 Permita a personalização, para que os usuários possam fazer seleções sobre como desejam que o produto funcione.

- Você se beneficia de uma boa aplicação da H #7 quando:
  - O app do banco permite que você reorganize as funcionalidades da página inicial.
  - O sistema de agendas permite que você personalize as várias agendas, facilitando a identificação das áreas de cada demanda.

- Você se beneficia de uma boa aplicação da H #7 quando:
  - O sistema permite que você personalize a área de favoritos, renomeando e multiplicando pastas.

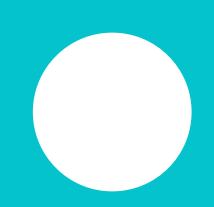
- Você se beneficia de uma boa aplicação da H #7 quando:
  - O software permite que você reorganize a interface, deixando visível apenas as áreas de trabalho que você mais precisa.

#### Exemplo Blender: amplie ou diminua áreas; inclua ou exclua janelas e funcionalidades.

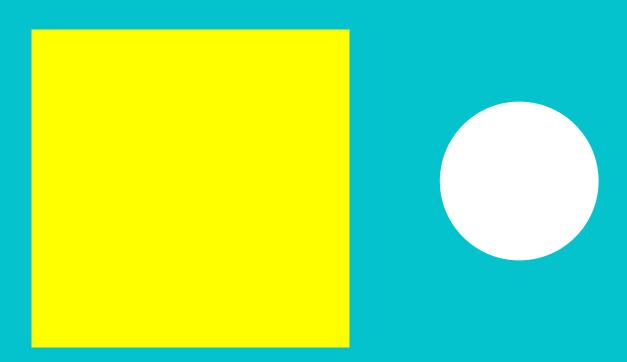


• As interfaces não devem conter informações irrelevantes ou raramente necessárias. Cada unidade extra de informação em uma interface compete com as unidades relevantes de informação e diminui sua visibilidade relativa.

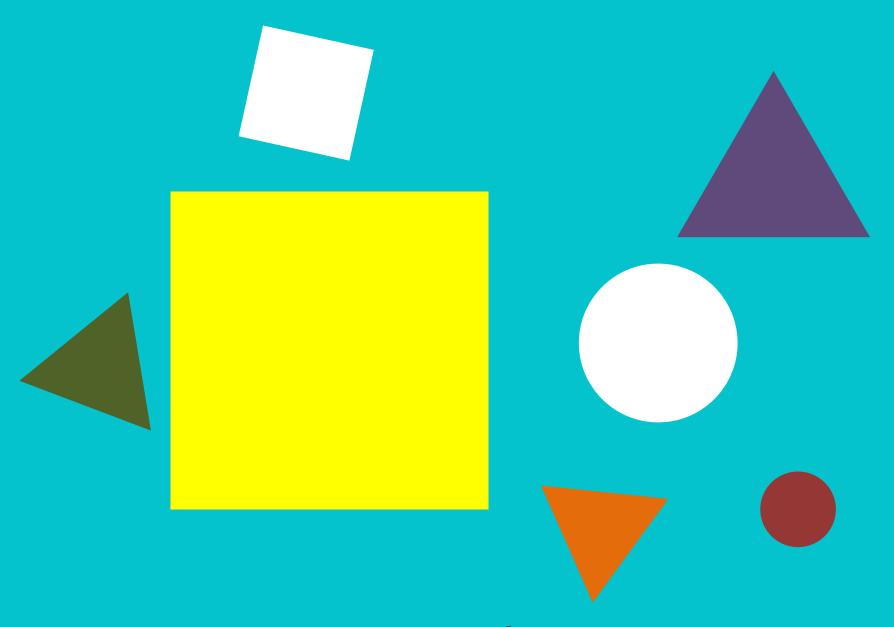
- Parece que estamos falando de beleza,
   mas é usabilidade.
- Repare na imagem do próximo slide.



• É muito fácil notar a existência do círculo porque ele não está disputando atenção com nenhum outro elemento.



Parece que o jogo virou, não é mesmo?



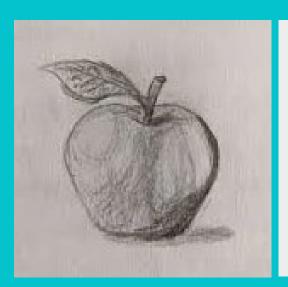
E agora?

• Não adianta apostar tudo na hierarquia da informação, é preciso observar se as informações que compõem a interface são **realmente relevantes** no contexto.

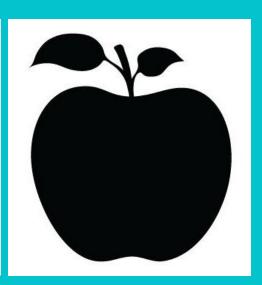
- Por "informação" tenham em mente:
  - Quantidade de texto, mas também... atributos visuais das tipografias.

# Helvetica Garamond Autilitia

- Por "informação" tenham em mente:
  - Quantidade de imagens, mas também... estilo gráfico das imagens.







- Por "informação" tenham em mente:
  - Elementos gráficos diversos (linhas, contornos, sombras, tarjas, texturas de fundo, etc.).
  - **TUDO** que existe numa interface é uma informação.

LOGIN

**LOGIN** 

- A pergunta que precisa ser feita sobre cada mínima informação da interface é: essa informação <u>precisa</u> estar aqui?
  - Caso não, saiba que ela está competindo por atenção com todas as informações que precisam ser visualizadas. Esse é o principal fundamento da H #8.

- Não confundir com o minimalismo enquanto movimento artístico.
- Não significa que você precisa usar um design flat.

- Garanta que o conteúdo e o design visual estejam **focados no essencial**.
  - Exclua o excesso.
  - Podemos entender a H #8 como um exercício de **faxina**, onde vamos nos perguntar se cada elemento visual tem real sentido de estar ali.

- Certifique-se de que os elementos visuais da interface apoiem os objetivos principais do usuário.
  - Ex: linhas que promovem o agrupamento/distinção de itens; contornos que favorecem a legibilidade numa relação figura-fundo desafiadora; etc.

## > HORA DE APLICAR < ESBOÇOS DAS H7 E H8