**TCC – Teoria de Desenvolvimento de Telas**

Vitor Araújo Oliveira

Engenharia de Software

**User Experience e Qualidade de Telas**

**Introdução dos conceitos**

* Conceito número 1 – Tipos de informações (INFO)

Existem inúmeras formas nas quais a informação pode ser passada, seja ela imagem, vídeo, gifs, sons, musicas ou diversas outras as pessoas reagem de formas diferentes para cada uma destas informações.

Para efeitos do artigo dividiremos em três tipos de informação. Estática, Dinâmica e Sonora.

* + Informações Estáticas (ES): Informações visuais que não tem nenhum tipo de movimento (Imagens, logos, emojis, etc.) E quaisquer tipo de informações textuais.
  + Informações Dinâmicas (DI): São informações visuais que compõe as informações de acompanhamento do usuário, possuem movimentação dentro de si, podendo ou não serem atreladas a informações sonoras (Videos, Gifs, Seriados, streamings, etc.)
  + Informações Sonoras (SO): São informações que compõe a percepção sonora do usuário. Podem ou não serem atreladas a INFO DI. (Musicas, Vídeos, Podcasts, Reuniões, Etc.)
* Conceito número 2 – Sentido de Leitura (SL)

O sentido de leitura é ativamente muito importante para entender como as telas são divididas de forma consciente ou inconscientemente. A forma pela qual nós lemos definem os conceitos de importância da tela assim como os conceitos de parâmetros de como as telas são divididas.

Como podemos ver nas diversas telas a seguir.

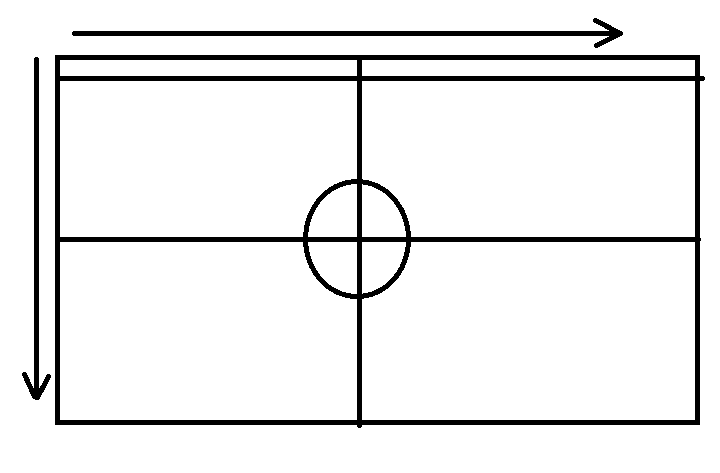


Imagem 1 – Sentido de Leitura Ocidental conceitual a divisão Desktop. (Próprio)

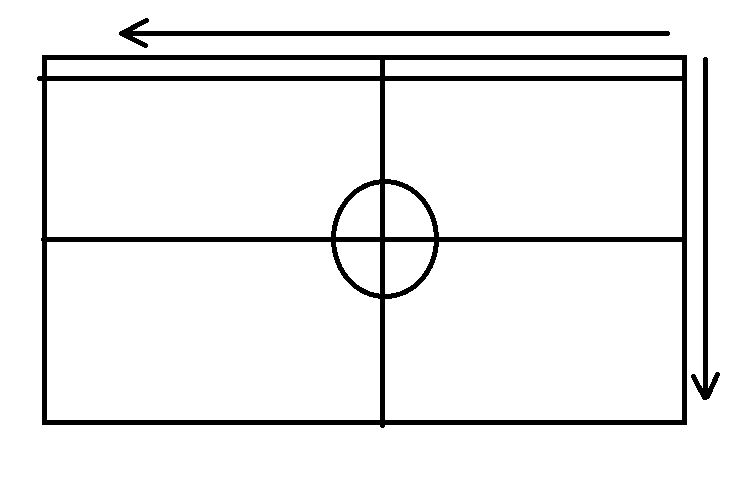


Imagem 2 - Sentido de Leitura Oriental conceitual a divisão desktop (Próprio)

A ideia do sentido de leitura se aplica diferentemente a informações estáticas e a informações dinâmicas. Enquanto observando informações estáticas o usuário tenderá a seguir o sentido de leitura que está acostumado. Porém ao seguir informações dinâmicas o foco estará sempre nas partes centrais da tela (Ou de onde a informação dinâmica é mostrada).

Como mostrado nas imagens a seguir sobre análise dos fluxos de leitura e visão:

O sentido de leitura é importante para definir também os conceitos de costume e importância dos aplicativos.