

Fatores Humanos (Visão e Memória)

Prof<sup>a</sup>. Renata P. M. Fortes PAE Leonardo F Scalco (scalco@usp.br) Instituto de Ciências Matemáticas e Computação - USP

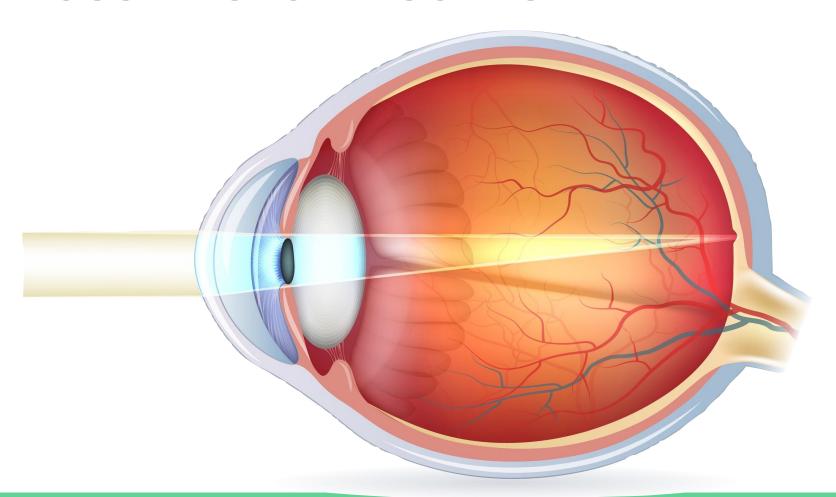
# Vamos falar sobre HUMANO(A)S

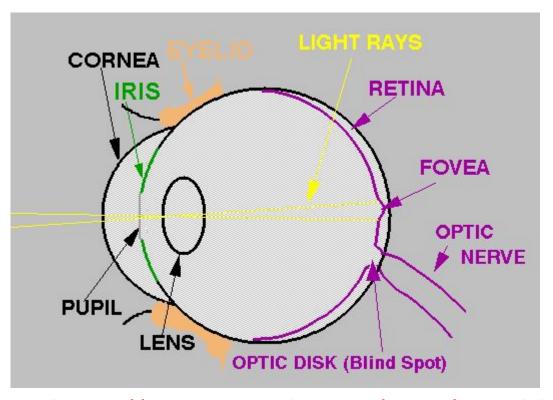
#### Roteiro

- Visão Humana
- Atenção e Memória Humana

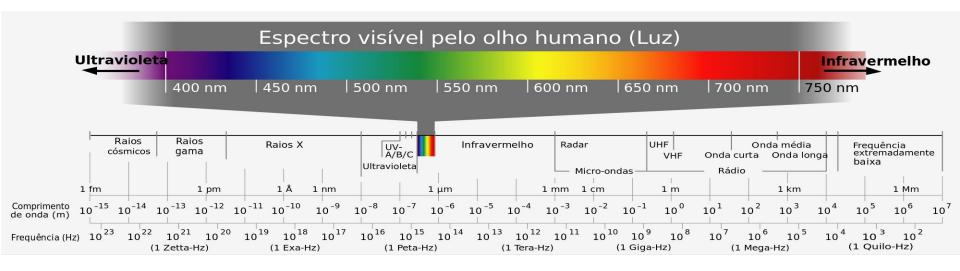
Avaliaço

## Sobre visão humana



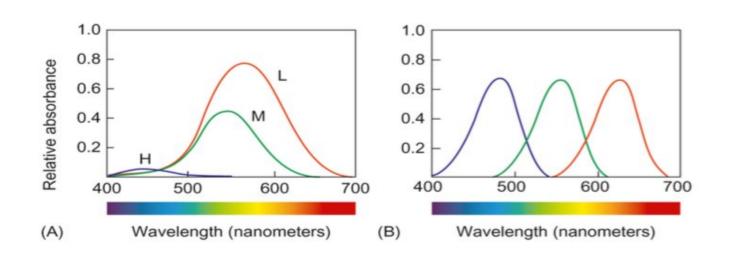


http://www.yorku.ca/eye/eye1.htm

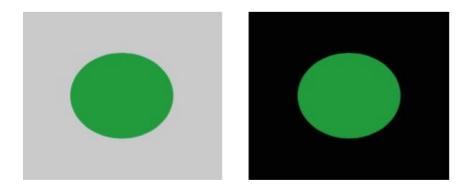


#### Cones de

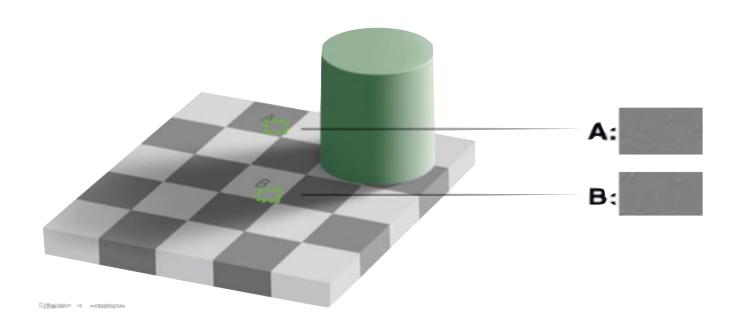
- <u>Baixa frequência</u>: sensíveis a quase toda variedade de luzes visíveis, sendo mais sensíveis às cores de média e baixa frequência.
- <u>Frequência média</u>: respondem a luz desde azul de alta frequência a amarelos e laranjas de baixa frequência média.
- Alta frequência: mais sensíveis às cores de alta frequência (violeta e azul). Também respondem, de maneira fraca, a cores de média frequência como verde. Esses cones são bem menos sensíveis que os demais.



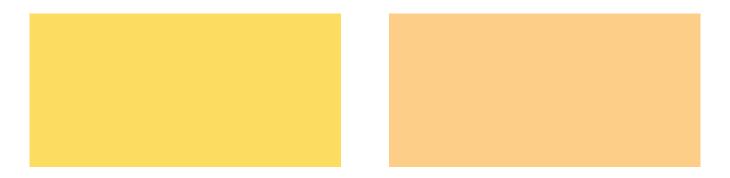
Prefira contraste a brilho.



Prefira contraste a brilho.

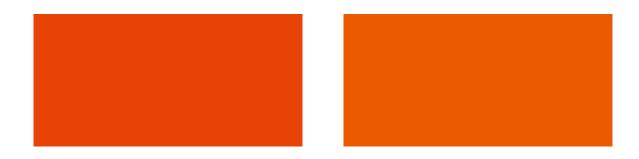


- Nossa habilidade para distinguir cores depende de como as cores são apresentadas.
  - Palidez: quanto mais pálidas as cores, mais difícil de diferenciar.
  - Tamanho do fragmento: quanto menor os elementos, mais difícil distinguir as cores.
  - Separação: quanto mais separados os elementos, mais difícil distinguir as cores.



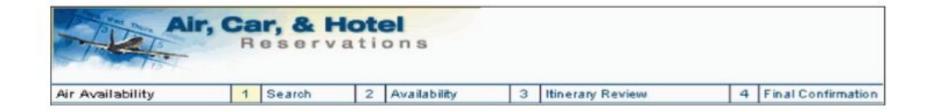


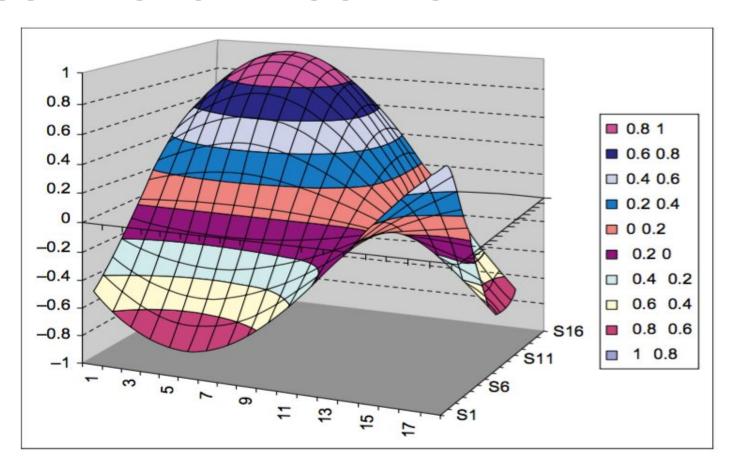


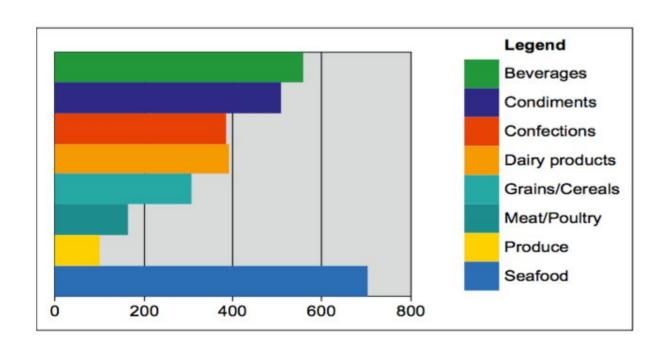




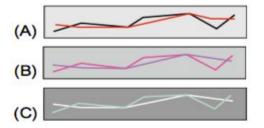






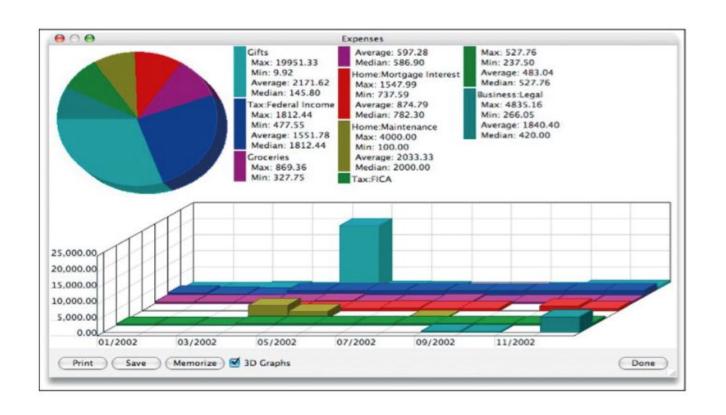


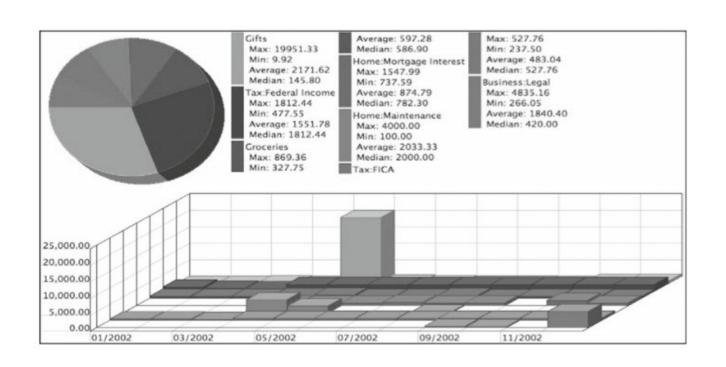
Daltonismo: Aproximadamente 8% homens e 0.5% das mulheres.



#### FIGURE 5.9

Red/green color-blind people can't distinguish: (A) dark red from black, (B) blue from purple, (C) light green from white.





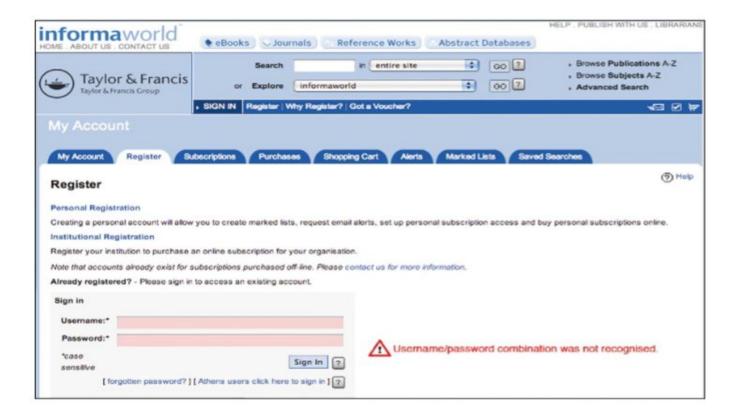
- Fatores externos que influenciam a percepção de cores:
  - Displays diferentes
  - Displays em escala de cinza
  - Ângulo do display
  - Iluminação do ambiente



• Então, qual a utilidade da visão periférica?







	Already a Member? Click here	
* First Name:	Fred	
* Last Name:	Smith	
* Desired Email Address:	anonymous 3-16 letters or numbers. It must start with	@aol.com
* Password:	••••	Password Strength
	Please enter a Password that is 6-19 using only letters and numbers.	6 characters
	6-16 letters or numbers. Help for creating a secure password	i.

- → Modere nas mensagens de erro
- → Pop-up: para erros mais severos, provável perda de dados (não use apenas para uma confirmação)
- → Usar sons (beep) de acordo com o contexto
- → Uso moderado de flashs e movimentos.

# Sobre atenção e memória

# ATENÇÃO E MEMÓRIA

- Memória de Curta Duração MCD (ou MT, Memória de Trabalho)
  - Retém informação por curto espaço de tempo

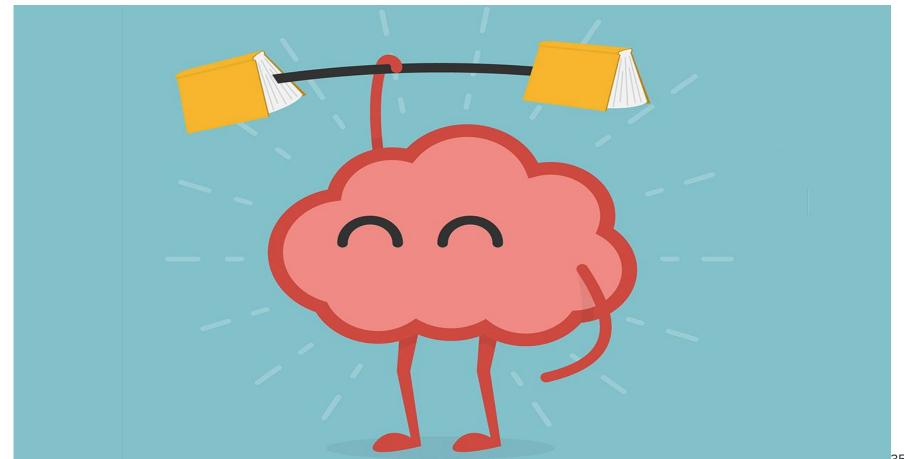
- Memória de Longa Duração
  - Retém informação por longos períodos

# ATENÇÃO E MEMÓRIA

 Antigamente, acreditava-se que eram memórias fisicamente separadas.



# ATENÇÃO E MEMÓRIA (VÍDEO)



3

# ATENÇÃO E MEMÓRIA

- MCD e MLD não são fisicamente separadas.
- Capacidade da MCD 5 +/- 2
- Exemplo a seguir

## Atenção

3 8 4 7 5 3 9

3 1 4 1 5 9 2

1 3 5 7 9 11 13

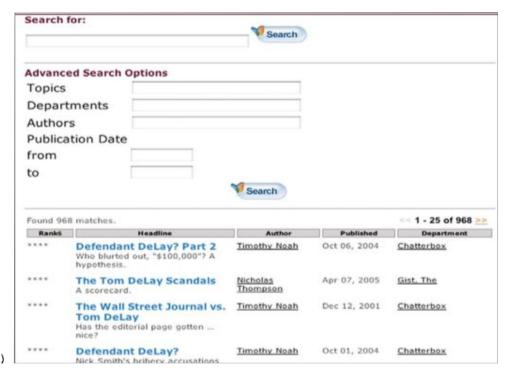
# cidade rio milho corda carro pá

### ser ou não ser eis a questão

#### ??

# ATENÇÃO E MEMÓRIA

Implicações

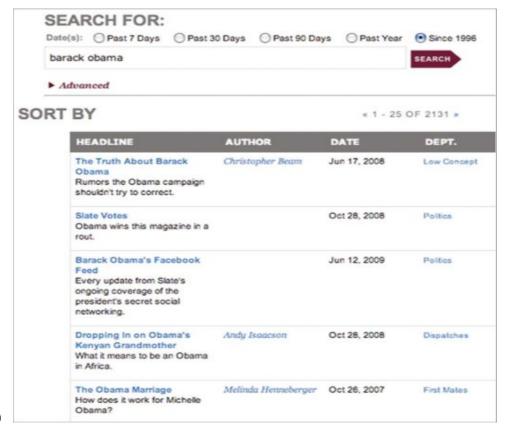




(A)

# ATENÇÃO E MEMÓRIA

Implicações





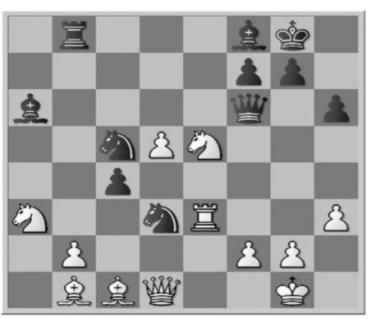
Reconhecer é mais fácil do que lembrar.





Reconhecer é mais fácil do que lembrar.



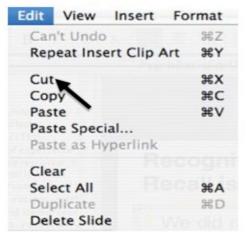


Reconhecer é mais fácil do que lembrar.

#### Remember and type:

- > copy doc1 doc2
- > remove olddoc

#### See and choose



Reconhecer é mais fácil do que lembrar.



#### BIBLIOGRAFIA CONSULTADA

- Rogers, Y., Sharp, H., & Preece, J. (2013). Design de interação: além da interação humano-computador.
- Norman, D. A. (2013). The design of everyday things: Revised and expanded edition. Basic books.
- User Experience Basics: <a href="http://www.usability.gov/what-and-why/user-experience.html">http://www.usability.gov/what-and-why/user-experience.html</a>
- The Definition of User Experience:
   <a href="https://www.nngroup.com/articles/definition-user-experience/">https://www.nngroup.com/articles/definition-user-experience/</a>
- Robin Williams. (2003). The Non-Designer's Design Book, Peachpit Press; 2nd edition.
- Alan, D., Janet, F., Gregory, A., & Russell, B. (2004). Human-computer interaction. England: Pearson Education Limited.
- Johnson, J. (2014). Designing with the Mind in Mind: Simple Guide to Understanding User Interface Design Guidelines. 2nd Edition. Elsevier.
- Flat vs Realism: <a href="http://www.flatvsrealism.com/">http://www.flatvsrealism.com/</a>



#### Provinha

 Quais as duas células fotorreceptoras, que enviam ao cérebro os estímulos que possibilitam a distinção de cores e luz, respectivamente, do nosso sistema de visão.

2. Discuta sobre o porquê devemos considerar melhor que o usuário reconheça ao invés de lembrar-se quando utiliza um sistema interativo. Exemplifique.