

SCC0652 - Visualização Computacional

Francisco Rosa Dias de Miranda - 4402962

Segundo semestre de 2020

Atividade 1

1. Resuma brevemente cada um dos princípios, em suas próprias palavras.

Os princípios de percepção visual da Gestalt foram propostos a partir das descobertas que essa escola de psicologia realizou sobre a percepção humana, especialmente em como o cérebro estrutura e percebe a informação. Seus sete princípios são:

- Princípio figura-fundo
Este princípio afirma que as pessoas instintivamente percebem objetos ou estando em primeiro plano ou no plano de fundo.
- Princípio da similaridade
Este princípio afirma que quando coisas parecem serem similares entre si, nós as agrupamos juntas. Também tendemos a pensar que elas têm a mesma função.
- Princípio da proximidade
Coisas próximas parecem ter mais relação de coisas espaçadas entre si.
- Princípio da região comum
Quando objetos estão dentro da mesma região delimitada, percebemos-os como estando agrupados juntos.
- Princípio da continuidade
Elementos arranjados numa curva ou linha são percebidos como mais relacionados do que elementos fora.
- Princípio do fechamento
Quando olhamos um arranjo complexo de elementos visuais, tendemos a procurar por um único padrão reconhecível.
- Princípio do ponto focal
O que parecer diferente visualmente capturará a atenção do espectador primeiro.

2. Exemplifique possíveis implicações de adotar/não adotar esses princípios no design de representações gráficas em geral.

Quando adotamos esses princípios, mantemos o usuário no centro do processo de desenvolvimento de produto. Também, é mais fácil direcionar a atenção das pessoas ao local desejado entendendo como a mente humana funciona.

3. Na sua opinião, qual a relevância de conhecer esses princípios para a sua atuação como desenvolvedor de sistemas computacionais?

Utilizar princípios de design no desenvolvimento e implementação computacional significa centrar o usuário, permitindo que as aplicações sejam mais interativas a ele, proporcionando mais usabilidade e também reduzindo o tempo demandado até mesmo para as tarefas comuns dentro desse sistema. Relevar estes princípios faz com que os sistemas deixem de focar no principal elemento do desenvolvimento, o cliente.