

IHC

Aula 2

PACT – pessoas, atividades, contextos e tecnologia

Os designers devem entender que **pessoas** usarão seus sistemas, para certas **atividades** que possuem certos **contextos**, dentro de um ambiente de **tecnologia**.

Fases do Web Design:

Planejamento – Análise – Design – Implementação – Testes e Integração – Manutenção

Os Designers também têm a função de pensar nas diferenças físicas dos indivíduos, por exemplo: na Europa existem 2,8 milhões de cadeirantes. Esse tipo de informação deve ser levada em consideração na hora da implementação de novas tecnologias.

Ergonomia

O termo Ergonomia descreve o estudo das relações entre pessoas e seu ambiente.

A ergonomia usa elementos da anatomia, fisiologia e vários aspectos da psicologia. A aplicação da ergonomia é de extrema importância para sistemas interativos bem projetados.

Lei de *Fitts* estabelece a relação entre o tempo necessário para se mover até determinado alvo como uma função da distância até o alvo e o tamanho dele. Portanto, a lei de Fitts estabelece que a dificuldade para atingir um alvo é uma função da distância do alvo e de seu tamanho. Quanto maior um objeto e mais próximo de nós, mais fácil será movimentá-lo (Imagem 1).



Também existem os mapas de calor que auxiliam os designers na alocação otimizada dos objetos em tela.

As diferenças mentais e psicológicas de cada indivíduo faz com que esses indivíduos passem por experiências diferentes ao passar por sites, apps, etc. Essas diferentes experiências serão chamadas de Modelos Mentais ou Modelos Conceituais.

Modelo Mental: o entendimento e o conhecimento que temos de alguma coisa. O princípio chave do Design é projetar as coisas de maneira que as pessoas formem modelos mentais úteis e corretos.

As pessoas desenvolvem modelos mentais:

- Interagindo com sistemas
- Observando a relação entre suas ações e o comportamento do sistema
- Lendo manuais ou outros tipos de explicação

O problema do modelo mental:

As pessoas interagem com o sistema e deduzem sua própria concepção. Um design conceitual que seja claro, lógico e consistente será mais fácil de comunicar às pessoas que usam o sistema e, portanto, elas próprias desenvolverão uma concepção melhor do que ele é.

- Modelos mentais são incompletos
- São instáveis – as pessoas esquecem detalhes
- Não são científicos, demonstram comportamento supersticioso
- Pessoas estão dispostas a realizar operações físicas adicionais para minimizar esforço mental

Dois pontos-chave:

- Para que um modelo de um dispositivo seja útil, ele deve sustentar a dedução sobre ações de controle de moto exato e específico;
- O modelo não precisa ser muito detalhado.

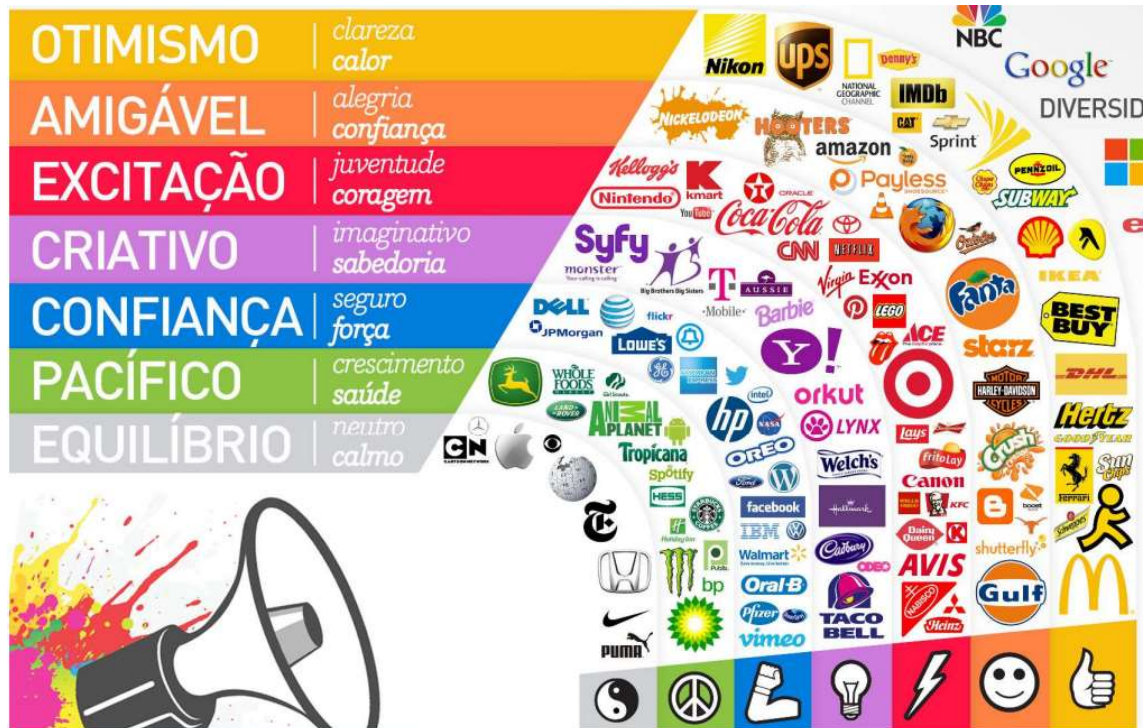
Focos que os designers devem ter:

- Aspectos temporais – abordam o quanto as atividades são regulares ou esporádicas – demora para resposta de componentes do site ou aplicativo;
- Cooperação;
- Complexidade;
- Críticas quanto a segurança – prever erros ou enganos;
- Natureza do conteúdo.

Cores

Quentes – vermelho e amarelo – vibração e movimento

Frias – azul e verde – suave e estático



Padrões Gráficos

- Alinhamento;
- Equilíbrio, proporção e simetria;
- Contraste, cores e brancos;
- Ordem;
- Simplicidade e legibilidade;
- Clareza;
- Proximidade;
- Metáfora.