

OBJECTIVO

Aplicar conceitos de análise de cor, memória e contexto às interfaces apresentadas de seguida para determinar qual será a que os utilizadores irão escolher como a que lhes transmite melhores emoções (consequentemente, a melhor interface desenhada).

TAREFAS A REALIZAR

Para a realização da tarefa, devem usar os marcadores de cor, memória, movimento e contexto, considerando os seguintes:

- Utilização da cor
- Contraste
- Movimento
- Lei de Fitts (relacionada com o tamanho dos objetos)
- Brilho
- Leitura

MATERIAL DE APOIO

Como material de apoio, devem usar a grelha de avaliação anexa e o ficheiro que contém os "prints" das interfaces a considerar.

TEMPO REALIZAÇÃO DA TAREFA

Esta tarefa deve ser realizada na aula em que foi entregue e submetida via moodle.