

Justificações para IPM

1. Efeito de Usabilidade e Estética

Numa primeira fase optamos por pôr cores. Contudo mais à frente optamos por também adicionar imagens para apelar ao utilizador.

2. Limite de Doherty (opcional)

Acrescentamos uma barra de progresso no topo de ecrã. Espera que o utilizador selecione um target.

3. Lei de Fitts

Colocamos os targets o mais perto possível da letra selecionada, de modo que a distância de deslocação do rato seja menor. Temos os targets das letras das 2 colunas da esquerda a aparecer à esquerda, o mesmo se sucede com as colunas da direita.

4. Goal-Gradient Effect

Acrescentamos uma barra de progresso no topo de ecrã para dar ao utilizador uma indicação clara que está a aproximar-se do fim do teste, motivando-o assim o completar mais depressa.

5. Lei de Hick

Decidimos reduzir o número de escolhas ao utilizador, para minimizar o tempo de decisão, mostrando apenas as hipóteses que começam com uma dada letra.

6. Lei de Jakob

Utilizamos o modelo mental dos utilizadores do alfabeto como menu principal. Repararmos que era mais rápido que fazer uma divisão por categorias, que o utilizador teria de aprender.

7. Lei de Região Comum

Criamos regiões comuns para cada letra do alfabeto.

8. Lei de Tesler

Qualquer sistema tem uma complexidade mínima que não pode ser reduzida, daí a nossa escolha.

9. Regra do Pico Final

Acrescentamos sons para tornar a experiência mais agradável.

10. Lei de Miller

Tentamos respeitar a Lei de Miller, apesar de algumas categorias terem 11 e 10 elementos

11. Mudança worth mentioning

Tínhamos considerado inicialmente colocar o alfabeto em círculo à volta dos targets. Contudo, após testarmos pie menu vs menu em tabela do alfabeto reparamos que o segundo era o mais rápido.