

1.2 - Design

Para Benyon (2011, p.5), o termo design refere-se tanto ao processo criativo de especificar algo novo quanto às representações que se produzem durante este processo.



Link

Vamos assistir um vídeo sobre o que é o design em geral, aplicado a ações do dia a dia.

http://youtu.be/VZk8Wt4_tBY

Outra definição de design que se aplica em IHC é a definição de Mitch Kapor em Winograd (1996, p. 1), cuja definição é onde você fica com o pé em dois mundos – o mundo da tecnologia e o mundo das pessoas e objetivos humanos – e você tenta juntar os dois. Utiliza-se a palavra sistema interativo para identificar diversas tecnologias que o designer utiliza. Inclui-se nestes sistemas interativos processos de transformações da informação destinados as melhorias para as pessoas.



Para exemplificar temos os celulares, sites, jogos de computador e outros produtos, como roupas, que são modificados para se adequar melhor ao ser humano.

Complicado adaptar tecnologias com pessoas, você não acha?



Link

Aqui, você pode acompanhar Alexandre Wollner (pioneiro do design do Brasil) falando sobre o que é design.

<http://youtu.be/4RHf2jV3RPk>



1 - Usuários

Segundo Chak (2004), o site pode ser projetado para quatro tipos de usuários. Eles representam necessidades de quem navega, e principalmente de quem toma as decisões. São estes: Navegadores, Avaliadores, Realizadores de Transações e Clientes.

Os navegadores procuram por informações para atender suas necessidades, especialmente aquelas que forneçam um contexto para a tomada de decisão. E os avaliadores procuram por informações detalhadas sobre produtos e serviços

oferecidos pelo site em questão. Podendo selecionar produtos ou serviços, este tipo de usuário realiza as avaliações dessas funcionalidades.

Já, os realizadores de transações tomam as decisões de compra pelo site. Podendo oferecer segurança durante o processo, este tipo de usuário realiza as transações. Agora, os clientes são aqueles que já compraram e o interesse neste momento é criar a fidelização destes, a fim de proporcionar outras compras.

Para saber mais

O endereço abaixo apresenta um estudo interessante sobre o contexto de usuários na WEB:

<http://goo.gl/Qw9R9b>

<http://goo.gl/OPpw7N>.



Neste momento, precisamos considerar que para o uso de interfaces web o tempo é sempre diferente em relação ao uso de interfaces desktop. Os usuários têm menos tolerância com as interfaces, pois desejam que a velocidade de carregamento das páginas seja alta, e também com menos atrasos.

Mas, em compensação o usuário sente-se mais no controle da interação, se nas páginas visitadas houver indicativos de links visitados ou não, ou ainda o caminho de migalhas. Como também, permitir que o usuário possa voltar para a home page, a partir de qualquer lugar que esteja

navegando. Esses e outros padrões de interação são descritos a seguir, juntamente com alguns exemplos de suas aplicações.

Para saber mais

Entenda um pouco mais sobre a condução na criação de sites:

<http://www.sobresites.com/usabilidade/cursos.htm>

1.2 - Técnicas para Internet

I) Navegação

a) Definições e teorias sobre navegação

Navegação é a forma pela qual os usuários se movimentam através de um hiperdocumento, seguindo uma sequência prevista ou através de links, indo de nodo a nodo. Navegação é uma característica essencial num sistema de hiperdocumentos e crítica para a caracterização das três dimensões fundamentais:

- I) abrangência,
- II) domínio da tarefa alvo e
- III) domínio do usuário alvo.

Navegação é um paradigma para busca de informações. Por muitos anos este foi o paradigma mais usado para acesso a bancos de dados hierárquicos e em redes. Recentemente cresceu o interesse pelos hipertextos e um renovado interesse pelo paradigma de navegação.

Hipertextos permitem aos leitores navegar através de peças atômicas de informação, que são ligadas umas às outras. Esta abordagem pode ser usada para acesso a banco de dados: ferramentas de navegação (browsers) podem ser construídas permitindo que o usuário se desloque livremente e inspecione o conteúdo de um banco de dados, cruzando links entre diferentes itens de dados.

A habilidade de navegar faz da hipermídia uma ferramenta poderosa para gerenciamento de informações. A navegação não é alguma coisa que acontece sem problemas e é diretamente

relacionada a diversos problemas como desorientação do usuário e sobrecarga cognitiva.

Alguns usuários usam esquemas ou modelos de ambiente físico para navegar. Isto é extraído da experiência e fornece a eles uma estrutura de orientação básica para fins de navegação. Enquanto os esquemas são efetivamente guias orientados, são também limitados. Esquemas não constituem conhecimento, mas expectativa.

b) Estratégias de navegação

O modo como os usuários navegam em hiperdocumentos, depende não somente do seu interesse, mas também da informação que estes encontram nos nodos. Diferentes usuários seguem diferentes estratégias, as quais são mais prudentes ou mais ousadas.

Os usuários prudentes exploram as vizinhanças do nodo, por onde iniciam, distanciando-se apenas um link adiante na estrutura. Este tipo de navegação é chamado de navegação em amplitude ou largura. Os usuários mais ousados mergulham nos hiperdocumentos,

movendo-se cada vez mais adiante através de links, e só retornam quando encontram um nodo sem fim, sem link de desvio para outro nodo. Este tipo de navegação é chamado de Navegação em Profundidade.

c) Grupos de Estratégias de Navegação

Vocht propõe que se divida as estratégias de navegação em três grupos:

- ❖ **em amplitude:** a navegação é percorrida, visitando primeiramente todos os nodos que distam até um nível do nodo de partida (seguindo o link até este nodo, lendo-o e retornando ao nodo de partida);
- ❖ **em profundidade:** a navegação é percorrida seguindo os links para nodos adiante e sucessivamente até o último nível. Quando não houver mais subníveis a percorrer, retorna até encontrar um novo nível que permita

percorrer adiante (em profundidade);

- ❖ **randômica:** é quando a navegação visita os nodos em uma ordem randômica (uma ordem que não se relaciona com a estrutura do hiperdocumento, a não ser o fato de não visitar os nodos já percorridos). Basicamente é uma forma de o usuário construir a sua própria lista de possibilidades de nodos interessantes a visitar. A escolha é feita pelo usuário.

1.3 - Padrões de IHC definidos por Welie (EVERSON)

1.3.1. Sobre Navegação

MENUS

Para Benyon (2011), muitas aplicações de sistemas interativos utilizam menus para organizar e armazenar os comandos disponíveis. Elas são frequentemente chamadas interfaces baseadas em menu. Para escolher um item do menu ele é destacado e em seguida clica-se o <ENTER> ou aponta-se com o mouse e clica-se em seu botão.

Menu sem cabeçalho

- ❖ **Problema:** usuário precisa acessar seções principais do site.
- ❖ **Solução:** Combinar menus na vertical usando diferentes pistas visuais ou invés de cabeçalhos.



Apresentação



Nosso Sistema



Dúvidas Frequentes



Notícias



Parcerias e Convênios



Empresas Conveniadas



Fale Conosco



Publicações



Relação de Cidades

Caminho de Migalhas

Quando estamos na internet, muitas vezes entramos em diversos sites por exemplo para procurar algo. E dentro do mesmo site, vamos navegando e inúmeras vezes nos perdemos...isto é muito comum e real. novamente visitados, sendo as figuras as próprias landmarks.

Figura 1 – Menu sem cabeçalho no site da Unopar.

Uma técnica comum, que foi trazida de uma história infantil, nos ensina a deixar marcas por onde se passa, achando-se assim o caminho de volta, ao passar pelas marcas. Nos links navegados, estas marcas podem ser apenas a indicação de links por onde já se passou, mas pode também ser textos ou imagens característicos de cada nodo por onde se passou. Experiências demonstram que nodos com figuras são mais facilmente reconhecidos quando novamente visitados, sendo as figuras as próprias landmarks.

- ❖ **Problema:** usuário precisa conhecer onde ele está na estrutura hierárquica e

navegar no mais alto nível desta hierarquia.

- ❖ **Solução:** Mostrar o caminho hierárquico do nível mais alto até a página atual e tornar cada caminho um link.

No site da Unopar, temos um exemplo claro de migalhas demonstrando que você está na página x e no item y. Neste exemplo, estou na Página Inicial e no link Unopar.

