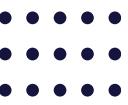


# PSICOLOGIA COGNITIVA NO DESIGN DE INTERAÇÃO AULA 02

# ROTEIRO

## Psicologia Cognitiva Aplicada ao Design de Interação

- Conceitos-chave:
  - Memória
  - Percepção
  - Atenção
  - Tomada de decisão
  - Resolução de problemas.
- Aplicações no Design de Interação
  - Interfaces intuitivas
  - Cases de sucesso e de insucesso
- Estudos de caso



# CONCEITOS-CHAVE



## Percepção e Atenção

Percepção: Como os usuários interpretam elementos visuais e sonoros na interface.

- Exemplo: Contraste adequado para facilitar a leitura (texto claro em fundo escuro).

Atenção: Foco limitado dos usuários e a importância de evitar sobrecarga.

- Exemplo: Evitar distrações como pop-ups excessivos.

## Memória

Memória de curto prazo: Capacidade limitada; as interfaces devem minimizar a carga cognitiva.

- Exemplo: Uso de menus simples em vez de exigir que o usuário decore comandos.

Memória de longo prazo: Associada a hábitos e aprendizado ao longo do tempo.

- Exemplo: Ícones consistentes que os usuários reconhecem facilmente

Relação com o design de interação.

- Memória de trabalho: Integra informação temporária para uso imediato.

- Exemplo: Formulários com instruções claras e feedback imediato.

# CONCEITOS-CHAVE



## **Tomada de decisão e Resolução de Problemas**

**Tomada de decisão:** Simplifique escolhas para reduzir a sobrecarga de opções (paradoxo da escolha).

- Exemplo: Limitar o número de botões ou opções em menus.

**Resolução de problemas:** Design intuitivo ajuda usuários a completar tarefas sem esforço.

- Exemplo: Fornecer feedback claro quando um erro ocorre (como mensagens explicativas em formulários)



# APlicações no Design de Interação



## 1. Importância de Interfaces Intuitivas –

### 1. Princípios de Heurísticas de Nielsen:

- Visibilidade do estado do sistema: O usuário deve sempre saber o que está acontecendo.  
Exemplo: Barra de progresso ao carregar uma página.
- Consistência e padrões: Use elementos familiares para o usuário.  
▪ Exemplo: Ícones padrões como o símbolo de “lupa” para busca.
- Reconhecimento em vez de recordação: Minimize o esforço de memória.  
▪ Exemplo: Sugestões automáticas em campos de texto.

## 2. Exemplos de Sucesso e Insucesso no Design

### Caso de sucesso

Aplicativos com interfaces minimalistas e eficientes, como Google Search. - Design claro que guia o usuário em passos intuitivos.

### Caso de insucesso:

Interfaces complexas ou confusas (ex.: excesso de botões, design não responsivo). - Frustrações geradas por feedbacks inexistentes ou vagos.

# PRÓXIMOS PASSOS



## **Princípios Avançados e Ferramentas de Psicologia Cognitiva no Design de Interação**

- Princípios Avançados
  - Carga cognitiva
  - Affordance e feedback
  - Fatores emocionais e motivacionais no uso de interfaces
- Ferramentas e Métodos:
  - Testes de usabilidade
  - Mapeamento de Jornada do Usuário
  - Heurísticas e princípios de Design cognitivo
- Oficina Prática





OBRIGAD@

COORDENAÇÃO DE EDUCAÇÃO  
SUPERIOR SJP | SISTEMA FIEP