

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.

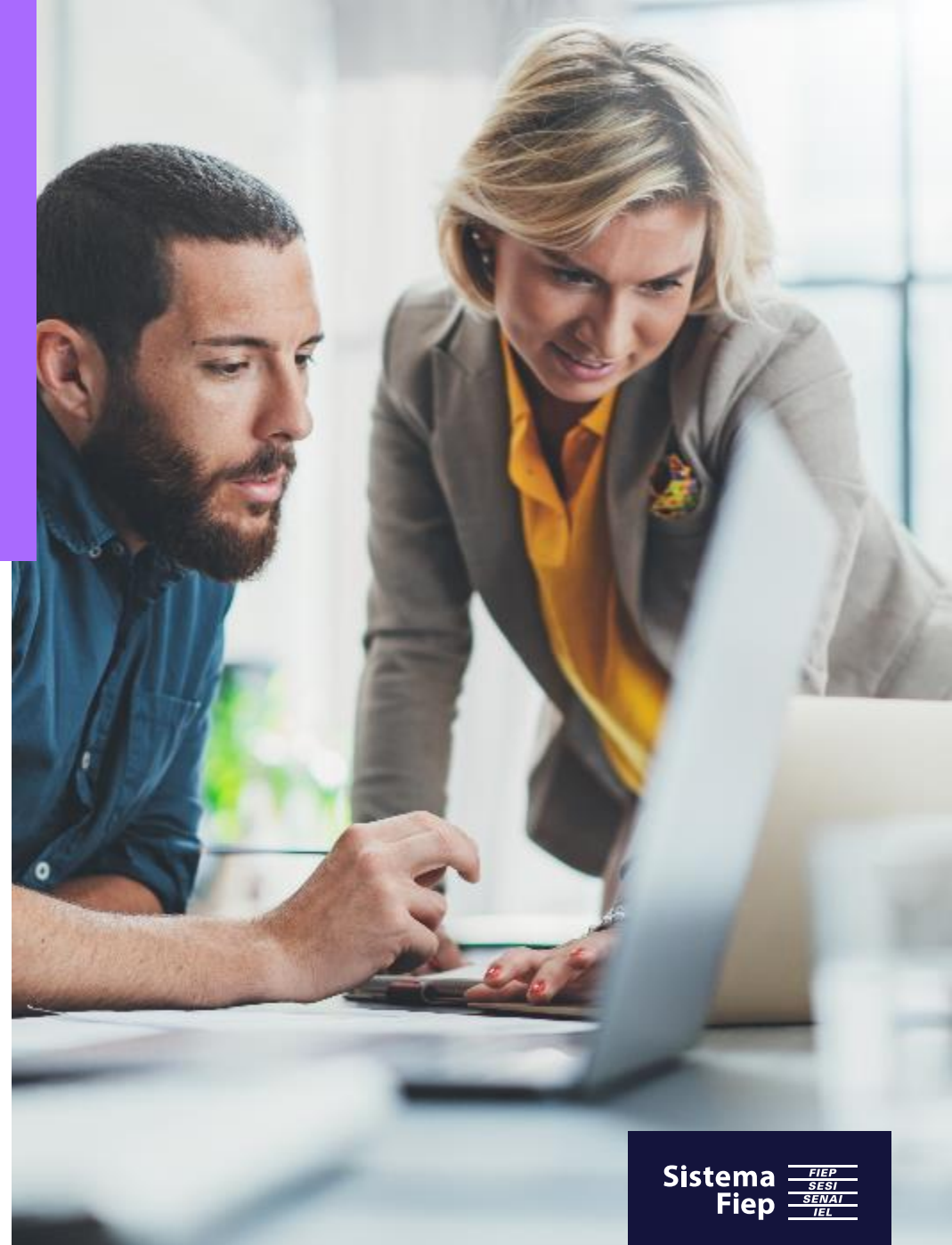




PRÓXIMOS PASSOS

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

