

#### Fatores Humanos

Prof<sup>a</sup>. Renata P. M. Fortes
PAE André de Lima Salgado
PAE Humberto Lidio Antonelli
Instituto de Ciências Matemáticas e Computação - USP

# Vamos falar sobre HUMANO(A)S

#### Roteiro

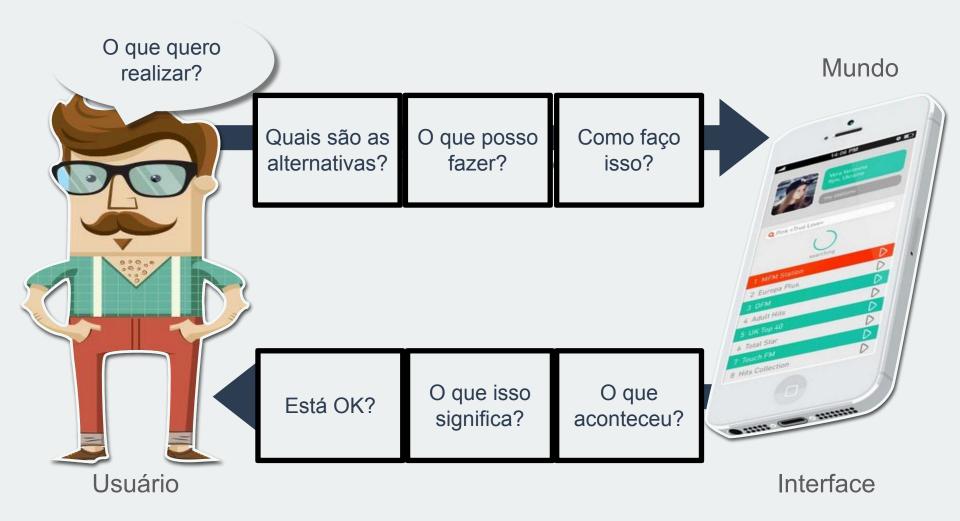
- Teoria da Ação de Norman
- Visão Humana
- Atenção e Memória Humana

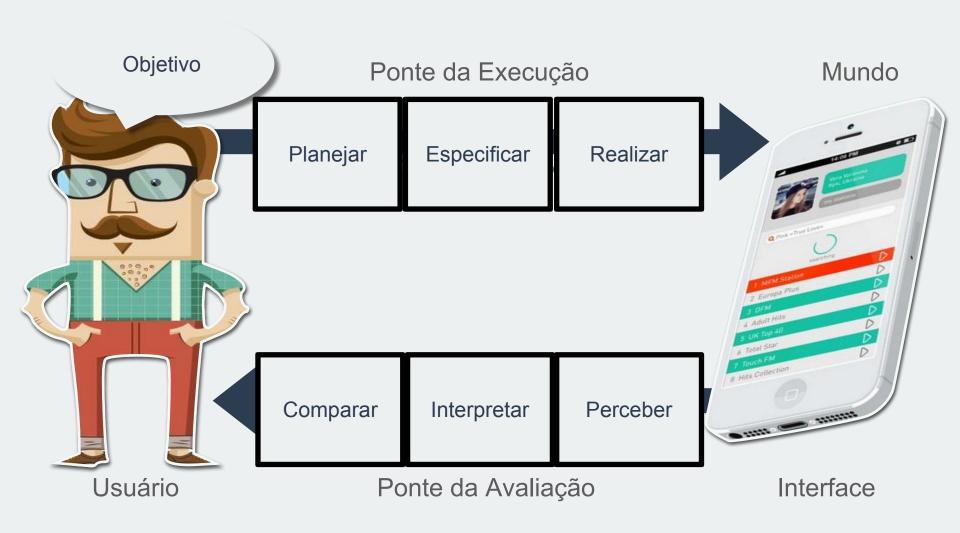
# GOLFOS DA EXECUÇÃO E DA AVALIAÇÃO

- Quando usuários usam uma interface eles defrontam dois golfos:
   Golfo da Execução e Golfo da Avaliação.
- Golfo da Execução: quando os usuários entendem como a interface opera.
- Golfo da Avaliação: quando os usuários tentam entender o que aconteceu.









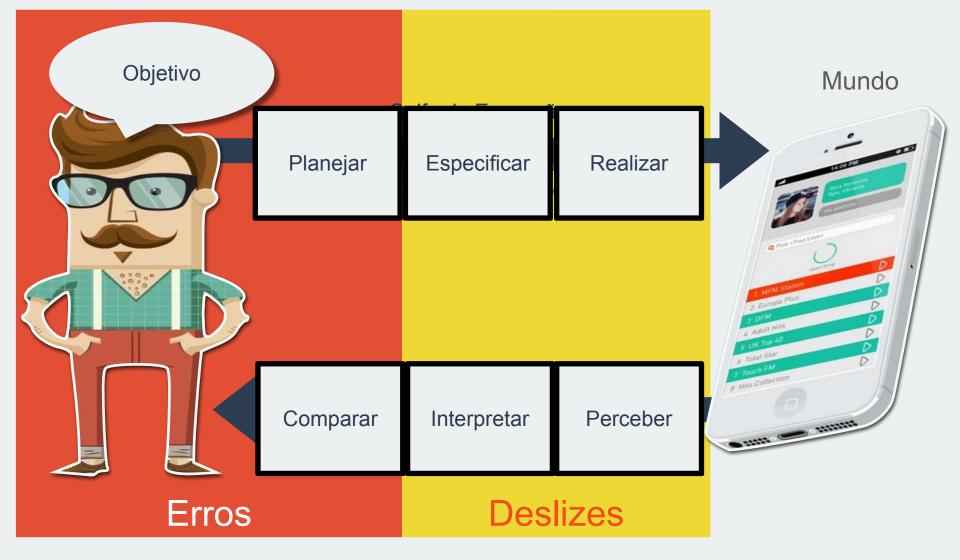
# OS SETE ESTÁGIOS DO CICLO DE AÇÃO

- Objetivo: formulação do objetivo
- Planejar: planejar a ação
- Especificar: especificar a sequência de ações
- Realizar: realizar a sequência de ações
- Perceber: perceber o estado da interface (mundo)
- Interpretar: interpretar a percepção
- Comparar: comparar a saída com o objetivo

# OS SETE ESTÁGIOS DO CICLO DE AÇÃO

• Mas, e quando erramos?





- Norman (2013) apresentou um modelo aproximado para cognição e emoção humana.
- Este modelo é composto de três camadas: <u>visceral</u>, <u>comportamental</u> e <u>reflexivo</u>.

Reflexivo

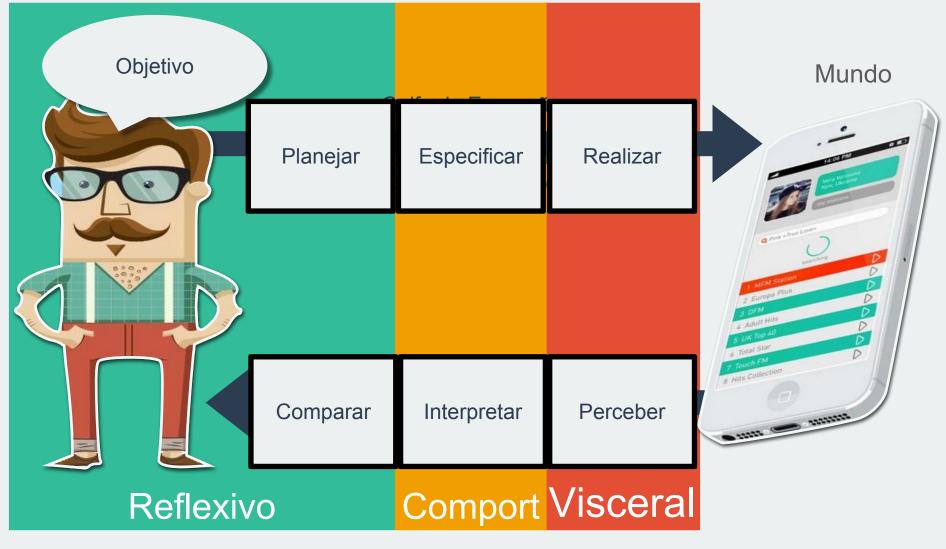
Comportamental

Visceral

- Visceral: o mais básico
- Respostas são rápidas e automáticas
- Subconsciente
- Ligado ao sistema motor
- Ex:
  - Irritação
  - Tensão

- Comportamental: habilidades aprendidas, que são disparadas por padrões apropriados
- O usuário não se preocupa com os detalhes das ações mais
- Ex:
  - Fala
  - Esportes

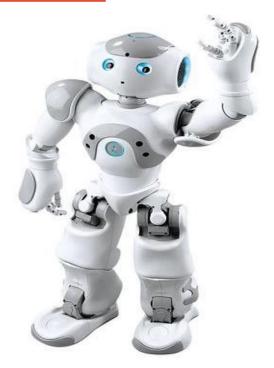
- Reflexivo: é a casa da cognição consciente
- Onde causas são analisadas e previsões do futuro são feitas
- Ex:
  - Culpa
  - Orgulho



 Uso de formas expressivas pode provocar reações emocionais nos usuários

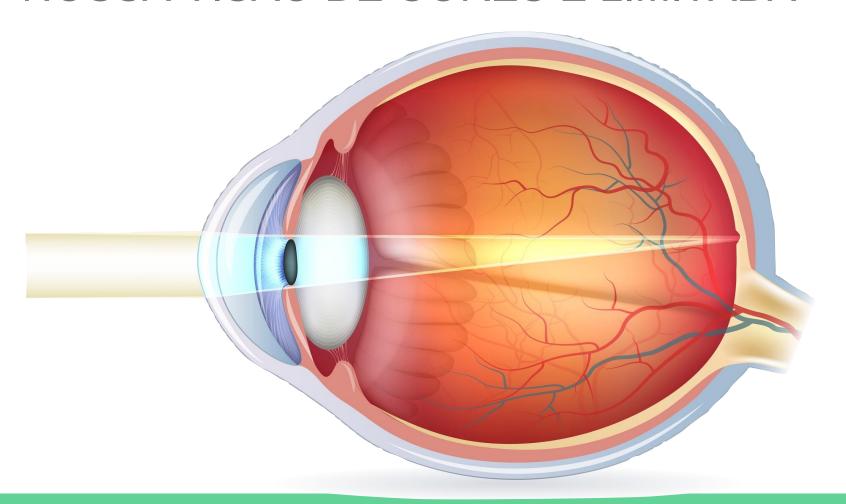


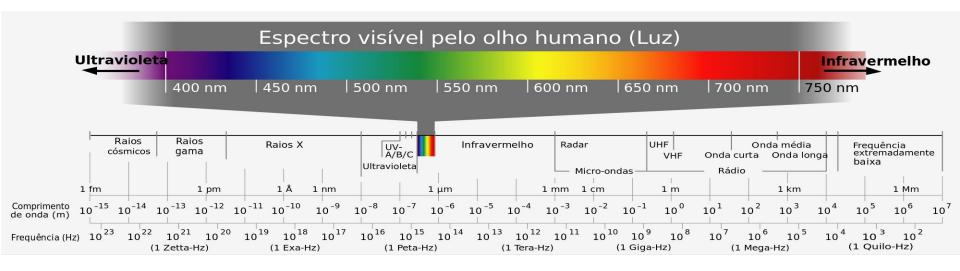
 Uma opção para trabalhar emoções é o uso de <u>antropomorfismo</u> e <u>zoomorfismo</u>.



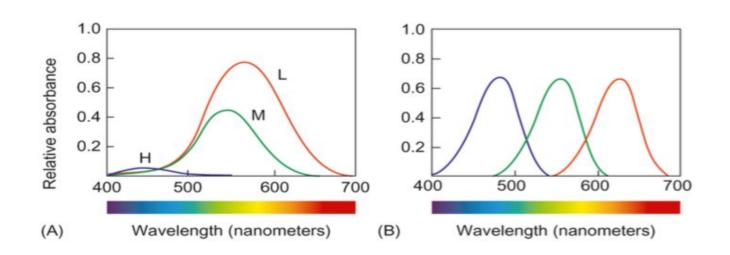


#### Sobre visão humana

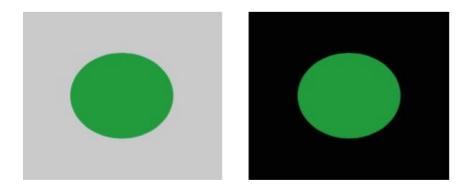




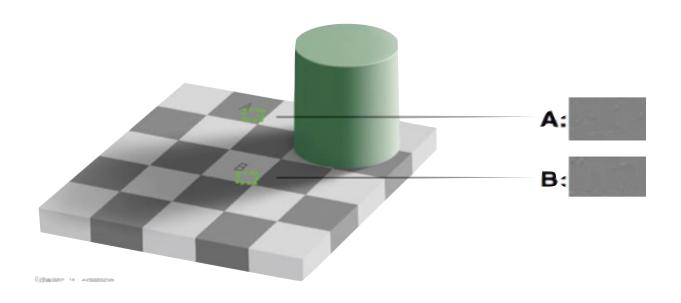
- Cones de
  - <u>Baixa frequência</u>: sensíveis a quase toda variedade de luzes visíveis, sendo mais sensíveis às cores de média e baixa frequência.
  - <u>Frequência média</u>: respondem a luz desde azul de alta frequência a amarelos e laranjas de baixa frequência média.
  - Alta frequência: mais sensíveis às cores de alta frequência (violeta e azul). Também respondem, de maneira fraca, a cores de média frequência como verde. Esses cones são bem menos sensíveis que os demais.



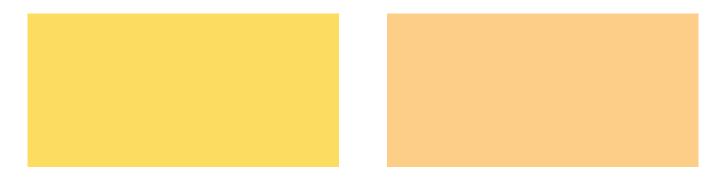
Prefira contraste a brilho.



Prefira contraste a brilho.

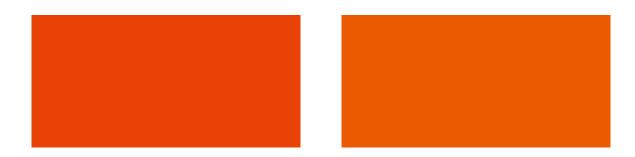


- Nossa habilidade para distinguir cores depende de como as cores são apresentadas.
  - Palidez: quanto mais pálidas as cores, mais difícil de diferenciar.
  - Tamanho do fragmento: quanto menor os elementos, mais difícil distinguir as cores.
  - Separação: quanto mais separados os elementos, mais difícil distinguir as cores.

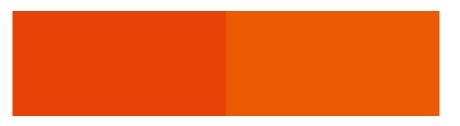




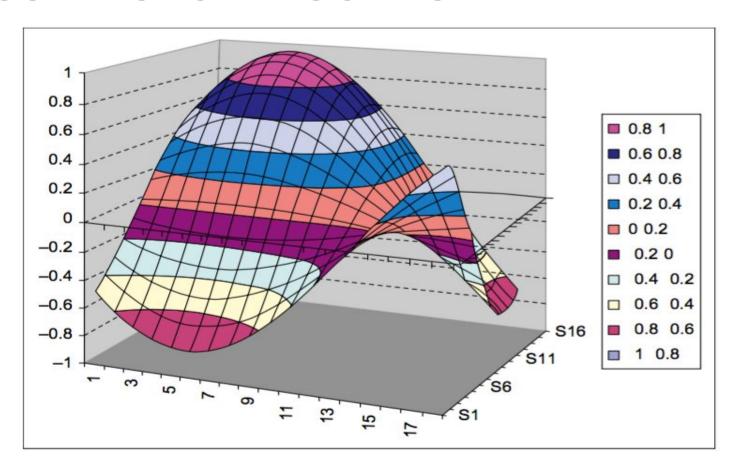


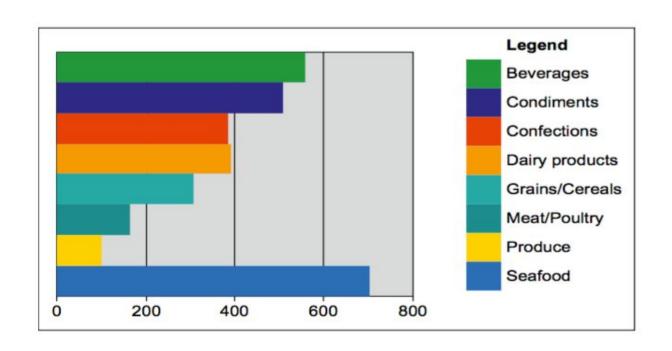




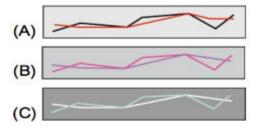








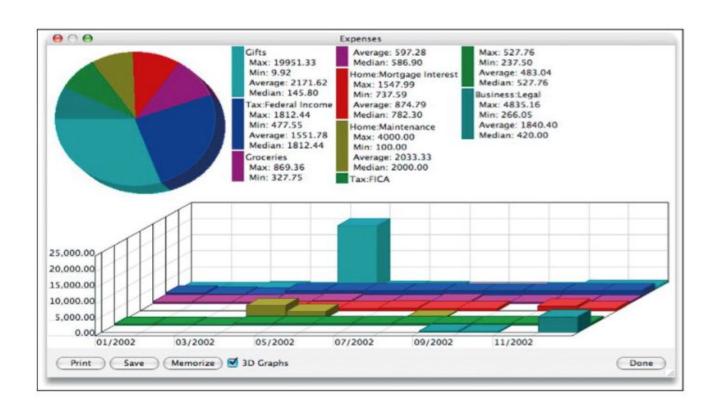
Daltonismo: Aproximadamente 8% homens e 0.5% das mulheres.



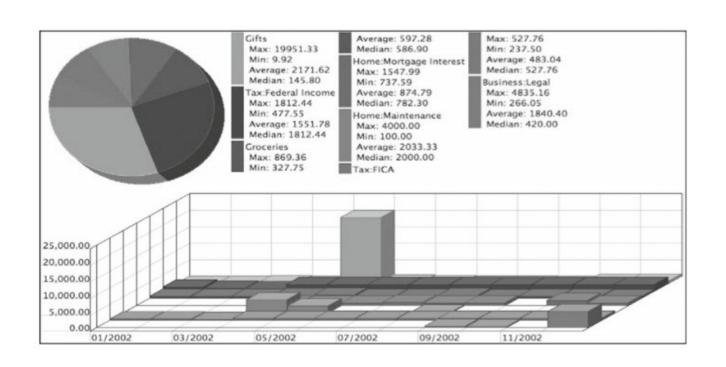
#### FIGURE 5.9

Red/green color-blind people can't distinguish: (A) dark red from black, (B) blue from purple, (C) light green from white.

## NOSSA VISÃO DE CORES É LIMITADA



### NOSSA VISÃO DE CORES É LIMITADA



### NOSSA VISÃO DE CORES É LIMITADA

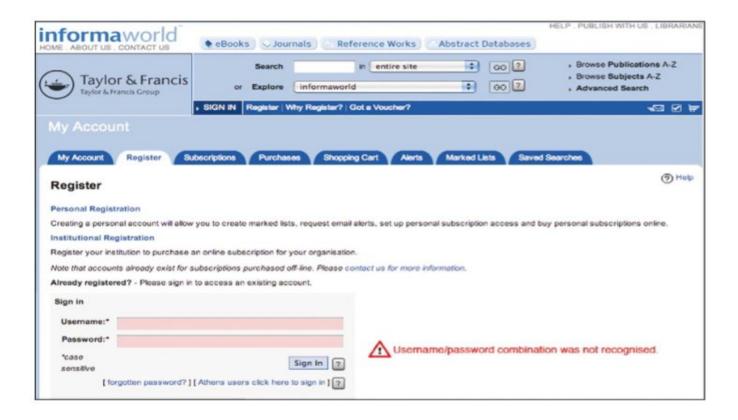
- Fatores externos que influenciam a percepção de cores:
  - Displays diferentes
  - Displays em escala de cinza
  - Ângulo do display
  - Iluminação do ambiente



• Então, qual a utilidade da visão periférica?







Create a Free Em	nall Address	
	Already a Member? Click here	
* First Name:	Fred	
* Last Name:	Smith	<b>Ø</b>
* Desired Email Address:	anonymous	@aol.com
	3-16 letters or numbers. It must start with letter.	a
* Password:	••••	Password Strength
	Please enter a Password that is 6-16 using only letters and numbers.	characters
	6-16 letters or numbers. Help for creating a secure password.	

- Modere nas mensagens de erro
- Pop-up: para erros mais severos, provável perda de dados (não use apenas para uma confirmação)
- Usar sons (beep) de acordo com o contexto
- Uso moderado de flashs e movimentos.

## Sobre atenção e memória

## ATENÇÃO E MEMÓRIA

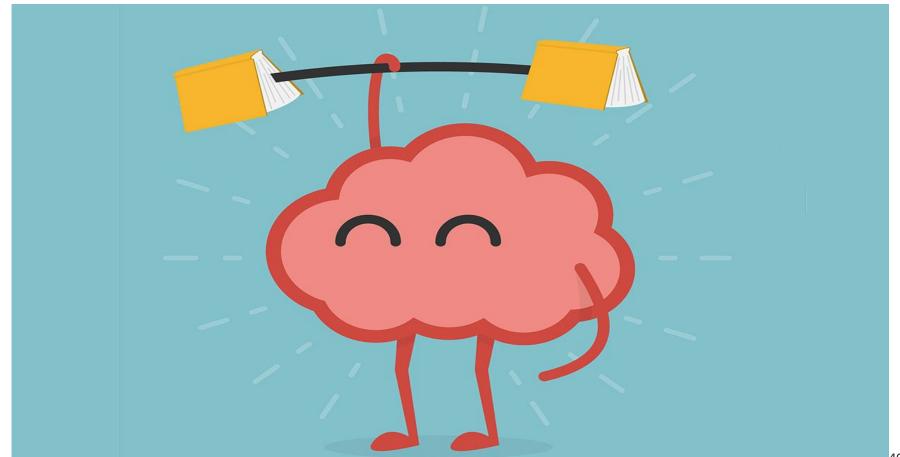
- Memória de Curta Duração MCD (ou MT, Memória de Trabalho)
  - Retém informação por curto espaço de tempo
- Memória de Longa Duração
  - Retém informação por longos períodos

## ATENÇÃO E MEMÓRIA

 Antigamente, acreditava-se que eram memórias fisicamente separadas.



# ATENÇÃO E MEMÓRIA (VÍDEO)



## ATENÇÃO E MEMÓRIA

- MCD e MLD não são fisicamente separadas.
- Capacidade da MCD 4 +/- 1
- Exemplo a seguir

3 8 4 7 5 3 9

3 1 4 1 5 9 2

1 3 5 7 9 11 13

## cidade rio milho corda carro pá

#### ser ou não ser eis a questão

# ATENÇÃO E MEMÓRIA

Implicações

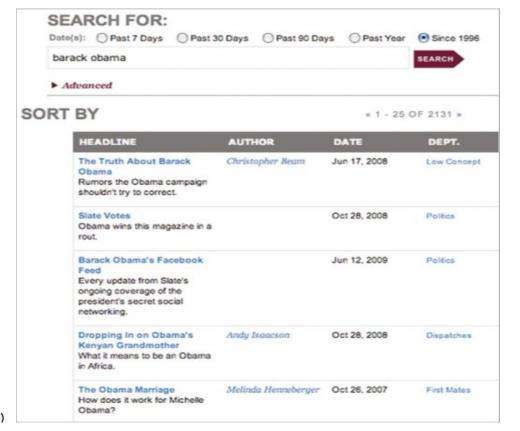
	for:	Search		
Advanc	ed Search Options			
Topics				
Depart	tments			
Author	s			
Publica	ition Date			
from				
to				
		Search		
	8 matches.	Search		<< 1 - 25 of 968 ≥
	8 matches.	Search	Published	<< 1 - 25 of 968 ≥  Department
Found 96			Published Oct 06, 2004	
Found 96	Defendant DeLay? Part 2 Who blurted out, "\$100,000"? A	Author		Department
Found 96	Defendant DeLay? Part 2 Who blurted out, "\$100,000"? A hypothesis. The Tom DeLay Scandals	Author Timothy Neah	Oct 06, 2004	Department Chatterbox



(A

# ATENÇÃO E MEMÓRIA

Implicações





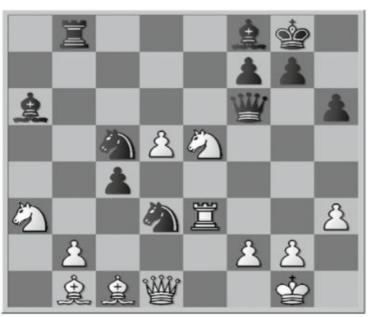
Reconhecer é mais fácil do que lembrar.





Reconhecer é mais fácil do que lembrar.



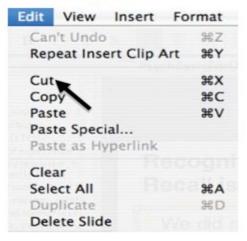


Reconhecer é mais fácil do que lembrar.

#### Remember and type:

- > copy doc1 doc2
- > remove olddoc

#### See and choose

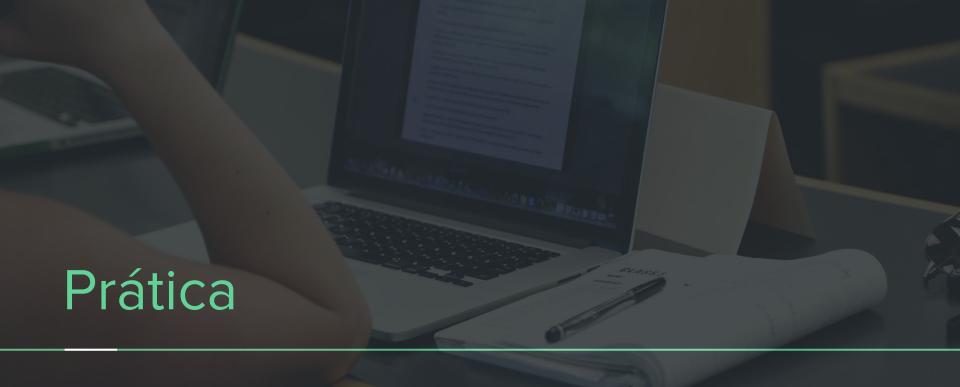


Reconhecer é mais fácil do que lembrar.



#### BIBLIOGRAFIA CONSULTADA

- Rogers, Y., Sharp, H., & Preece, J. (2013). Design de interação: além da interação humano-computador.
- Norman, D. A. (2013). The design of everyday things: Revised and expanded edition. Basic books.
- User Experience Basics: <a href="http://www.usability.gov/what-and-why/user-experience.html">http://www.usability.gov/what-and-why/user-experience.html</a>
- The Definition of User Experience:
   <a href="https://www.nngroup.com/articles/definition-user-experience/">https://www.nngroup.com/articles/definition-user-experience/</a>
- Robin Williams. (2003). The Non-Designer's Design Book, Peachpit Press; 2nd edition.
- Alan, D., Janet, F., Gregory, A., & Russell, B. (2004). Human-computer interaction. England: Pearson Education Limited.
- Johnson, J. (2014). Designing with the Mind in Mind: Simple Guide to Understanding User Interface Design Guidelines. 2nd Edition. Elsevier.
- Flat vs Realism: <a href="http://www.flatvsrealism.com/">http://www.flatvsrealism.com/</a>



#### Interação Humano Computador

Prof<sup>a</sup>. Renata P. M. Fortes PAE André de Lima Salgado Instituto de Ciências Matemáticas e Computação - USP

#### Exercício

 Examine os seguintes videos, de usuários participando de testes de usabilidade de produtos. Para cada vídeo, identifique e descreva um exemplo para cada um dos 7 estágios do Ciclo de Ação, definido por Norman.

Video 1: <a href="https://www.youtube.com/watch?v=3Qg80qTfzgU">https://www.youtube.com/watch?v=3Qg80qTfzgU</a> Video 2: <a href="https://www.youtube.com/watch?v=9wQkLthhHKA">https://www.youtube.com/watch?v=9wQkLthhHKA</a>