






Hoje

- Compreendendo a interação
- Entendendo os usuários
- Projetando colaboração
- Compreendendo impactos
- Modelos conceituais
- Cognição

www.ligiafascioni.com.br

Espaço do problema



- os usuários veem problemas na solução atual?
- Suas ideias realmente ajudam?
- Os usuários têm ideias?

www.ligiafascioni.com.br



Modelos conceituais

1. baseados em atividades
2. baseados em objetos
3. combinações

www.ligiafascioni.com.br

1. Modelo baseado em atividade



- instrução
- conversação
- manipulação e navegação
- exploração e pesquisa

www.ligafascioni.com.br

2. Modelo baseado em objetos



- funcionalidades do objeto real
- ambiente familiar

www.ligafascioni.com.br

3. Modelo híbrido



- análise caso a caso
- cuidado com a complexidade
- várias alternativas para a mesma função

www.ligafascioni.com.br

Metáforas

- úteis
- cuidado com as restrições
- conflito com princípios de design
- tradução de designs ruins

www.ligafascioni.com.br

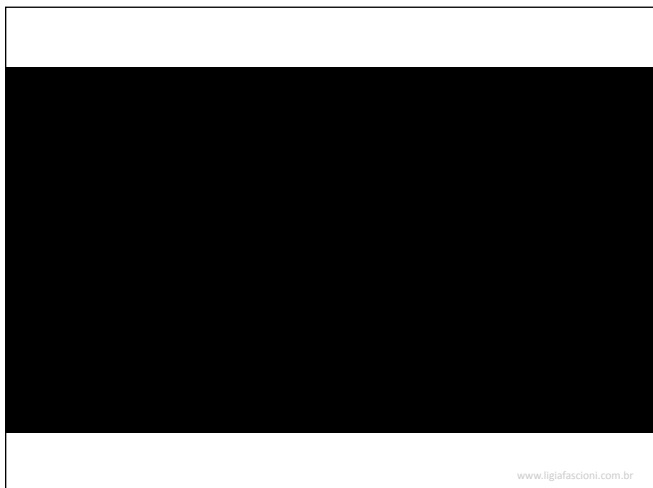
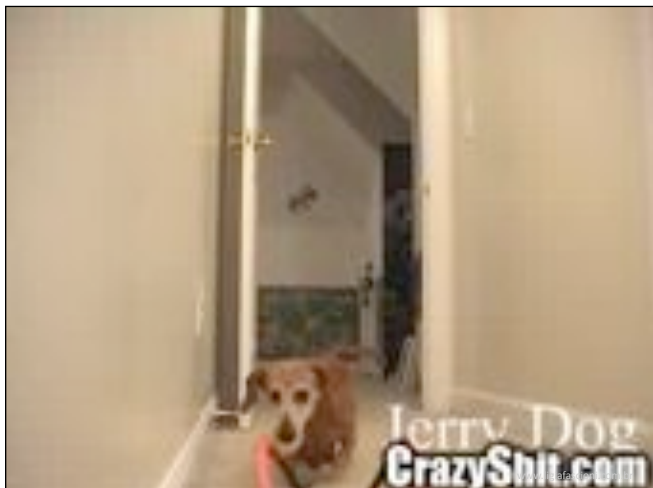


Paradigmas da interação



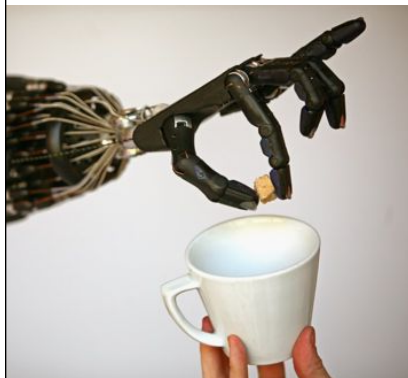
- tecnologia inserida no ambiente
- integração total de tecnologias
- computação vestível
- realidade aumentada
- ambientes atentos
- aspectos sociais

www.ligafascioni.com.br



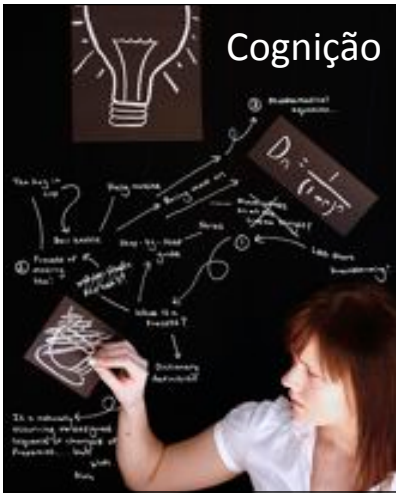
www.ligafascioni.com.br

Dos modelos à matéria



- informação
- mídias
- feedbacks
- entradas e saídas
- botões físicos ou soft
- ajuda

www.ligafascioni.com.br



Cognição

- atenção
- percepção
- reconhecimento
- memória
- aprendizado
- leitura, fala e audição
- planejamento
- raciocínio
- decisões

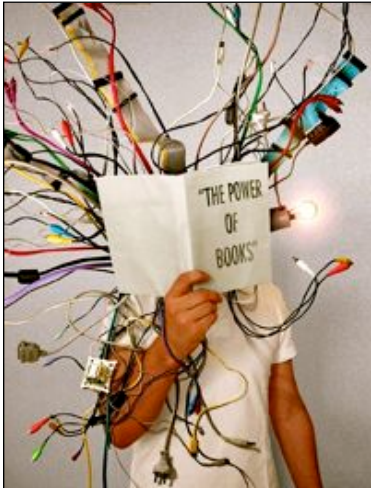
www.ligafascioni.com.br



Frameworks conceituais

1. modelos mentais
2. processamento da informação
3. cognição externa

www.ligafascioni.com.br



Modelos mentais

- ar-condicionado
- forno
- botão de elevador
- computador travado
- língua estrangeira

www.ligafascioni.com.br



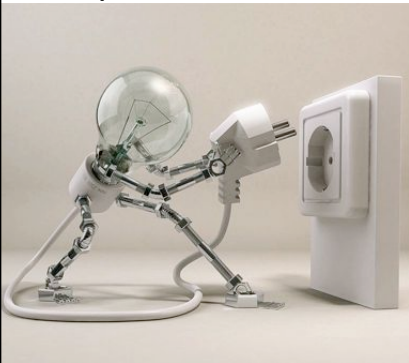


Cognição externa

- representação para liberar memória (lembretes)
- liberação processamento c/ auxílio externo (ex: papel e caneta)
- anotação e reordenação (ex: riscar itens em lista)

www.ligafascioni.com.br

Aspectos afetivos



- resposta emocional
- ícones expressivos
- mensagens faladas
- sons que indicam eventos
- personagens
- emoticons
- antropomorfismo

www.ligafascioni.com.br



Frustrações

- falhas do sistema
- expectativas não atendidas
- falta de informações
- mensagens de erro confusas
- interface perturbadora
- começar tudo de novo

www.ligafascioni.com.br

Como dar más notícias



- mensagem amigável, mostrando caminhos
- evitar: FATAL, ERRO, INVÁLIDO, RUIM, ILEGAL
- evitar códigos
- avisos sonoros com controle
- mensagens claras com níveis de ajuda

www.ligafascioni.com.br

Mecanismos de comunicação



- conversacionais
- coordenação
- percepção (*awareness*)

www.ligiafascioni.com.br

Tarefa



- Projetar uma máquina de vender passes de ônibus.
Definir:
 - como os usuários podem ajudar
 - modelo conceitual
 - uso ou não de metáforas
 - listar os erros possíveis de um sistema escolhido
 - elaborar formas de comunicar o erro

www.ligiafascioni.com.br

Bibliografia



- PREECE, Jennifer et al. **Design de Interação: além da interação homem-computador**. Porto Alegre: Bookman, 2005.
- NORMAN, Don. **The design of everyday things**. New York: Doubleday, 1990.
- NORMAN, Don. **Design emocional: porque adoramos (ou detestamos) os objetos do dia-a-dia**. Rio de Janeiro: Rocco, 2008.
- KRUG, Steve. **Não me faça pensar: uma abordagem de bom senso à usabilidade na web**. Rio de Janeiro: Alta Books, 2005.
- www.usabilidoido.com.br
- www.faberjudeus.com.br
- www.usability.gov/guidelines
- www.useit.com

www.ligiafascioni.com.br

Imagens [slide]



- Howard Berman [1]
- David Zaitz [3]
- Geoffrey Cotteceau [4]
- Frank [5]
- Johann Frick [6]
- Picasso [7]
- Geof Kern [8]
- Jeff Mitchell [12]
- Louise Dahl-Wolfe [14]
- Mladen Penev [15]
- worth1000.com [17]
- Andre Kutscherauer [18]
- David Zaitz [20]
- Mike Ruiz [21]
- Michel Gangne [22]
- Anna Elena Balbusso [23]
- Ali Cavanaugh [24]

www.ligiafascioni.com.br
