

PRINCÍPIOS DAS INTERFACES GRÁFICAS DE USUÁRIOS: Teorias & Modelos

Princípios desenvolvidos pela PARC :

- ➡ modelo conceitual familiar
- ➡ ver e apontar X lembrar e esquecer
- ➡ WYSIWYG
- ➡ comandos universais
- ➡ consistência
- ➡ simplicidade e padronização (integridade estética)
- ➡ *modeless interaction*
- ➡ conhecer a audiência

Próxima

Basta!

Anterior

Exemplos

Princípios acrescentados pela APPLE:

- ☞ manipulação direta
- ☞ usuário no controle
- ☞ *feed-back* e diálogo
- ☞ *forgiveness* (prevenção de erro)
- ☞ estabilidade
- ☞ adaptabilidade

Fica estabelecido:

1. A necessidade de buscar a compreensão do modelo mental do usuário e de suas respectivas habilidades motoras e psicológicas.
2. A necessidade de um modelo multidisciplinar na concepção da comunicação homem-computador.

Próxima

Basta!

Anterior

Exemplos

Princípio de *mode* e *modeless*:

☞ nas interfaces gráficas são utilizados estados “modais”. *Mode* é quando desejamos restringir as opções do usuário. Ex. responder numa “caixa de diálogo” (*save, quit, cancel*). *Modeless* é quando o usuário entra com valores aleatórios, como as medidas de um *document set-up* em *custom mode*.

Princípio de *WYSIWYG*:

☞ libera o usuário de recordar a sintaxe do programa. Quando o usuário executa alguma mudança no documento, a tela imediatamente reflete o resultado da interação.

Próxima

Basta!

Anterior

Exemplos

Princípio da consistência:

☞ quando as regras da interação são concebidas pelo projetista do sistema, tais regras são **SEMPRE** mantidas, porque:

☞ é a possibilidade do usuário transferir o conhecimento adquirido durante o ato de interação p/ outras situações e opções do aplicativo;

☞ minimiza a carga perceptiva e cognitiva;

☞ escolhas idênticas em contextos idênticos. Mantêm

continuidade
experiência
expectativa
integridade estética
previsibilidade

Próxima

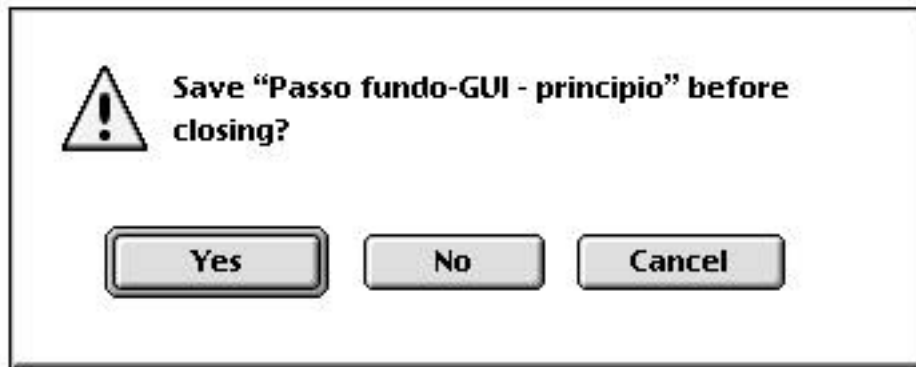
Basta!

Anterior

Exemplos

Princípio da *forgiveness* (prevenção de erros):

- ☞ 1. "caixas de alerta" MODAIS



- ☞ 2. reversibilidade (correção de erro)



Princípio do usuário no controle:

- ☞ 1. a tecla *<enter>*
- ☞ 2. o "click" do mouse



Princípio da "acessabilidade":

- ☞ teclado com caracteres para acentuação;
- ☞ adaptações no *display*;
- ☞ sinalizadores visuais e auditivos;
- ☞ velocidade do mouse;
- ☞ *short-cuts* como opção

Próxima

Basta!

Anterior

Exemplos

Princípio do *feed-back* & do diálogo:

☞ assegura ao usuário que a informação foi processada;

☞ níveis de *feed-back*:

☞ nível de *hardware* (o *mouse* deixa um rastro na tela ao deslocar-se)

☞ nível sequencial (o objeto selecionado aparece realçado);

☞ nível funcional (uma indicação de que o computador está trabalhando no problema. Ex: o *mouse* vira um relógio, uma ampulheta. uma *slide-bar*, *progress-bar*, etc.)

Próxima

Basta!

Anterior

Exemplos

Princípio da manipulação direta:

☞ sensação do usuário de estar controlando os objetos representados na tela do computador.

☞ características:

-> representação ininterrupta de objetos e ações em consonância com o significado da metáfora visual;

-> ações físicas, como "apertar botões" em lugar de comandos complexos;

-> operações reversíveis.

☞ suposições básicas:

substantivo: aquilo que o usuário enxerga na tela permite a execução de uma operação;

verbo: o usuário pode apontar aquilo que enxerga.

☞ consequências:

POINT & DRAG

Próxima

Basta!

Anterior

Exemplos

Princípio da metáfora:

- ☞ relação de semelhança subentendida;
- ☞ um modelo “natural”, transferindo o conhecimento e a experiência do usuário com um exemplo familiar para dar estrutura a conceitos abstratos e situações não-familiares;

- ☞ usuários sentem-se confortáveis com o sistema e podem usá-lo de modo eficiente:

1. metáfora do ambiente de trabalho (desktop);

2. metáfora da ferramenta de trabalho (para deletar um arquivo é necessário jogá-lo no “lixo”).

Próxima

Basta!

Anterior

Exemplos