



# Modelos Mentais :: Ariel

# Modelos Mentais

## *Introdução*

Conforme DAVIS (1990), quando interagimos com qualquer coisa, seja o ambiente, outra pessoa ou artefatos tecnológicos, formamos **modelos mentais internos de nós mesmos interagindo** com eles.

Quando "**rodados**" ou repetidos do início ao fim estes modelos mentais propiciam as bases a partir das quais podemos prever ou explicar nossa interações.

# Modelos Mentais

## *Introdução*

Em particular, o termo algumas vezes refere-se ao modelo que o usuário tem do sistema, outras vezes ao modelo que o designer tem do sistema e, por fim, o modelo que o designer ou o sistema tem do usuário.

Norman & Draper (...) preferem usar modelo mental como **o modelo que o usuário tem do sistema.**

# Modelos Mentais

## *Modelo mental do usuário*

Como modelo mental do usuário conceitua-se o modelo do sistema, formado pelo usuário, através de experiências e interações com o sistema e a partir de sua imagem do sistema.

**p.ex.:** Uma Persona é uma das possíveis ferramentas para se ter esse modelo.

# Modelos Mentais

## *Modelo de projeto ou conceitual*

Ele é um modelo a ser construído, de posse do designer.

Deve-se distingui-lo do modelo de usuários do sistema (o modelo que o projetista constrói de usuários do sistema, com vistas ao desenvolvimento de projetos).

# Modelos Mentais

## *Modelo de projeto ou conceitual*

A equipe de projeto tem um **modelo de projeto**, que alguns chamam de **modelo conceitual**, da maneira que eles pensam que o sistema deveria trabalhar.

O modelo de **projeto ou conceitual** é explícito e concreto e busca ser um modelo completo e consistente de um sistema .

Um usuário, entretanto, normalmente só desenvolverá um modelo mental parcial de um sistema, o qual, em muitos casos, será mutável, simplificado e sujeito a distorções.

# Modelos Mentais

## *Modelo de projeto ou conceitual*

- *Top-Down*
- *Bottom-Up*

Para Vernon, as perspectivas *Top* e *Bottom* são estratégias de aprendizado e ordenação de conhecimento.

Ambos podem ser bastante úteis - são apenas estilos diferentes de pensamento.



# Modelos Mentais

## ***Top-Down*** (ênfase na tecnologia)

1. Modelo mental falado
2. Seleção do partido
3. Prototipagem
4. Intercâmbio de informações

## ***Bottom-Up*** (ênfase nos usuários)

1. Intercâmbio de informações
2. Seleção do partido
3. Modelo mental e prototipagem
4. Implantação



# Modelos Mentais

## ***Modelo de projeto ou conceitual***

O pensamento *Top-Down* é principalmente sobre o que já se conhece. Estamos decompondo em etapas o nosso conhecimento, com cada problema parecendo uma caixa preta - sendo o conteúdo é desconhecido.

Mas, em algum momento, ficaremos presos e, em seguida, devemos mudar para uma perspectiva *Bottom-Up* a fim de tentar descobrir o que não sabemos. Agora estamos criando pequenos pedaços de softwares, que podem ser atores, que eventualmente se tornarão subsistemas em um sistema maior, algo que Vernon vê como uma abordagem emergente.

# Modelos Mentais

## *Modelo inteligente*

É o modelo que um programa inteligente constrói da pessoa com a qual ele está interagindo - se projetado com estes atributos -, a partir das ações do usuário; do mesmo modo que o modelo mental interno do usuário, é um modelo conceitual parcial.

**p.ex.:** Modelagem do sistema de recomendações do Netflix.

# Modelos Mentais

## *Modelo inteligente*

**Debate:** diferença do Android para o OS (ou vice-versa).

Para vocês é igual?

**p.ex.:** Modelagem do sistema de recomendações da Amazon e do Netflix



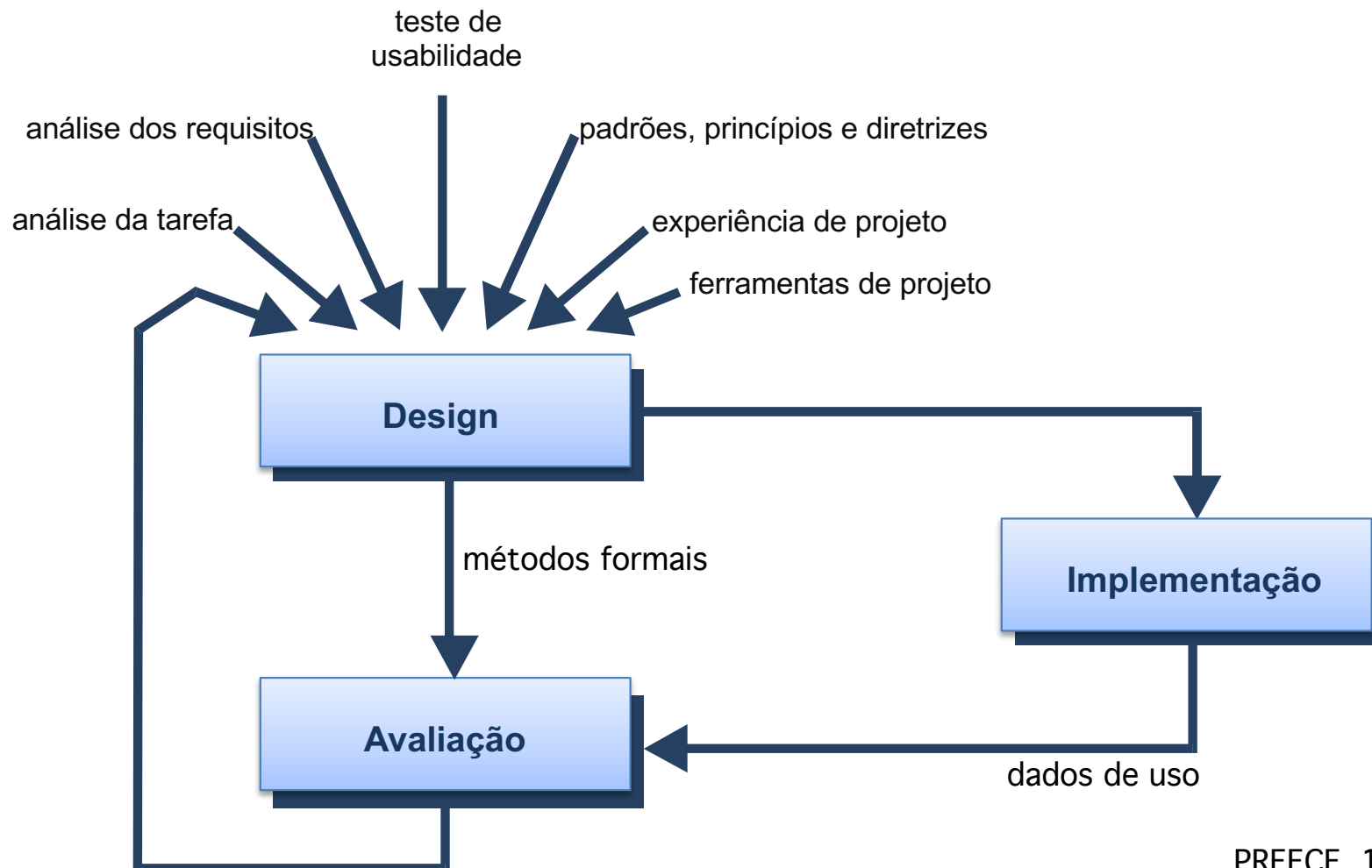
# Modelos Mentais

## *Modelo conceitual de projeto*

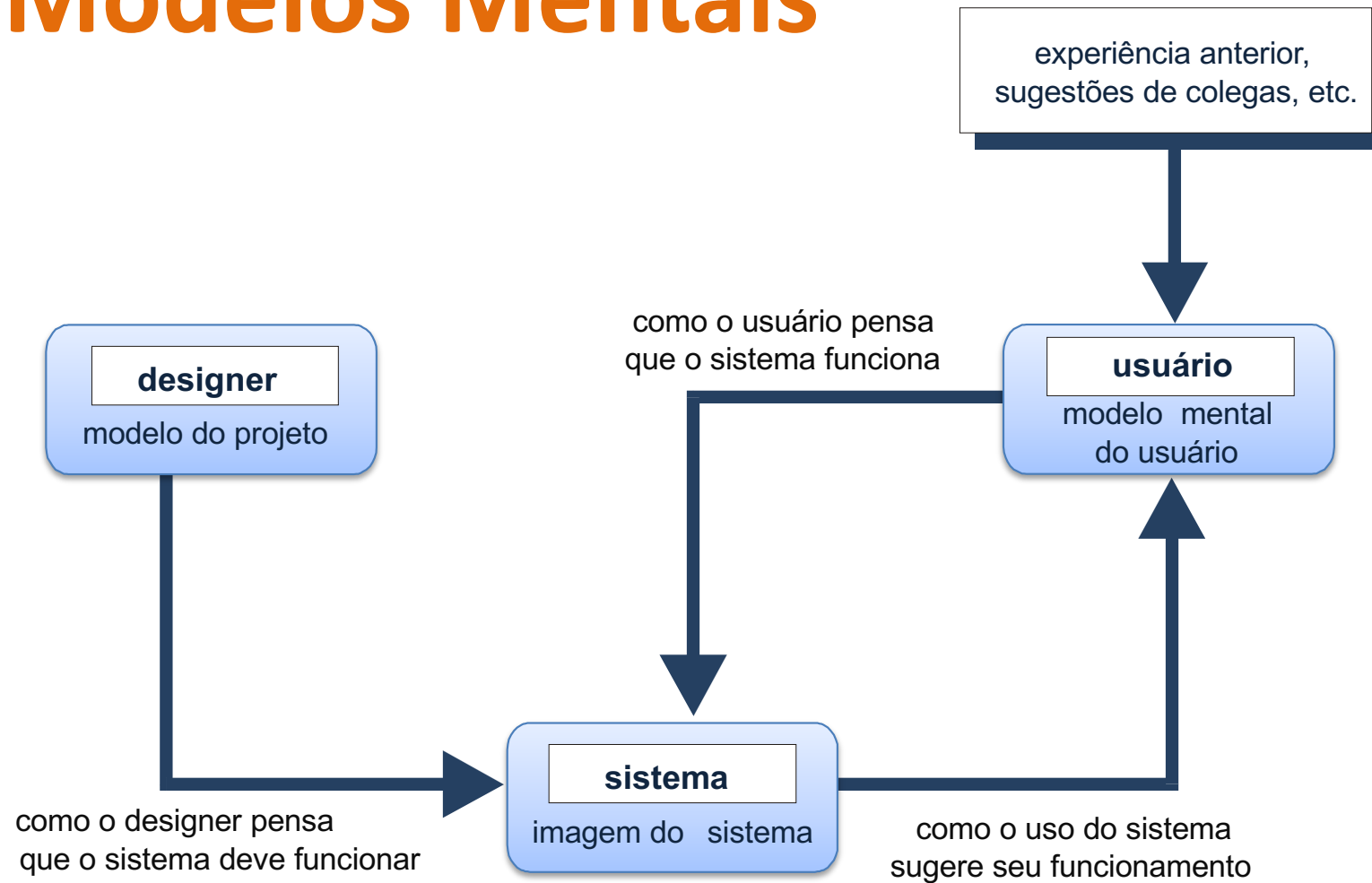
A imagem do sistema concebida pelo projetista; é um modelo a ser construído.

Ele é um modelo conceitual do modo que os projetistas pensam que o sistema deve trabalhar; busca ser um modelo completo e consistente do sistema, ou seja, um modelo operacional. Trabalha com o modelo do usuário típico do sistema, visando projetar uma imagem do sistema que propicie um modelo interno do usuário apropriado, diminuindo a carga cognitiva.

# Modelos Mentais



# Modelos Mentais



PREECE, 1993

# Ferramentas (Optimal Sort)

[Product](#) [Solutions](#) [Pricing](#) [Team plans](#) [Learn](#) [Log in](#) [Sign up](#)

OptimalSort | Card sorting

## Discover how people categorize information

[Try for free](#) [Try a demo](#)

Find out how people think your content should be organized and categorized. Card sorting gives you insight into how people conceptualize, group and label ideas, enabling you to make confident, informed information architecture

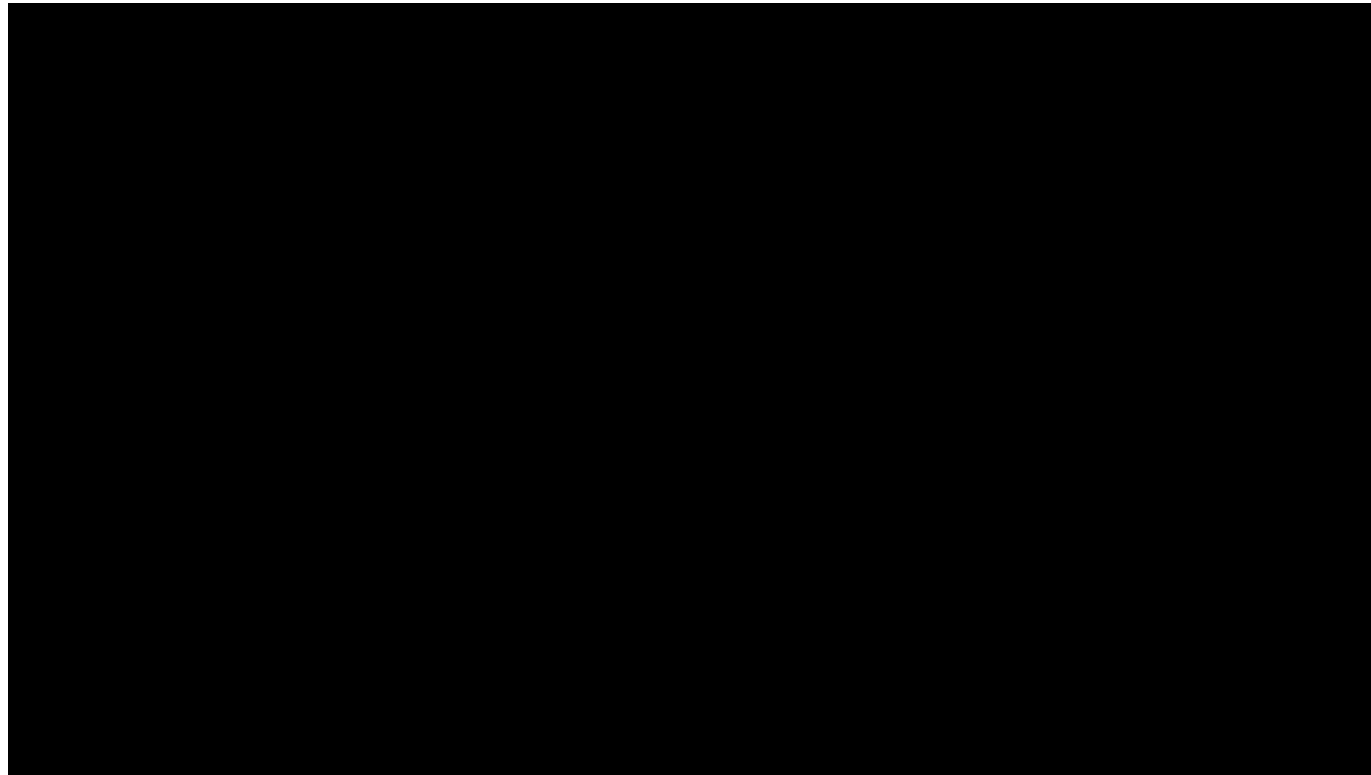
<https://www.optimalworkshop.com/optimalsort/>

Card	Sorted into	Categories	Sorted as	Frequency	Average position
Belts	8 different categories	<input type="checkbox"/> Bags and accessories		21 times	5.3
		<input type="checkbox"/> Accessories only		13 times	2.8
		<input type="checkbox"/> Accessories		7 times	7.3
		* Show 5 more categories			
Shoes	23 different categories	<input type="checkbox"/> outerwear		11 times	3.6
		<input type="checkbox"/> tops		6 times	3.8
		<input type="checkbox"/> Business wear		4 times	2.0
		* Show 20 more categories			
		<input type="checkbox"/> Shoes		24 times	2.7

### Build on data, not assumptions

Don't build your website structure on guesswork. OptimalSort helps you discover how people expect your content to be organized, giving you detailed insights that aren't always easily discoverable by just talking to users.

# Modelos Mentais (surpresa)



O que também está na minha cabeça?