

# Leis de UX

## Parte 2

Carla de Bona

mentorama.

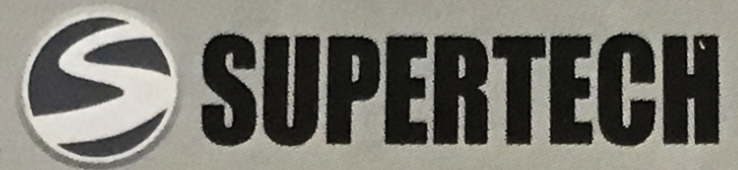
mentorama.

# Lei do Fitts



O tempo para acertar um alvo depende da distância e do tamanho do alvo.





PROGRAMAS  
PROGRAMS



ZERAR  
RESET



INICIAR  
START



PARAR  
STOP



VELOCIDADE  
SPEED



+ VELOCIDADE  
SPEED

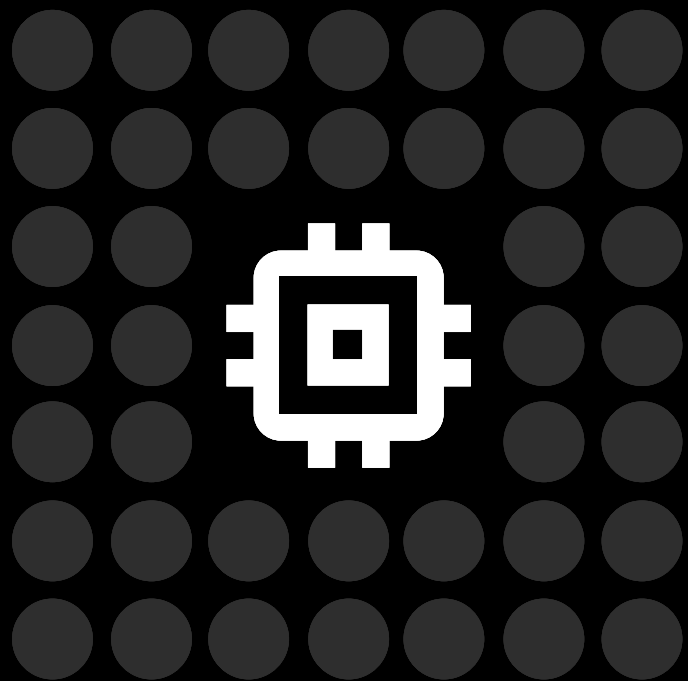


mentorama.





# Lei do Hick



O tempo que leva para tomar uma decisão aumenta com o número e a complexidade das escolhas.

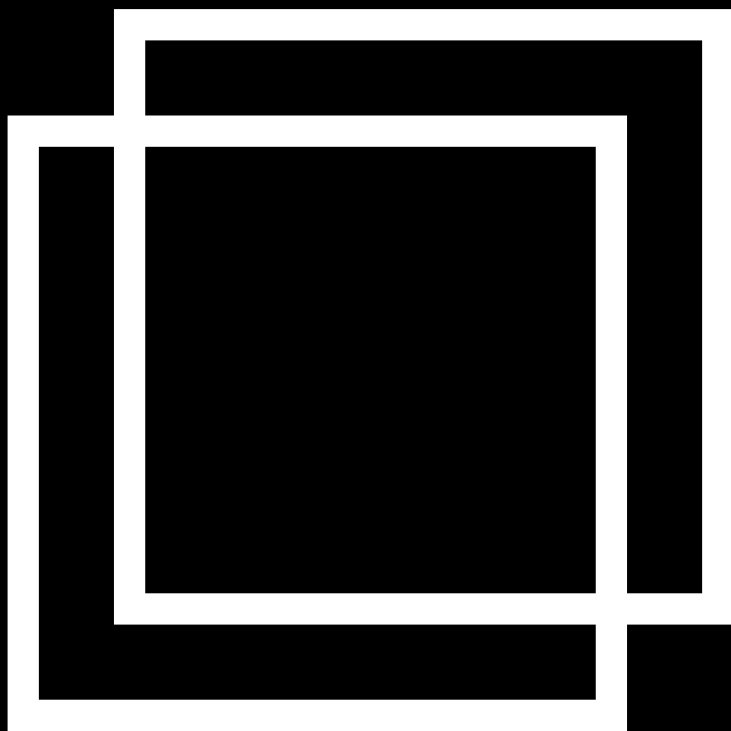
## Demorado

- CDB Pré
- CDB Pós
- CDB IPCA
- CDB Fundo UI
- CDB Universitário
- CDB Melhor idade

## Rápido

- CDB Pré
- CDB Pós

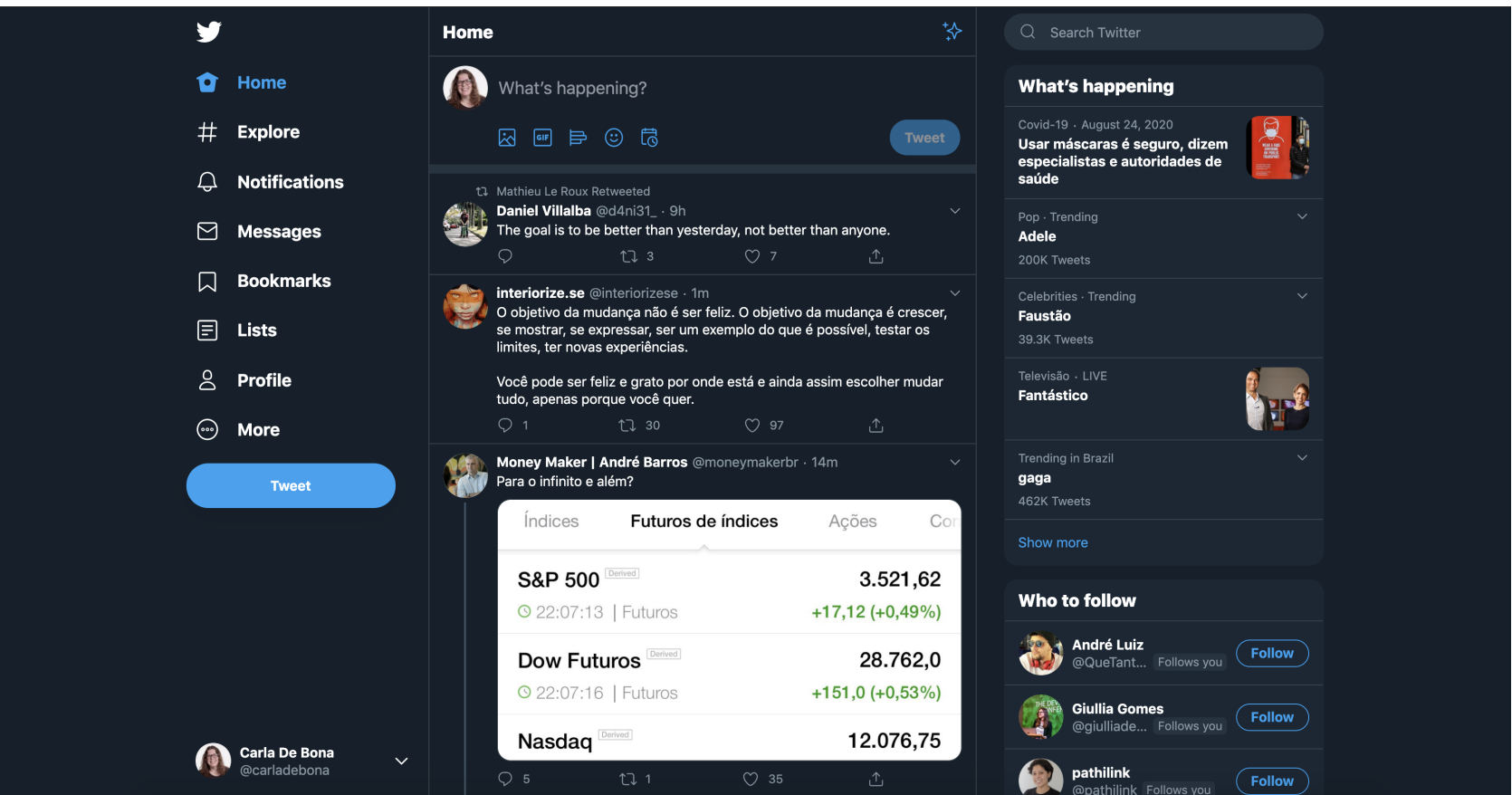
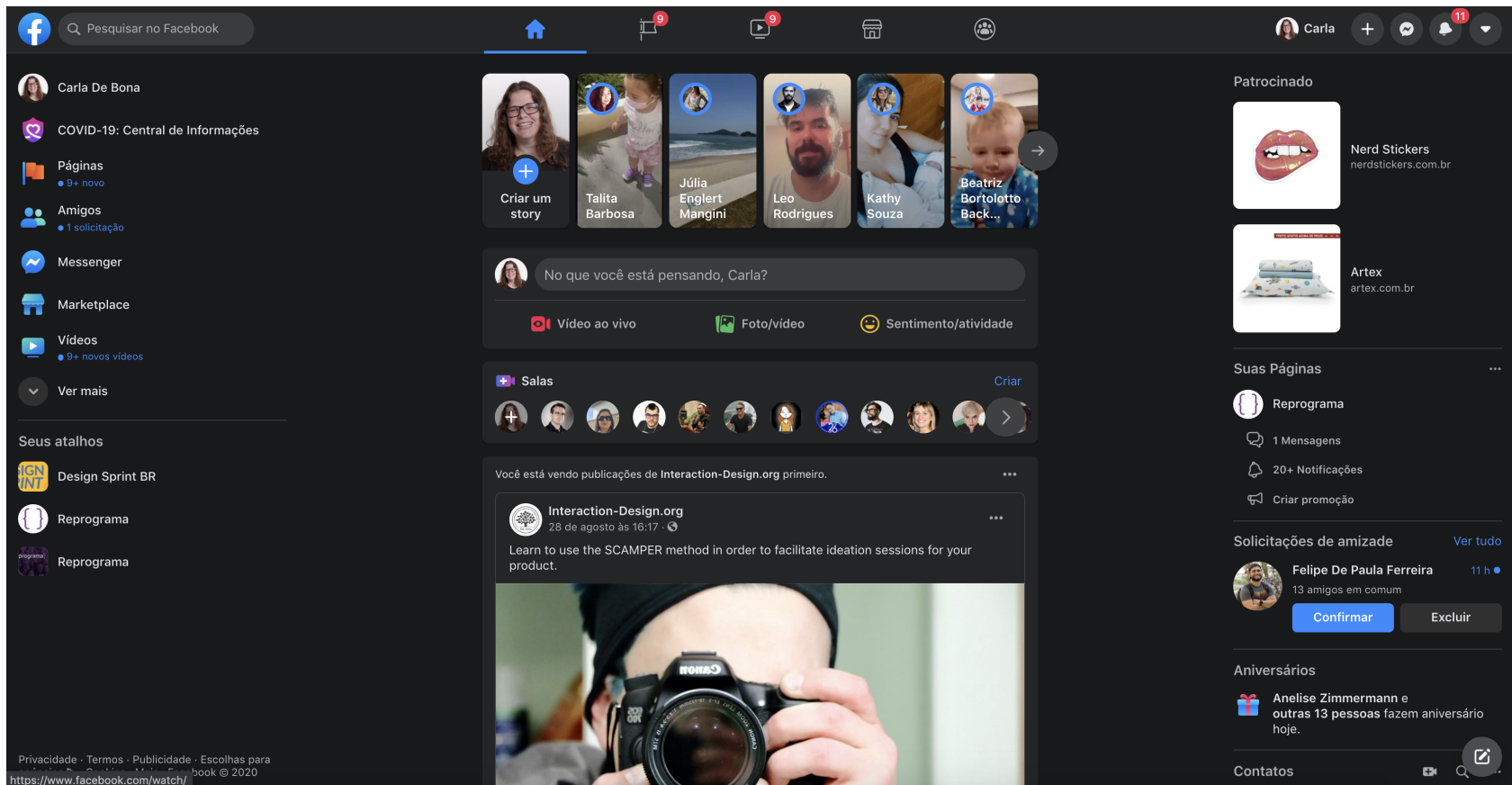
# Lei do Jacob



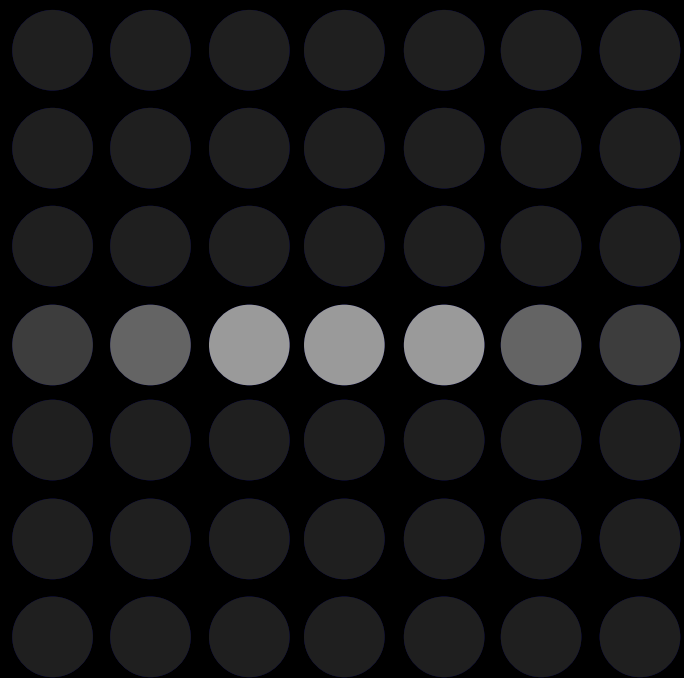
**Os usuários passam a maior parte do tempo em outros sites. Isso significa que os usuários preferem que seu site funcione da mesma maneira que todos os outros sites que já conhecem.**



mentorama.



# Lei do Miller



A pessoa média pode manter apenas 7 (mais ou menos 2) itens em sua memória de trabalho.



Selection  
Direct Selection  
Magic Wand  
Lasso  
Pen Tool  
Curvature Tool  
Type Tool  
Line Tool  
Rectangle Tool  
Paintbrush Tool  
Shaper Tool  
Scissors Tool  
Rotate Tool  
Scale Tool  
Width Tool  
Free Transform Tool  
Shape Builder Tool  
...

Canvas

1 Selection  
Direct Selection  
Magic Wand  
Lasso  
2 Pen Tool  
Curvature Tool  
Type Tool  
Line Tool  
Rectangle Tool  
3 Paintbrush Tool  
Shaper Tool  
Scissors Tool  
Rotate Tool  
Scale Tool  
Width Tool  
...

Canvas

**carladebona.com**

**@carladebona**

**mentorama.**

**mentorama.**