

Interacção Pessoa-Máquina
2017/2018

Assignment 1 : Good and Bad Design

Realizado por:

45465, Daniel Flamino
45234, David Carmo
42540, Rodrigo Simões

Lab class N° P1

Professor:
Teresa Romão

October 9, 2017

1 - Exemplos de mau design de interfaces de utilizador

Exemplo 1 - Autárquicas 2017

Objetivo:

Mostrar os resultados das eleições autárquicas portuguesas de 2017.

Maus aspetos:

1. As freguesias apuradas têm o mesmo aspeto que as por apurar (Fig. 1.1.1)
 - Não permite facilmente distinguir aquelas cujos votos já foram apurados daquelas que não foram, sendo necessário ir a cada freguesia para determinar quais as que faltam, aumentando o número de passos necessários para obter essa informação.
 - Provavelmente foi desenhado desta maneira porque isto só é um problema durante a noite eleitoral, enquanto os votos não estão apurados, podendo ter sido considerado não essencial.
 - Poderia ser utilizada uma cor diferente para separar os dois estados,
2. A opção para os resultados de 2013 está bloqueada até serem apurados os resultados (Fig. 1.1.2.1)
 - Não permite visualizar dados que já existem só porque os dados atuais ainda estão a ser apurados.
 - Provavelmente foi desenhado desta maneira porque isto só é um problema durante a noite eleitoral, enquanto os votos não estão apurados, podendo ter sido considerado não essencial, visto que os mesmos resultados poderiam ser visualizados na versão da página correspondente a 2013 e que implicaria uma outra estrutura da página (que é desenhada para suportar os resultados de ambas. Fig. 1.1.2.2).
 - Poderia mostrar a mesma página, mas apenas com a parte referente a 2017 escondida.
3. Não é possível mudar de freguesia apenas a partir do mapa (Fig. 1.1.3)
 - Se estiver a visualizar os resultados de uma freguesia e quiser ver os resultados de outra, tem-se de clicar no link corresponde aos resultados do concelho e depois é que se pode usar o mapa para selecionar a freguesia.
 - Penso que tenha sido desenhado desta maneira porque já existe um método para voltar para um nível superior (o referido link) e porque a maioria dos utilizadores estará apenas interessado na sua freguesia.
 - As outras freguesias poderiam simplesmente estar presentes no mapa com um tom mais claro para permitir a sua seleção enquanto se estava a visualizar uma delas.

Exemplo 2 - Netflix

Objetivo:

Visualizar filmes e séries

Maus aspetos:

1. A ordem das listagens varia a cada utilização (Fig. 1.2.1)
 - Cada vez que a página inicial é utilizada, a ordem das listagens é diferente, impedindo que o utilizador possa recordar onde estava a lista de séries que estava a ver ou os novos conteúdos na Netflix,
 - É possível que as variações das posições das listas seja um esforço para mostrar ao utilizador aquilo que é mais provável que este queira ver no topo da página.
 - A sugestão para melhorar passa apenas por manter uma ordem fixa das listagens, podendo esta ordem ser obtida através de testes com os utilizadores para tentar encontrar a melhor.
2. Colocação de anúncios enormes no topo (Fig. 1.2.2)
 - Quando há um conteúdo que a Netflix quer promover, pode aparecer uma enorme secção permanente que ocupa a maior parte do topo da página, não permitindo ver quase nada do restante conteúdo sem fazer scroll.
 - Claramente a intenção por parte da Netflix é promover este conteúdo, daí a sua colocação e tamanho de maneira a captar ao máximo a atenção do utilizador para que este veja o conteúdo promovido.
 - Alternativamente a este anúncio intrusivo, poder-se-ia apenas utilizar o sistema de notificações existente (que já é utilizado para informar sobre novos episódios de uma série que o utilizador esteja a seguir) ou então manter o anúncio no topo da página, diminuindo apenas o tamanho deste e incluindo um botão para que o utilizador possa ignorar o anúncio caso não esteja interessado.

2 - Exemplos de bom design de interfaces de utilizador

Exemplo 1 - Padrões no pavimento

Objetivo:

Indicar informações sobre o ambiente em redor para pessoas com limitações visuais se movimentarem em segurança em ambientes urbanos.

Bons aspetos:

1. Utilização de diferentes padrões físicos (Fig. 2.1.1)

- Vários padrões de relevo permitem que pessoas cegas ou com capacidades visuais reduzidas possam ser informadas do ambiente que as rodeia. Por exemplo: pontos numa grelha indicam uma passadeira; pontos desalinhados indicam que é uma plataforma de comboio para evitar quedas na linha; losangos indicam uma plataforma de eléctrico que está ao nível da rua, mas pode atropelar um peão; linhas horizontais no caminho indicam escadas.
2. Colocação dos padrões para serem fáceis de encontrar (Fig. 2.1.2)
 - Um padrão correspondente a uma passadeira tem uma seção ao longo da largura do passeio (perpendicular à estrada) para indicar que existe uma passadeira naquela zona. Esse padrão está ligado a outro que se estende no comprimento da passadeira (paralelo à estrada) para indicar qual a área correspondente a esta.
 3. Utilização de cores com alto contraste relativamente ao sítio onde se encontram
 - Ao ter um nível significativo de contraste em relação ao ambiente em redor, permite que peões com visibilidade reduzida consigam distinguir o padrão do resto do ambiente.

Exemplo 2 - Google Inbox

Objetivo:

Cliente de email

Bons aspetos:

1. Emails pertencentes à mesma categoria são condensados (Fig. 2.2.1)
 - O utilizador não precisa de encontrar um email que o amigo lhe enviou no meio de promoções e recibos de compras, porque estes estão condensados nas suas categorias respetivas, sendo a quantidade de conteúdo a processar visualmente bastante menor.
2. Destaques de emails sem abrir a mensagem (Fig. 2.2.2)
 - Caso queira ler uma informação importante sobre um certo email (confirmação de uma reserva, ver quando chegará uma encomenda), alguns emails mostram essa informação principal logo na descrição, evitando cliques desnecessários.
3. Temporariamente ignorar um email (Fig. 2.2.3)
 - Se houver um email que de momento o utilizador não queira tratar, pode simplesmente utilizar a opção de snooze para ignorá-lo e num momento mais tarde ver o email como se tivesse acabado de o receber, diminuindo a quantidade de emails com que está a lidar no presente.

Imagens

[Disponíveis com maior resolução em: <https://fctflix.github.io>]



Fig. 1.1.1 - As freguesias apuradas têm o mesmo aspeto que as por apurar

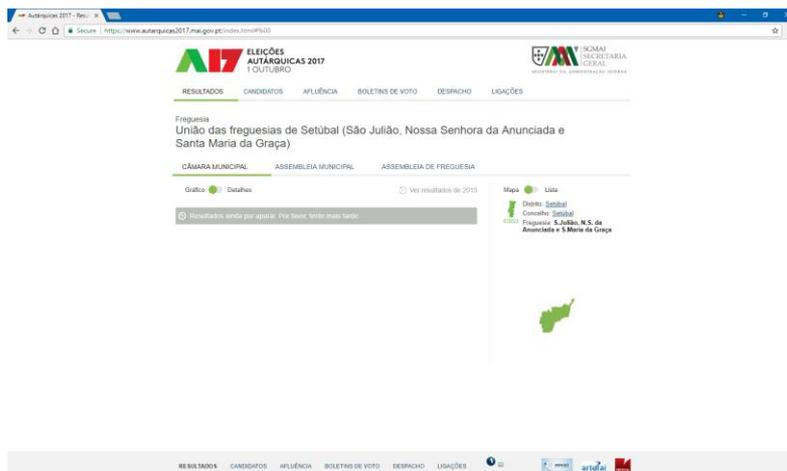


Fig. 1.1.2.1 - A opção para os resultados de 2013 está bloqueada até serem apurados os resultados



Fig. 1.1.2.2 - Página para comparar resultados numa freguesia apurada



Fig. 1.1.3 - Não é possível mudar de freguesia apenas a partir do mapa



Fig. 1.2.1 - A ordem das listagens varia a cada utilização



Fig. 1.2.2 - Colocação de anúncios enormes no topo

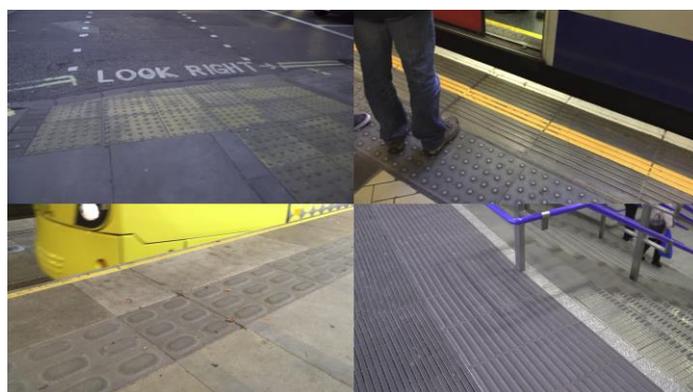


Fig. 2.1.1 - Utilização de diferentes padrões físicos

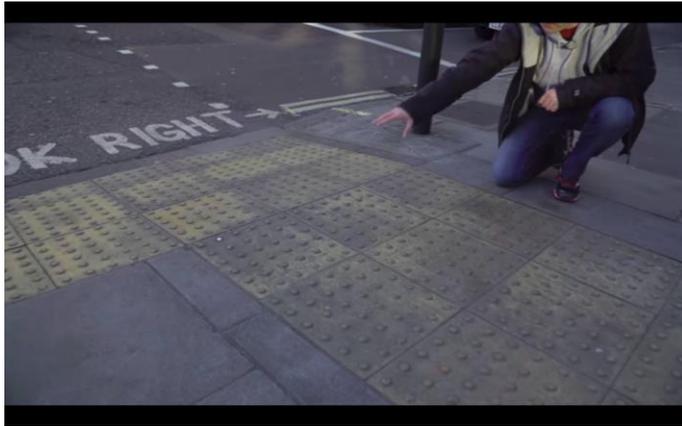


Fig. 2.1.2 - Colocação dos padrões para serem fáceis de encontrar

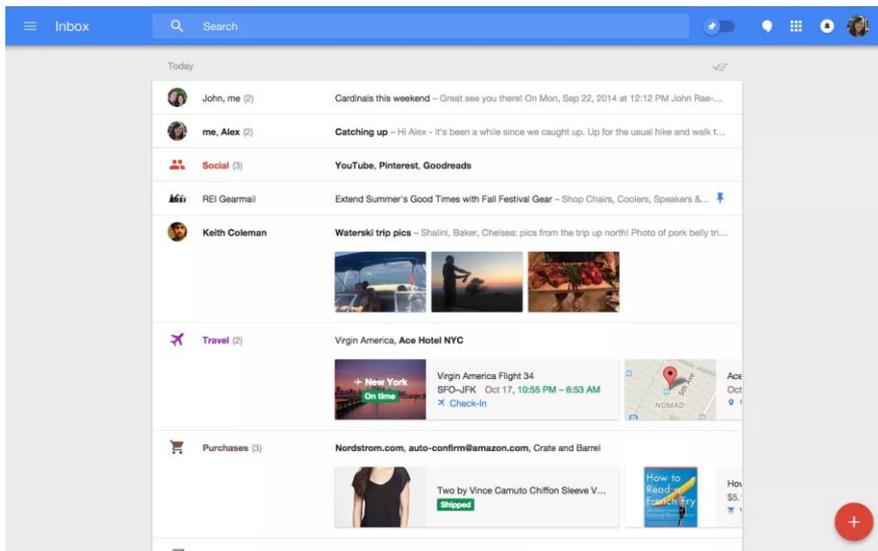


Fig. 2.2.1 - Emails pertencentes à mesma categoria são condensados

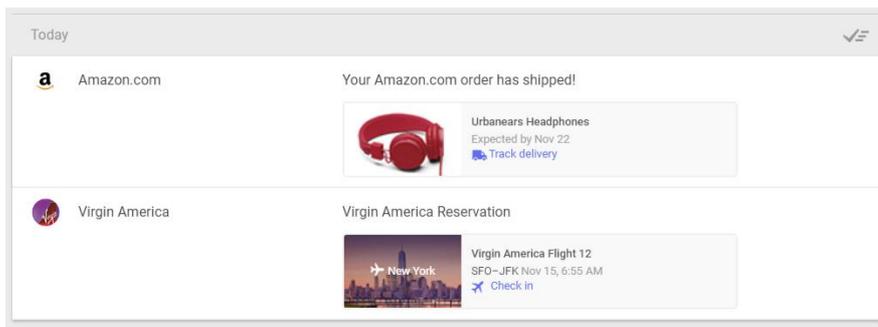


Fig. 2.2.2 - Destaques de emails sem abrir a mensagem

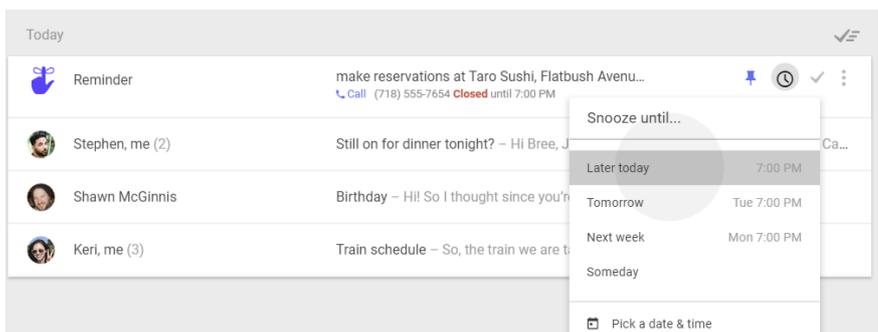


Fig. 2.2.3 - Temporariamente ignorar um email