



**FACULDADE DE  
CIÊNCIAS E TECNOLOGIA  
UNIVERSIDADE NOVA DE LISBOA**

## **Interação Pessoa-Máquina**

**Bom e mau exemplo de interfaces**

**Turno pratico p4**

**Ano letivo 2020/2021**

**Rafael Palindra nº 52359**

## Introdução:

Este trabalho visa identificar e caracterizar um bom e mau exemplo de interfaces.

## Os exemplos:

O bom exemplo de interface que escolhi foi o website <https://color.adobe.com/pt>. O mau exemplo que escolhi foi o programa para produção de música fl studio.

## O Bom Exemplo:

Adobe color é um website que visa auxiliar os seus utilizadores na descoberta de paletes de cores para a criação de qualquer tipo de produtos.

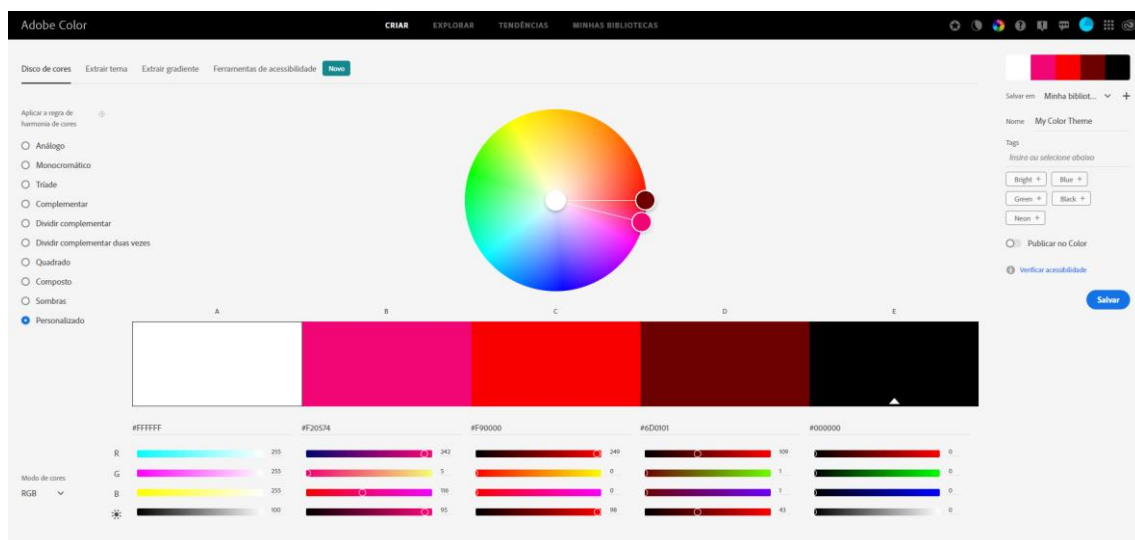


Fig1. Página de criação de uma palette.

Na figura 1 é possível verificar que o utilizador tem acesso a diversas regras de harmonia de cores. É também possível de verificar que todas as opções de criação se apresentam dispostas no ecrã de forma a facilitar a exploração das funcionalidades.

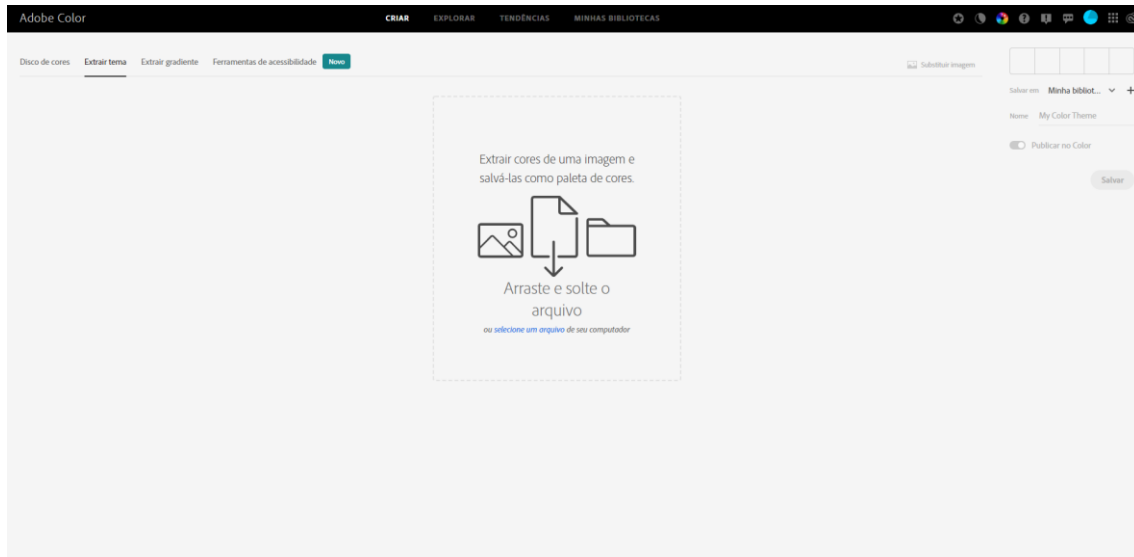


Fig.2 Opção de extrair tema/palette

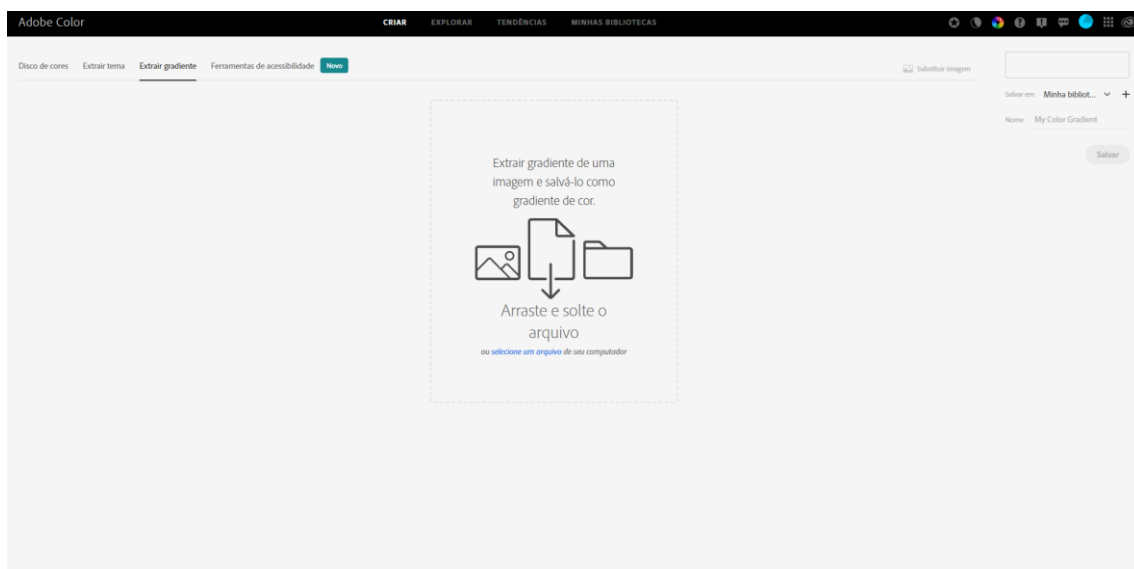


Fig.3 Opção de extrair gradiente

Nas figuras 2 e 3 é verificado que quanto estamos nestas funcionalidades, o website é intuitivo explicando sucintamente o que é necessário fazer para termos acesso à funcionalidade.

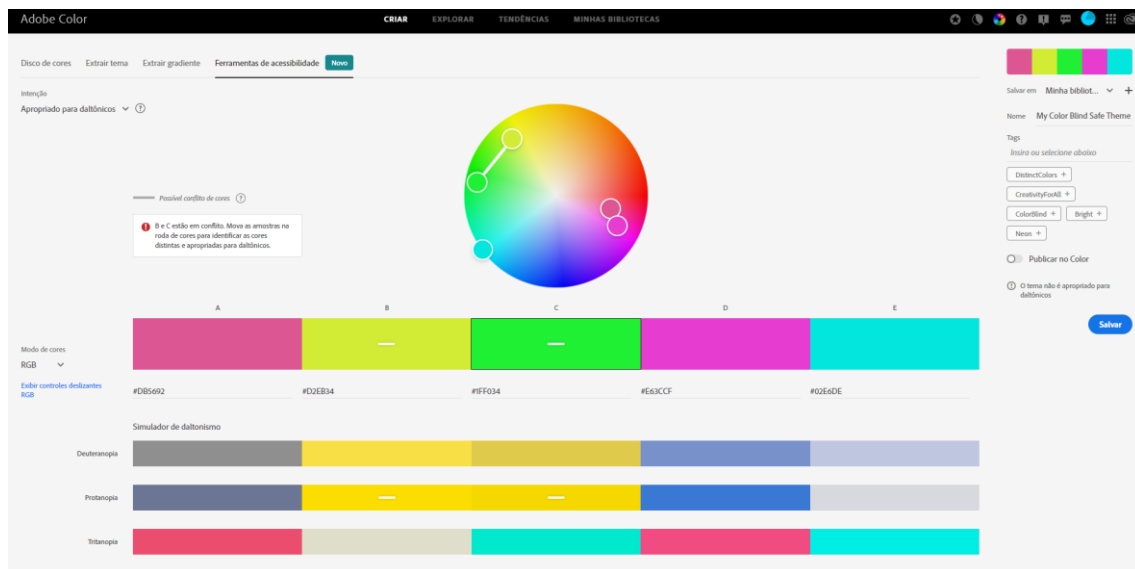


Fig. 4 Ferramenta de acessibilidade

Na figura 4 é nos dada uma funcionalidade que visa dar liberdade do utilizador criar a sua própria paleta de cores tendo em conta conflitos de cores. É possível verificar que a funcionalidade dá feedback e explica o porquê desse feedback, o que faz com que os utilizadores sintam um acompanhamento por parte da plataforma facilitando a aprendizagem do tema que esta engloba.

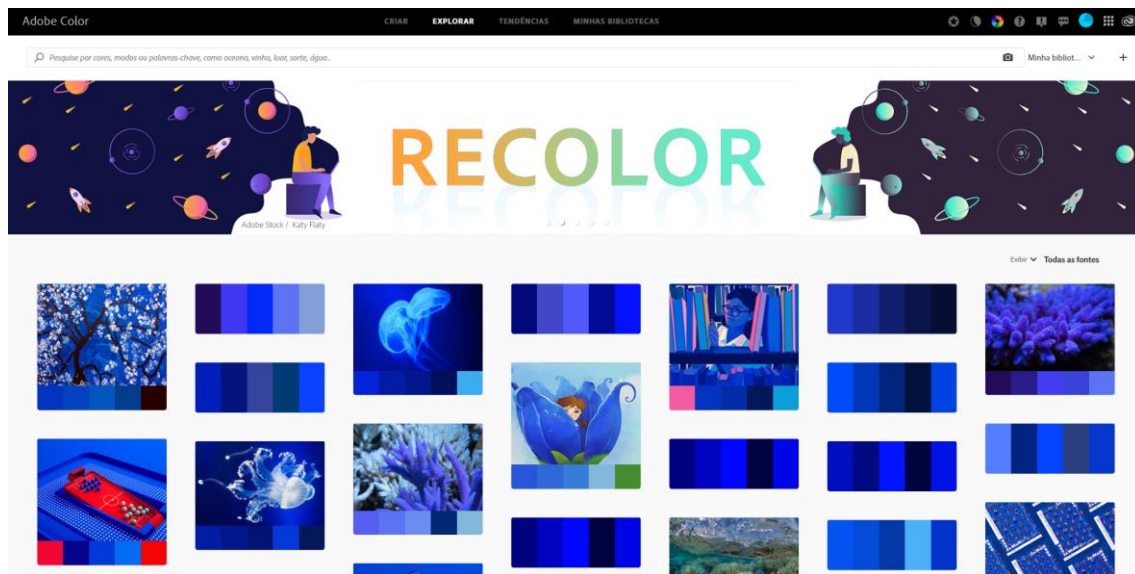


Fig. 5 Explorar

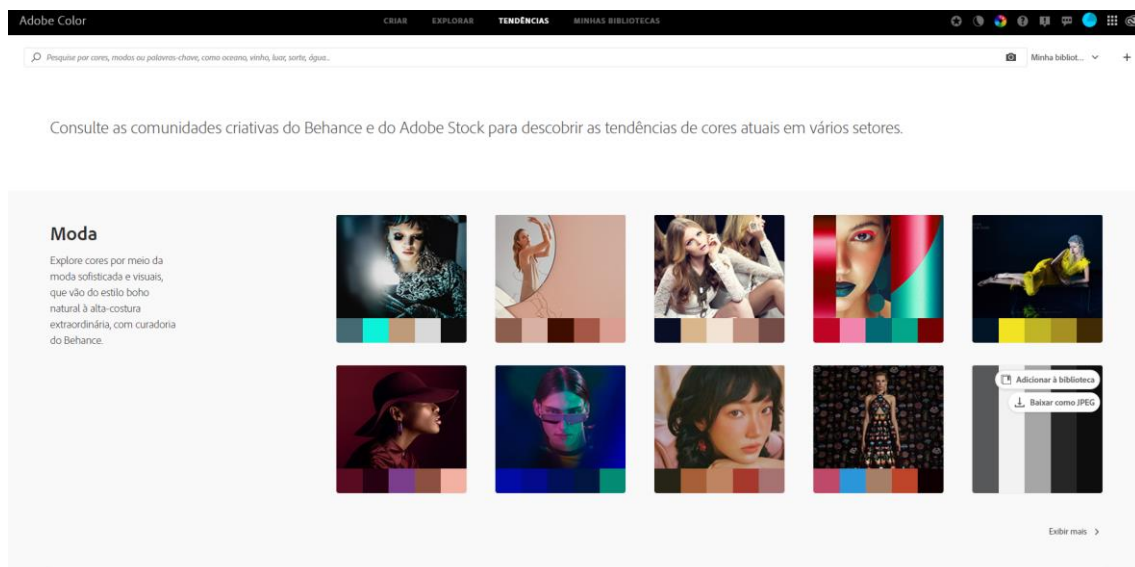


Fig. 6 Tendências

Na figura 5 é um motor de busca que permite procurar paletes de cores dos mais diversos temas, basta procurar na barra de procura. Na figura 6 temos acesso às tendências no mundo das cores que novamente é extremamente intuitivo.



Fig. 7 Cabeçalho



Fig. 8 Rodapé

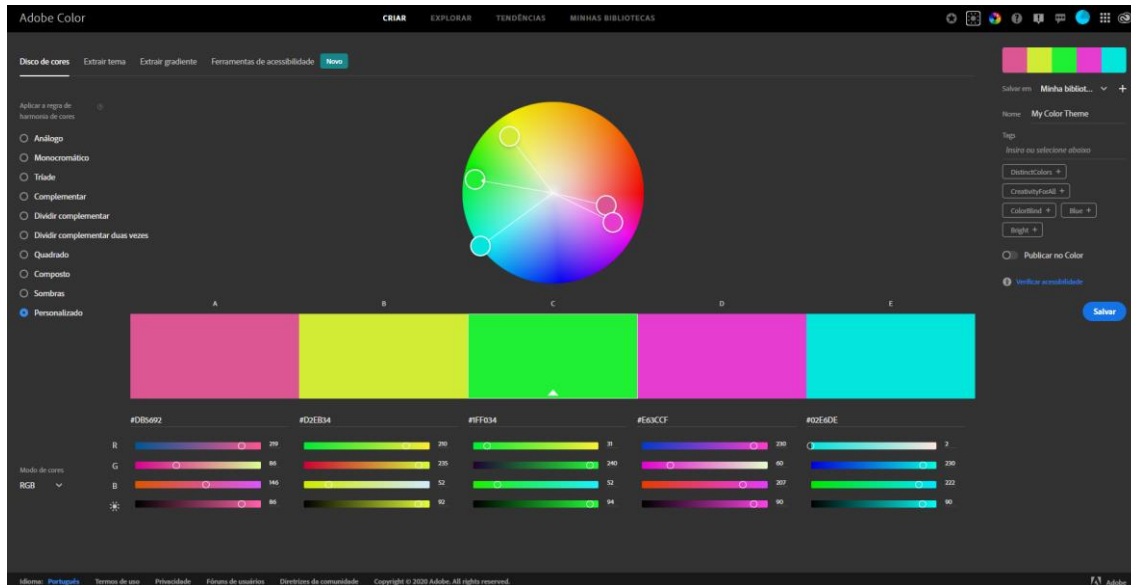


Fig. 9 Dark mode

Nas figuras 7 e 8 verificamos que temos tanto um rodapé como um cabeçalho com diversa informação e verificamos que estes não ocupam muito espaço no ecrã. Na figura 9 está o website na sua opção noturna.

Para concluir, o website é extremamente intuitivo, sendo bastante *user friendly*. Tem constante feedback daquilo que os seus utilizadores fazem e tem fácil acesso a ferramentas de trabalho. Se existisse algo a criticar teria de o tamanho da letra pois às vezes pode ser incomodo.

## O Mau Exemplo:

Fruity Loops Studio é um programa, desenvolvido pela Image-Line, que serve como ferramenta de produção de música.



Fig.10 FL Studio

Na figura 10 encontra-se o programa no seu todo. Como é possível verificar, é um programa que exige algum conhecimento prévio de música ou teoria musical. Para além disso o programa facilmente fica sobrecarregado de interfaces no ecrã dificultando a sua compreensão e organização.



Fig.11 Abertura de novas interfaces e entrada em menus

Na figura 11 verifica-se a disposição de um menu. Qualquer que seja a funcionalidade ou opção que se pretende definir é necessário abrir uma janela de funcionalidades que, na maioria, abrem novas interfaces, normalmente cheias de botões e barras com pouca descrição. A barra de tarefas do lado esquerdo já apresenta um sistema de pastas mais intuitivo, no entanto esse sistema de pastas não é nada descritivo e vem pré-definido na instalação do programa até à sua alteração que tem de ser diretamente nas pastas do programa.





Fig.12 Apresentação de um sintetizador ou instrumento



Fig.13 Cabeçalho

Na figura 12 está aberto um dos muitos plugins que o programa tem disponível. Muitos deles apresentam o mesmo nível de descrição o que, tal como dito anteriormente, se torna um problema para alguém que está a aprender a usar o programa.

Todo o problema da falta de descrição é algo que se reflete em grande parte do programa que desincentiva novos utilizadores de o utilizarem.

Para evitar uma futura repetição desse assunto, olhando para a figura 13, novamente, verifica-se que nada tem um índice ou descrição que novamente faz o utilizador questionar qual a utilidade destas funcionalidades.



Fig.14 View mixer

Na figura 14 está uma das funcionalidades que tem a função de editar os instrumentos através de efeitos sonoros como distorção e reverb, no entanto toda a interface é confusa e sobrecarregada de barras e medidores. Novamente, o problema de aberturas de interfaces está presente, porque para seleccionar qualquer efeito o utilizador precisa de seleccionar o insert que quer, depois seleccionar um slot e quando isso acontece este irá abrir uma lista para selecção de opções que depois abre uma nova lista.

Em conclusão, Fruity Loop Studio tem uma interface extremamente pouco intuitiva, complexa e sobrecarregada em grande parte da sua utilização inicial. É um programa com uma curva de aprendizagem grande e que exige um estudo das suas funcionalidades por parte dos utilizadores.