



NOVA SCHOOL OF  
SCIENCE & TECHNOLOGY

**Interacção Pessoa-Máquina**

**2021/2022**

## Assignment 1: Good & Bad Design

**Author:**

55568, Filipe Miranda

**Professor:**

Teresa Romão

**Lab class Nº P2**

Month 10, 2021

## Bad Design:



- **Objetivo:**

Indicar o utilizador de qual botão premir consoante o seu desejo de ir ou para cima ou para baixo no elevador.

- **Maus Aspetos:**

Não é claro quantos botões existem na interface nem onde carregar para ir para baixo ou para cima. Em cada uma das opções temos como possibilidades a zona branca e a zona com a seta. Para além disto, as setas desempenham a função de apontar para as superfícies brancas e ao mesmo tempo indicar a direção do elevador, algo desnecessário e que pode ser confuso.

- **Melhorias:**

Acredito que o objetivo da pessoa que desenhou esta interface foi criar uma interface com simetrias e uniforme, daí ter utilizado 4 elementos iguais a formarem um quadrado. Sugeriria como melhoria utilizar apenas 2 áreas distintas, ambos os botões. Cada um destes botões teria a seta em questão na sua superfície. Outra possibilidade seria ter dois botões sem nenhuma seta, mas alinhados verticalmente. Desta maneira é assim perceptível que o botão de cima significa chamar o elevador para ascender e o de baixo para descender.

## Good Design:



- **Objetivo:**  
Abrir a garrafa.
- **Bons Aspectos:**  
Design intuitivo, o utilizador consegue perceber como abrir a garrafa sem ter de ler nenhuma instrução. A pega com um buraco no meio sugere o sítio para usar o dedo e o movimento de puxar para cima/no sentido contrário é natural ao abrir vários tipos de tampas. Proporciona uma alternativa muito melhor à carica original utilizando um design funcional e bem conseguido.