






Good User Interface

<https://www.nintendo.com/>

O objetivo desta interface é o de facilitar o máximo possível a habilidade do User/Cliente de encontrar o artigo que pretendo comprar.

Eu quero focar na tab das páginas no topo do ecrã, pois o resto da página é simples com um background branco que torna todos os elementos da página distintos e fáceis de ver.

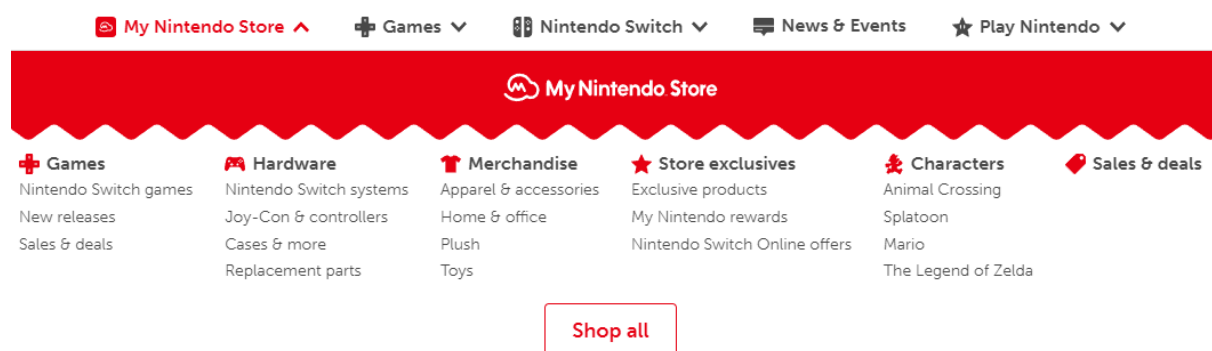
A tab é bom design pois foca-se em tentar retirar a necessidade de ler os vários títulos para o mínimo possível, algo que se pode tornar cansativo para o User e que acontece na maioria das lojas online.

 My Nintendo Store ▾  Games ▾  Nintendo Switch ▾  News & Events  Play Nintendo ▾

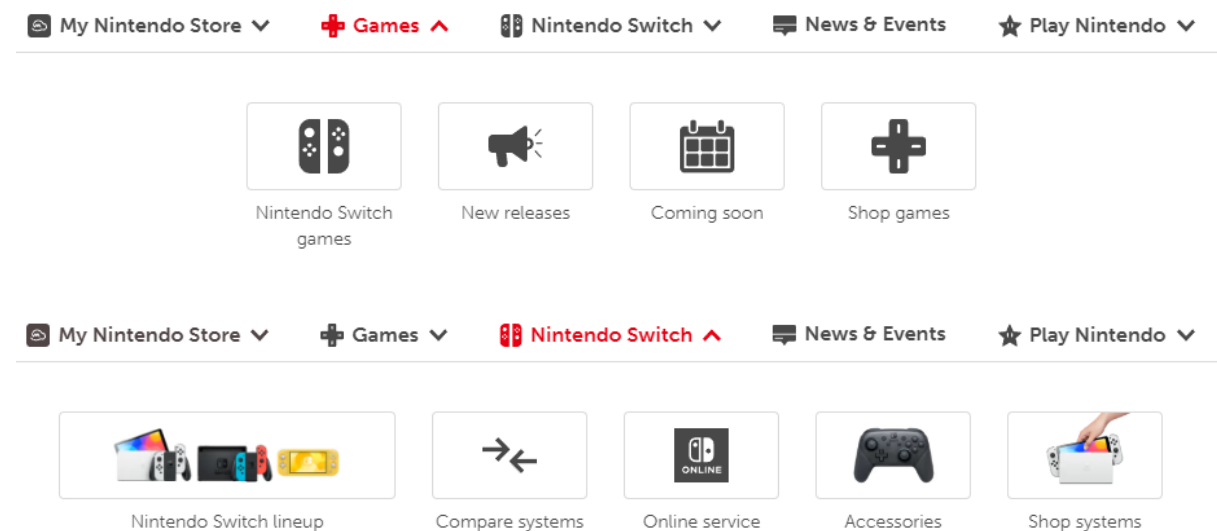
modo inicial da tab

Cada imagem ao lado do título da respectiva categoria são simples e ajudam a reconhecer a categoria sem ter de ler o próprio título.

A categoria “My Nintendo Store” continua a ideia anterior com mais imagens, separando as várias páginas em categoria com imagens para fácil identificação e ainda um botão para uma página com todas as categorias misturadas



As categorias “Games” e “Nintendo Switch” fazem as imagens ocupar mais espaço do ecrã que o título, tornando o texto o método de assistência em vez das imagens que era o que acontecia nas imagens anteriores.



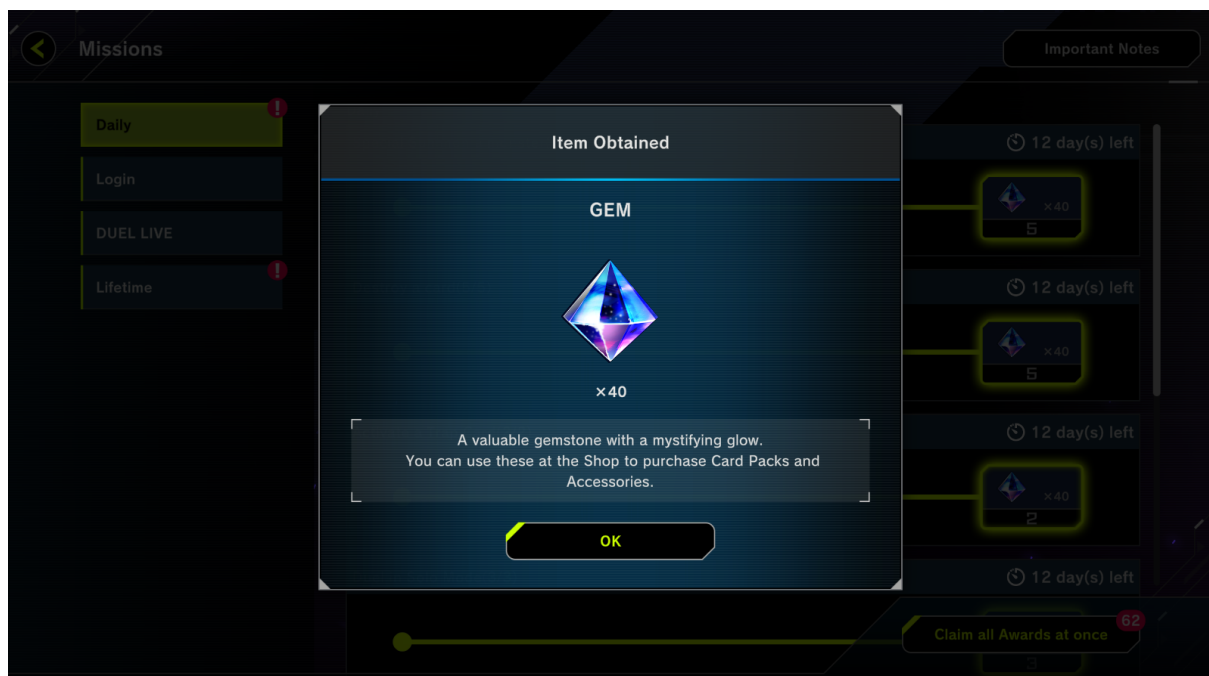
Bad User Interface

Master Duel

O objetivo deste interface é mostrar e redimir missões no jogo Master Duel.



O problema com este interface é o de não se poder redimir só missões de uma categoria específica tendo de se seleccionar as uma a uma, sendo que sempre que se redime uma missão aparece uma pequena janela que tem de se fechar e um pequeno lag de 5 segundos entre se fechar a janela da última missão redimida e se poder redimir a nova missão.



Isto é tornado pior pelo facto de que para maximizar os prêmios diários ganhos e minimizar o tempo utilizado se deve redimir missões específicas.

A razão para este design irritante é obviamente para levar o User a redimir todas as missões para não poder usar o menu de missões como um banco de gemas, sendo que o

máximo de gemas que se pode ter é 10000, obrigando o Usuário a gastar as suas gemas grátis cedo demais e depois levando o User a comprar gemas com dinheiro real.

Concluindo este design é mau pela sua natureza anti-User, sendo que podia ser resolvido com a eliminação da janela que abre sempre que se redime uma missão e a adição de um botão para redimir todas as missões apenas de uma categoria específica.