

# Interação Pessoa-Máquina

## Tarefa 1

**Aluno:** 70252 - Diogo Alexandre Envia Matos

## Exemplo de bom design



**Interface:** Novas garrafas plásticas

**Objetivo:** Permitir armazenar líquido, para este ser usado depois. Por exemplo, este pode ser consumido ou ser usado para cozinhar.

**Aspetos bons:**

- A tampa está presa à garrafa, por isto não é preciso se preocupar com perder a tampa por acidente.
- A garrafa tem uma zona mais comprimida e ondulada que facilita o carregamento desta com uma só mão



**Aspetos maus:** Depois de vários usos, o plástico da garrafa começa-se a ser dissolvido pelo líquido armazenado, reduzindo a sua qualidade para consumo.

**Porque é que o design é bom:** A tampa e a zona enrugada facilitam o fim do uso do líquido armazenado (em consumo ou para outro fim) ao tornar o ato de agarrar na garrafa e abrir/fechar esta uma tarefa muito simples.

## Exemplo de mau design



**Interface:** Terminal de pagamento automático da máquina de vendas

**Objetivo:** Aceitar o pagamento do cartão para entregar o produto desejado.

**Aspetos bons:** O terminal pagamento suporta pagamento contactless, pagamento com inserção do cartão e pagamento com deslize (descobrir nome técnico depois).

**Aspetos maus:** A ranhura para o pagamento com deslize do cartão dificulta o deslize do cartão.

**Porque é que o design é mau:** Como o deslize do cartão é dificultado, torna-se muito mais difícil deslizar o cartão de uma só vez, de maneira que a máquina reconheça o cartão usado. Os bloqueios na ranhura também podem causar estragos no traço de deslize do cartão.

**Razão pelo mau design:** Falta de manutenção da ranhura, permitindo que restos de plástico se acumulem.

