

Interação Pessoa-Máquina

Assignment 1 - Bons e Maus *designs* de Interfaces

Afonso Leote 69970

Mau design - Novo volante da *Tesla*



Apesar do aspeto futurístico e inovador que a *Tesla* implementou nos seus novos modelos, existem alguns problemas.

O objetivo de um volante, é controlar a direção do carro de maneira fácil e intuitiva sem que tenhamos de parar muito tempo para pensar qual o próximo passo a dar enquanto conduzimos. Este exemplo vai contra estes princípios:

- Para acionarmos as luzes de direção (“piscas”), em vez de termos a manete clássica estática, temos um botão embutido na parte esquerda do volante. Em vez de fazer o movimento intuitivo como nas manetes clássicas para acionar as luzes respetivas, temos de “pensar” que o botão de cima é o pisca da direita e o de baixo é o da esquerda. Para além disso, se estivermos numa rotunda ou numa curva e o volante estiver virado noutra direção, temos de pensar que agora o botão de cima aciona a luz da esquerda e o de baixo para a direita (trocam uma vez que o volante está virado ao contrário);
- A forma retangular do volante não é a mais funcional uma vez que, temos de colocar as mãos em diferentes ângulos, fazendo diferentes movimentos com os braços (não intuitivos), ao contrário dos volantes com a sua forma clássica circular, em que sem olhar para o volante já sabemos onde temos de colocar as mãos.

Acredito que o volante tenha sido desenhado desta maneira para acompanhar o design futurístico dos modelos da *Tesla*. Os seus problemas conseguiam ser resolvidos se implementassem o bom design dos volantes clássicos (com forma circular e as manetes estáticas).

Bom design – Fogões elétricos



Os fogões elétricos para além de serem mais sustentáveis do que os fogões a gás são, em geral, bons exemplo de design de *interface*.

O objetivo de um fogão é obviamente cozinhar e os fogões elétricos apresentam um leque de bons atributos que melhoram a experiência de utilização:

- Cada placa do fogão apresenta um sinal “+” e “-“, intuitivos para aumentar ou diminuir a potência de cada uma;
- O feedback visual da potência de cada placa não só é apresentado com um valor de 1 a 9, mas também com diferentes intensidades de vermelho diretamente na placa que representam o quão quente está, contribuindo para a experiência do utilizador;
- Depois de utilizar o fogão, na parte da interface que controla a intensidade de cada placa, em vez de aparecer um valor numérico, é apresentado um “H” (de Hot) que informa o utilizador que a placa ainda está quente, contribuindo para que não se queime ou lave a placa enquanto a sinalização está presente.

O design dos fogões elétricos é por norma uma boa interface (como o que está representado na figura), no entanto, é importante que não sejam adicionados demasiados botões que tornem o controlo confuso e difícil enquanto se cozinha.