Exemplo de mau design - Portas USB:

Objetivo: Inserir no computador para inserir um periférico no computador como por exemplo um teclado ou um rato. Também bastante usado para pens.

Para o utilizador comum é quase impossível saber como inserir uma pen num portátil sem inserir a pen ao contrário, e deveria ser algo intuitivo como inserir a pen sem ter que pensar ou ter que experimentar o lado correto. Deste modo, pelo menos para as portas USB deveriam ser modificadas para serem funcionais em ambos os lados como é o caso dos novos carregadores de telemóvel que funcionam para ambos os lados. Uma solução temporária enquanto as portas dos computadores não eram substituídas era fazer a entrada mais volumosa de um lado do que outro (na parte do plástico) sendo que um utilizador acabaria por perceber à segunda ou à terceira utilização que a parte mais volumosa ficaria para cima ou para baixo.

Assim, qualquer pessoa conseguiria inserir uma pen sem ter que pensar qual seria a maneira certa de o fazer.

Exemplo de bom design

Objetivo: Ser uma aplicação intuitiva e fácil de usar para o seu propósito, aprender uma nova linguagem.

O design desta aplicação é simples e interativo com o utilizador fazendo perguntas às quais o utilizador tem apenas de clicar nas opções disponíveis para prosseguir. A combinação de cores e o design dos quadrados onde temos que clicar são apelativos e fáceis de interagir sendo que quando começamos apenas clicamos no botão "get started" que nos leva logo para um conjunto de linguagens para escolhermos a que queremos com as bandeiras dos países, a língua e o número de pessoas a aprender (tudo isto em cada quadrado) e toda a aplicação é baseada neste tipo de design simples e bastante objetivo.



