

Bad user interface design: Parquímetros da EMEL

Apesar de os parquímetros da EMEL terem alguns aspectos positivos em termos de interface, como o facto de normalmente serem bastante fáceis de identificar e de sintetizarem tudo o que o utilizador precisa de saber quando vai pagar pelo estacionamento, nomeadamente a quantia que tem de pagar por fracção de tempo, existem alguns aspectos negativos que a tornam uma má interface, em especial nas máquinas mais antigas.

Para realizar o pagamento, ainda são muitas as máquinas que apresentam uma série de botões desnecessários que acabam por induzir o utilizador em erro: para anular o pagamento, por exemplo, um botão bastaria e muitas das vezes ao lidar com um dispositivo destes, fica difícil compreender em qual dos botões temos de carregar para reavermos o nosso dinheiro, pois existem algumas máquinas com três botões (como no caso da imagem abaixo) e acaba por ser complicado perceber a sua utilidade:



Good user interface design: Uber (aplicação)

A aplicação da Uber consegue realmente ser um bom exemplo daquilo que é uma boa interface. No que toca a aspectos positivos, penso que ganha muito com a sua simplicidade – o principal objectivo da aplicação é levar o utilizador do ponto A ao ponto B e assim que a abrimos, podemos rapidamente chamar um motorista do local onde estamos sem termos de pensar muito. Para além disso, tem uma *sídenav* muito simples que permite visualizar o nosso perfil, as viagens já feitas e os códigos promocionais. A meu ver, em termos de interface, é a prova de que menos muitas vezes acaba por ser mais.

