

Trabalho Prático Nº1

AVALIAÇÃO DA INTERFACE DE DISPOSITIVOS

LICENCIATURA EM ENGENHARIA INFORMÁTICA



João Carvalho 2019131769

Pedro Paiva 2021134625

Índice

Sumário

Índice	1
Introdução.....	2
Exemplo N°1.....	3
Exemplo N°2.....	4
Exemplo N°3.....	5
Conclusão	6

Introdução

O objetivo principal deste trabalho passa por analisar um conjunto de interfaces que encontramos no nosso quotidiano, e identificar os seus aspetos positivos e negativos da sua interação com os utilizadores.

As interfaces são uma parte essencial das nossas interações diárias com vários sistemas, e a sua eficácia em permitir aos utilizadores realizar as suas tarefas de forma rápida e eficiente é crucial.

Portanto, ao realizar este estudo conseguimos obter informações em como as podemos melhorar e assim, torná-las mais *user-friendly*.

Exemplo N°1

- **Chuveiro com torneiras difíceis de regular, fazendo com que a água saia com temperatura muito quente ou muito fria.**

Um chuveiro com torneiras difíceis de regular é um exemplo de uma má interação com o utilizador, porque torna a tarefa de ajustar a temperatura da água difícil e frustrante, não fornecendo a informação necessária para que o utilizador possa fazê-lo de forma precisa e confortável. Isto pode prejudicar a sua experiência de uso, levar a um maior consumo de água e ainda representar um risco para a segurança do utilizador.



- **Como poderíamos resolver este problema?**

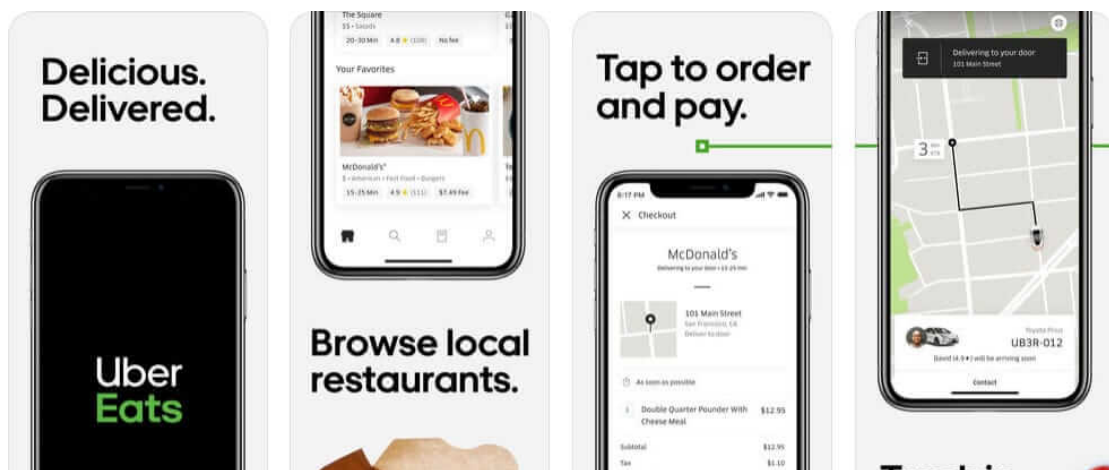
Para resolver o problema, é necessário projetar uma interface mais eficiente e fácil de usar. Algumas soluções incluem a instalação de torneiras com marcações claras, um termostato para controlar a temperatura automaticamente, um sistema de feedback para visualizar a temperatura, e uma interface mais intuitiva com torneiras que giram facilmente.



Exemplo N°2

- **Apps de Delivery de alimentos que não apresentam menus e funcionalidades intuitivas.**

Atualmente, aplicações de delivery de alimentos são uma tendência e estão cada vez mais presentes no dia-a-dia de todos nós. Portanto, é necessário que a interação entre as mesmas e os utilizadores sejam o mais simplificadas possível.



- **Como podemos resolver o problema destas aplicações?**

Estas aplicações devem ser projetadas para serem o mais intuitivas possível, não causando assim embaraço ao utilizador em horas em que a fome aperta ou necessitam de fazer uma refeição rapidamente!

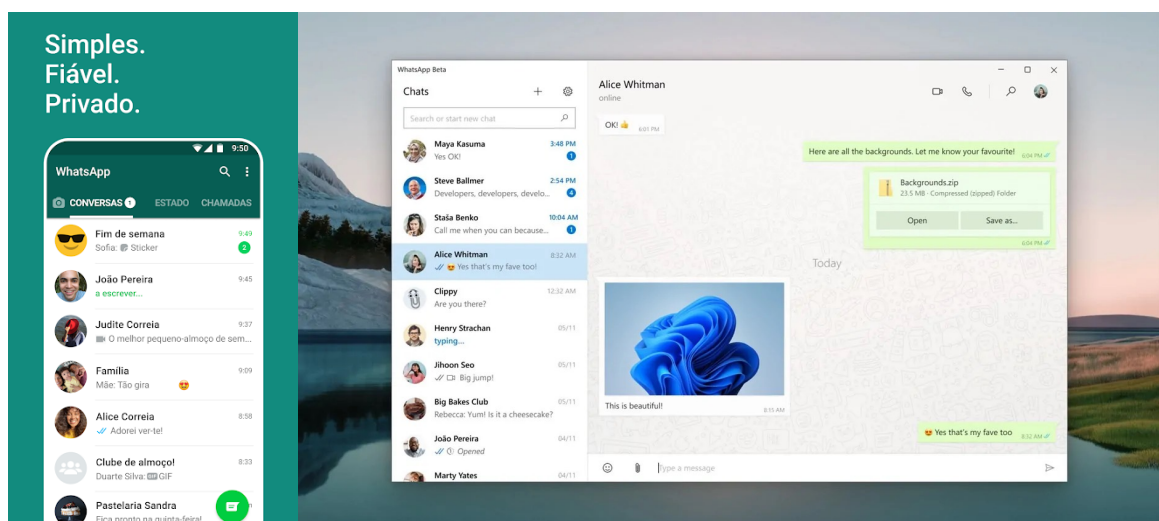
Assim, é necessário que estas aplicações apresentem menus e funcionalidades fáceis de entender por parte do utilizador, tão bem como menus de personalização da sua refeição (evitando desperdício), qualidade das refeições dos estabelecimentos que a aplicação abrange e reviews de outros utilizadores.

Exemplo N°3

Em contraste aos exemplos anteriores, podemos analisar a aplicação WhatsApp.

O WhatsApp é um excelente exemplo de uma boa concepção de interação em dispositivos informáticos porque a sua interface é simples, intuitiva e bem projetada para a comunicação instantânea e eficiente entre os utilizadores. Algumas das características que tornam o WhatsApp uma boa concepção de interação são:

- Interface de chat clara e fácil de usar;
- Possibilidade de enviar mensagens de texto, voz, imagem, vídeo, documentos, entre outros formatos de conteúdo;
- Interface de grupos que facilita a comunicação em equipa;
- Chamadas, com qualidade, de voz e vídeo;
- Interface de estado que permite partilhar atualizações com contactos;
- Integração com contactos do dispositivo para encontrar e conversar facilmente com amigos e familiares;
- Recursos de privacidade para gerir as configurações de privacidade e segurança;
- Evolução constante do aplicativo em termos de recursos e segurança;



Conclusão

Com a realização deste trabalho, tivemos a oportunidade de realizar uma análise de um conjunto de diferentes interfaces encontradas no dia-a-dia apontando aspetos positivos e negativos sobre as mesmas.

Concluímos, portanto, que diariamente nos deparamos com situações desconfortáveis desencadeadas pelo facto de não existir uma boa interação entre estas tais interfaces e nós Humanos. O motivo disto acontecer esta relacionado com o facto de que, na hora da concepção da interface, quer seja esta um objeto ordinário, quer seja de um dispositivo informático, não tenha sido bem estudado a sua interação com o utilizador.