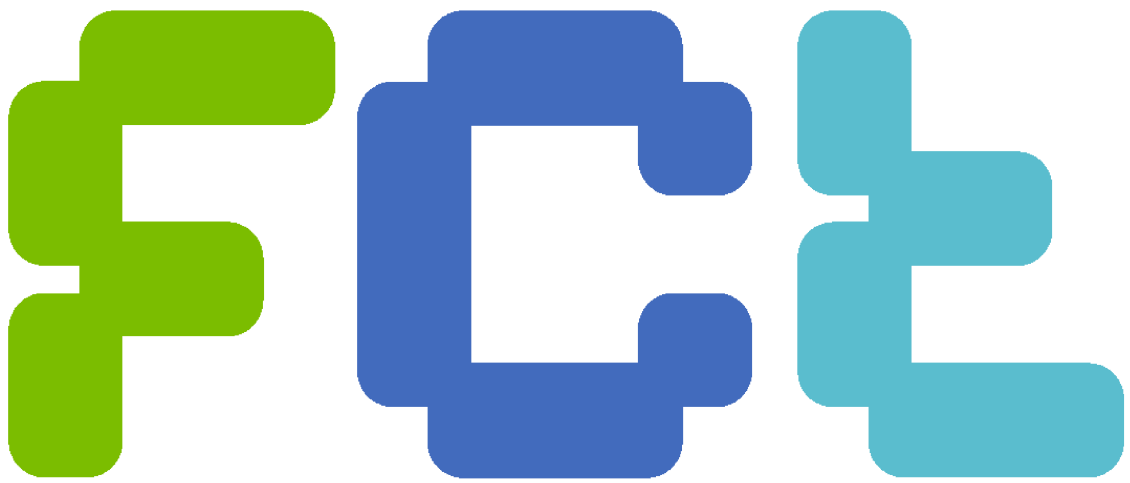


First Assignment



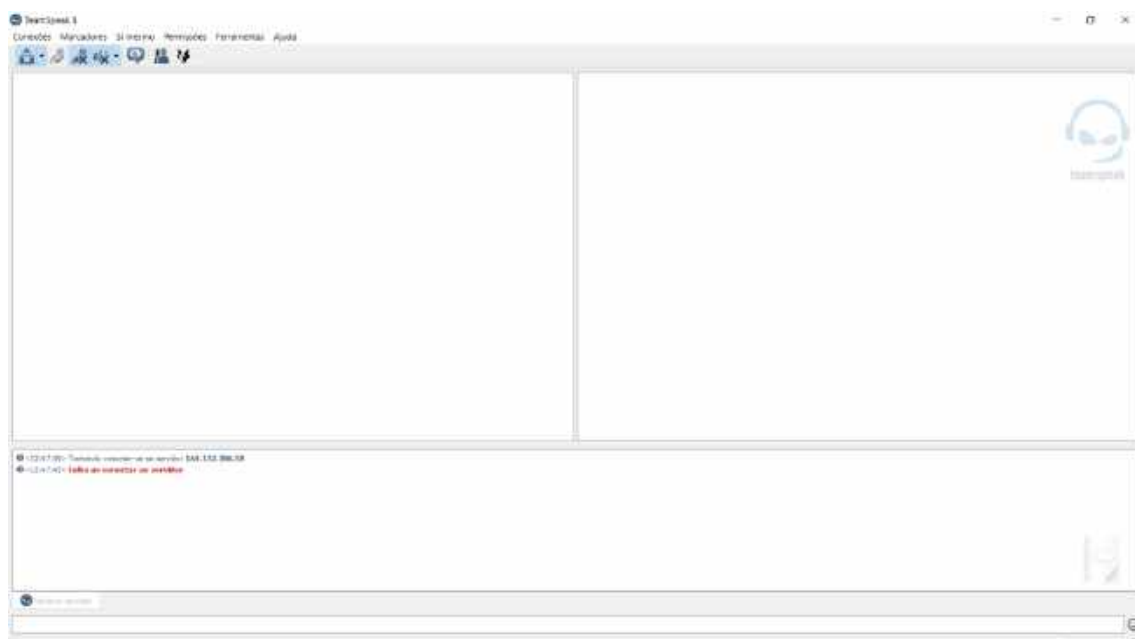
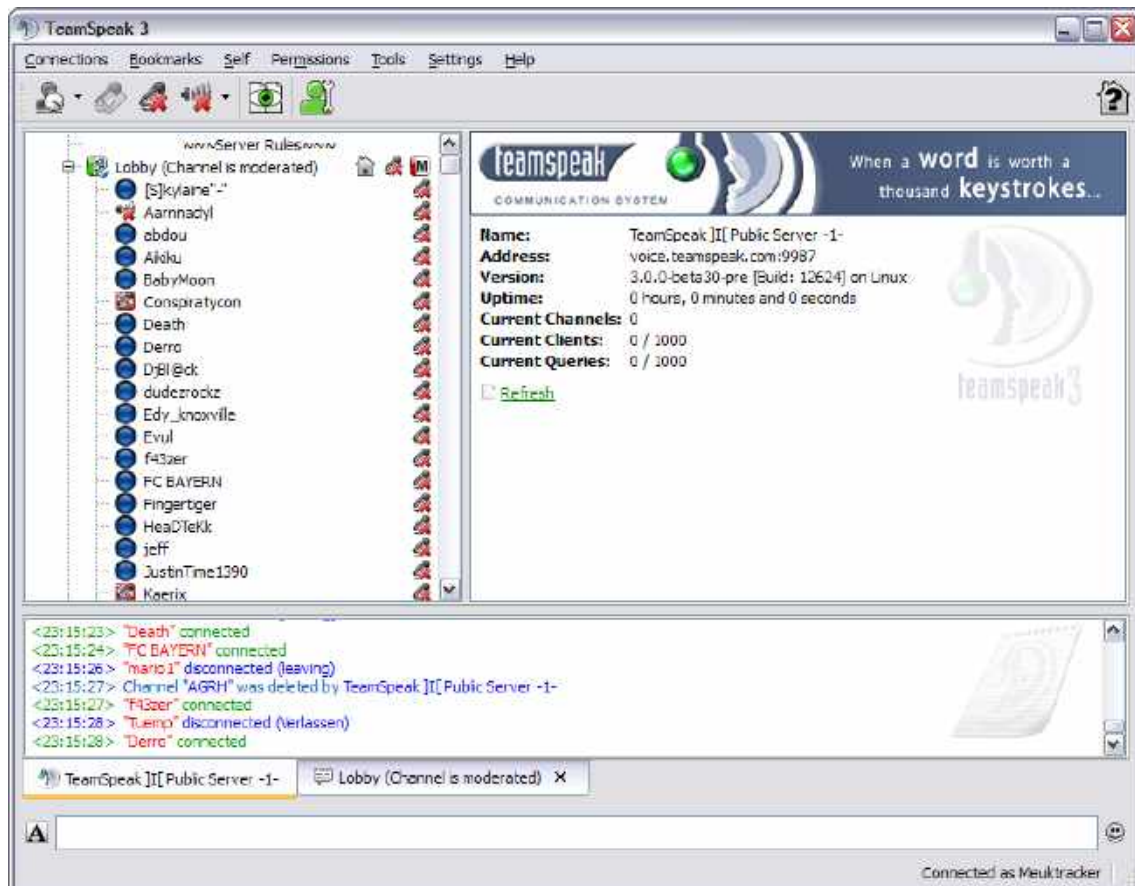
**FACULDADE DE
CIÊNCIAS E TECNOLOGIA
UNIVERSIDADE NOVA DE LISBOA**

Turno Prático P4

Pedro Silva nº 52676

Bom e mau exemplo de Design de Interface

TeamSpeak 3



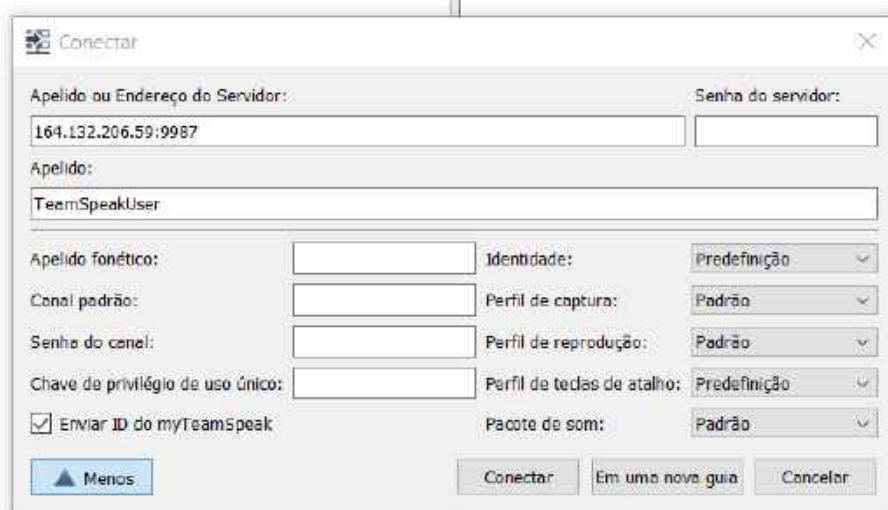
Para o exemplo de um “mau” design de uma interface, vou descrever o TS3 (Team Speak).

O Team Speak é uma aplicação que permite comunicar ou manter contacto entre os seus utilizadores através de servidores com chat de texto e de voz.

É uma aplicação largamente utilizada, pois dispõe de uma boa qualidade de chamada, voice servers grátis e outras funcionalidades extra relacionadas com o chat texto.

No entanto apresenta uma experiência inicial de utilização pouco simpática.

Para além de apresentar as suas funcionalidades de forma pouco apelativa e relativamente antiquada, existe alguma confusão inicial sobre funcionalidades essenciais como por exemplo, a conexão a uma sala/servidor com voice chat:



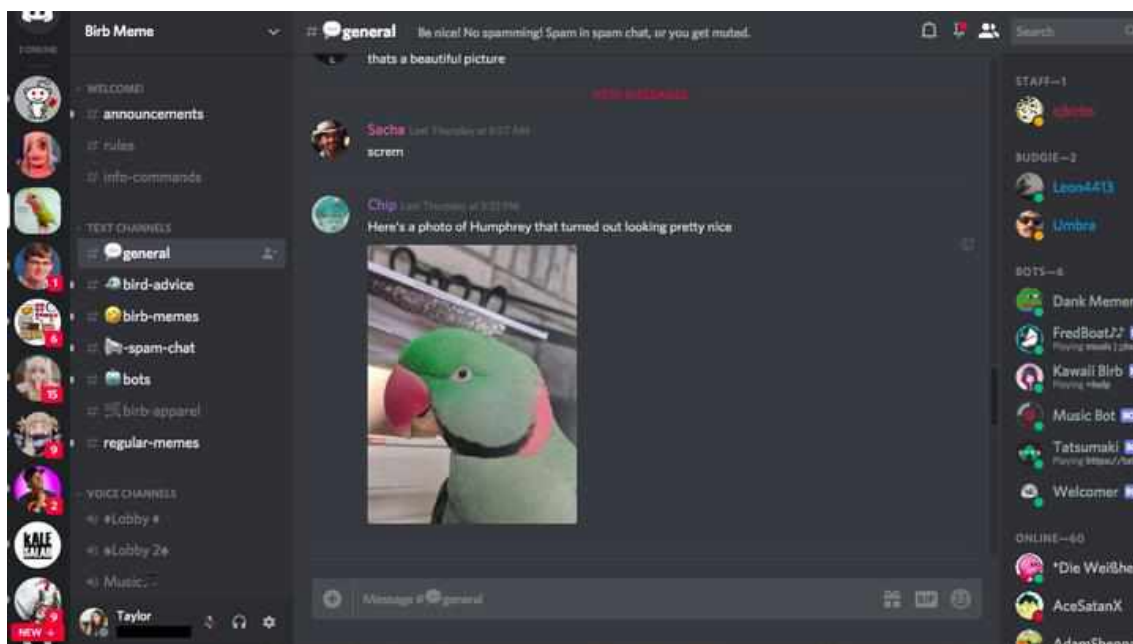
Para haver a conexão a um servidor/sala de chat privada, o utilizador tem de escrever o endereço do mesmo (e a senha), e sempre que quiser entrar na sala ou trocar para outro servidor, para além de isto ser um pouco maçante para um utilizador experiente é também um bocado confuso e complicado para um novo utilizador que está apenas a tentar juntar-se pela primeira vez a uma chamada com os amigos, e não percebe como o fazer nem o que são estas opções todas que estão apegadas à conexão.

Como foi já referido em termos visuais também existem aspetos que poderiam ser melhorados, utilizar outro tema de cores seria uma boa ideia, outro tipo de letra, botões e ícones um pouco mais atualizados fariam toda a diferença.

Apesar de a elevada performance ser um fator importante do marketing da aplicação (relacionado também com gaming), existe melhorias na interface que facilitariam a utilização da aplicação sem afetar performance. A conexão poderia ser feita também ou apenas por convite, ou através de um link previamente enviado, e as opções (não só relacionadas com as conexões, mas também as gerais de utilização) poderiam ser um pouco mais intuitivas.

Para utilizadores experientes estes problemas deixam de ser muito graves e em muitos casos deixam de existir, o Team Speak torna-se mais intuitivo à medida que é utilizado sendo por isto ainda a preferência de muitos utilizadores.

Discord



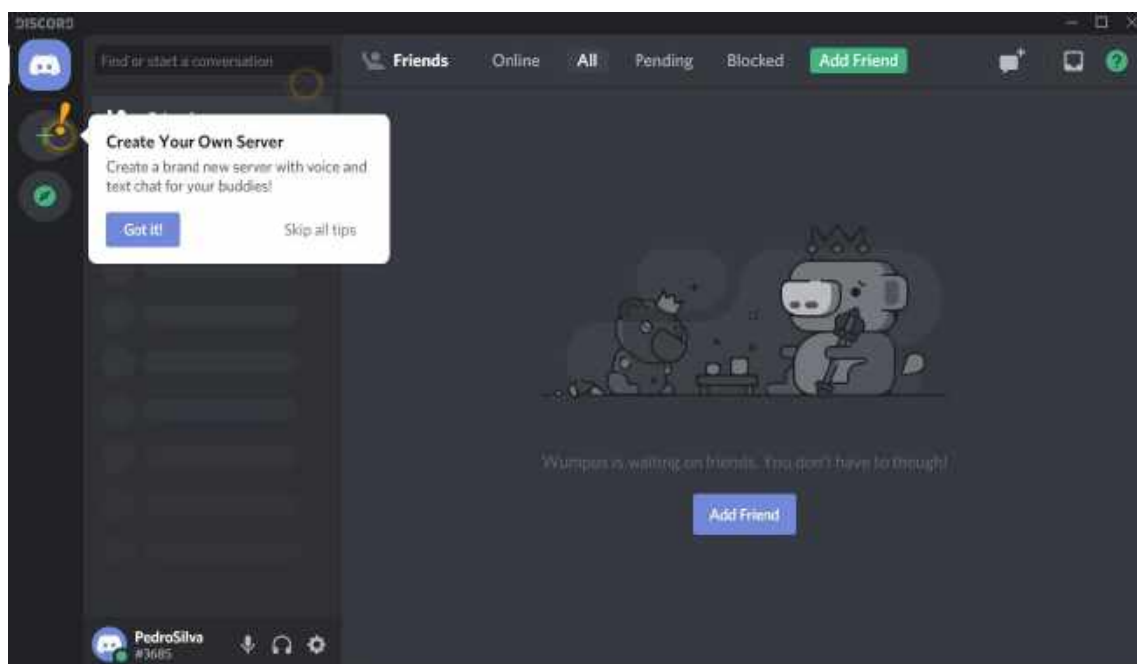
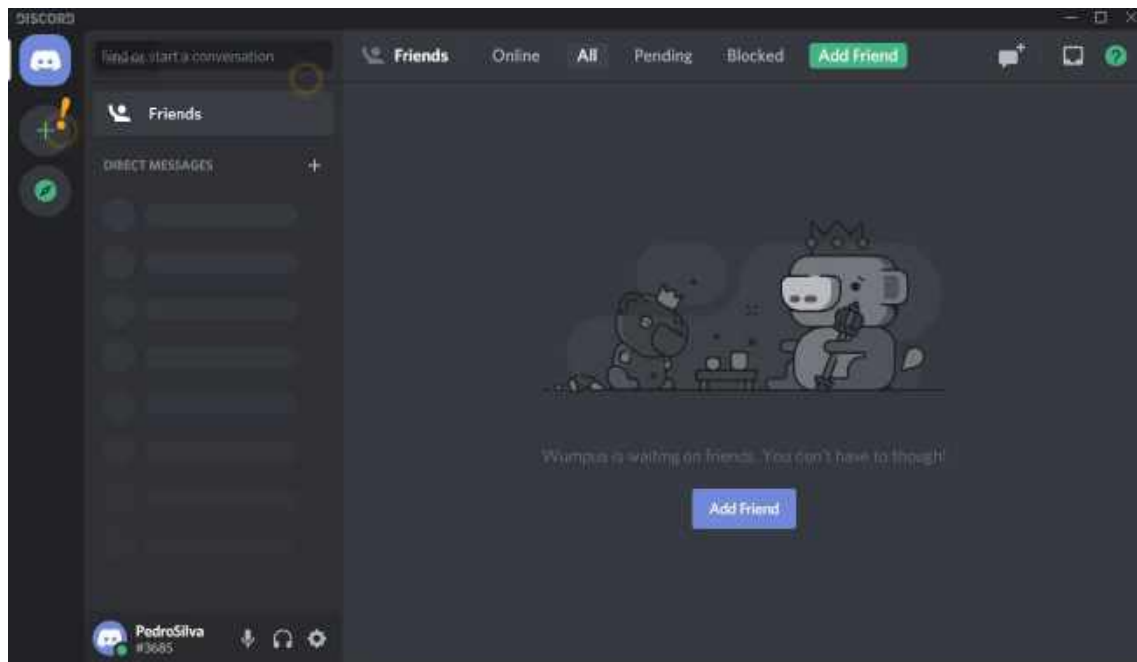
Um exemplo de um bom desenho de interface seria a plataforma **Discord**.

Esta aplicação está também relacionada com a comunicação associada a servidores com salas de chat de voz e de texto.

Dispõe de um Design extremamente intuitivo e também visualmente apelativo, com todos os servidores em que o utilizador se registou dispostos numa coluna no lado esquerdo. Cada utilizador pode também mudar a sua imagem pessoal sendo isto uma forma de distinção mesmo em salas com um grande número de utilizadores.

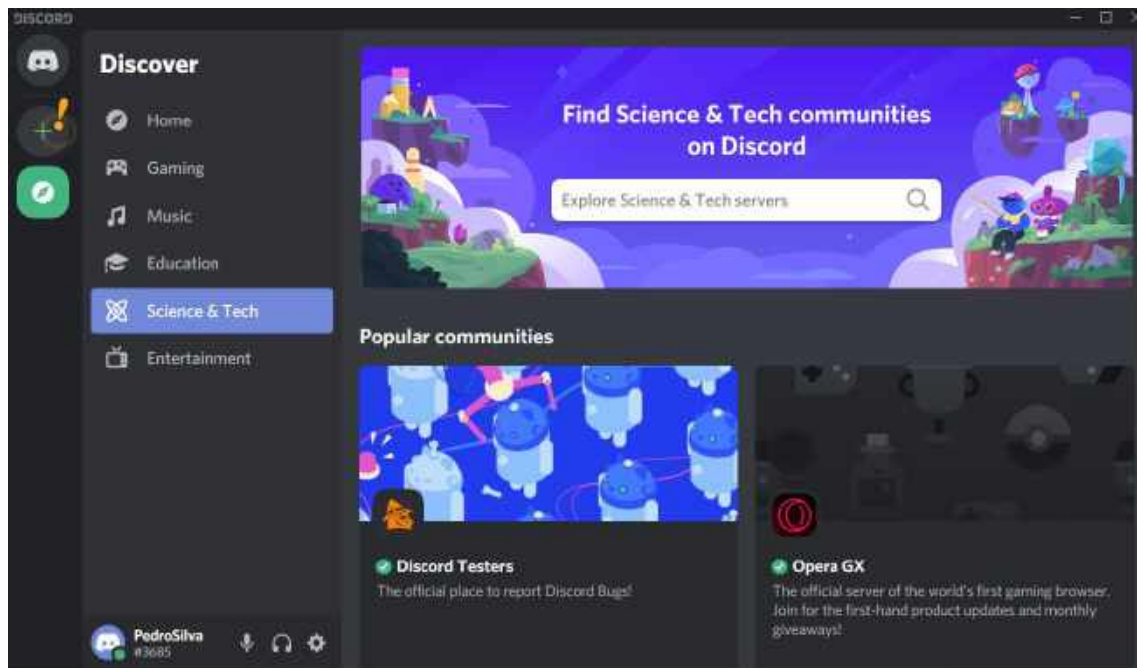
Comparando com o exemplo anterior, o **Discord** permite, de uma forma mais intuitiva, fazer praticamente o mesmo que o **Team Speak**.

Referente agora à experiência de um novo utilizador, o **Discord** é de bastante fácil interação inicial. Para além de ícones intuitivos, dispõe também de pequenas *Tips* (que por acaso não considero que são necessárias), que explicam brevemente cada funcionalidade, e sendo estas opcionais considero uma mais valia para novos utilizadores.



Tanto a criação de um servidor como a conexão ao mesmo é bastante simples, é possível por o servidor publico ou privado em que a “ingresso” de novos membros é feita apenas por convite.

Também é possível explorar e pesquisar por vários servidores públicos separados por categoria, facilitando também a procura de novas comunidades.



Considero o **Discord** uma das plataformas mais intuitivas para novos utilizadores, sendo esta uma das principais razões do seu sucesso e elevado tráfego de utilizadores.