
CURSO DE EXTENSÃO - TECNOLOGIAS MICROSOFT
INF0995 - Experiência do Usuário

Trabalho 3 - Prototipação de Alta fidelidade

Equipe: <SUcesso>

Erick Felino Silva

Erik Yuji goto

Leonardo Rener de Oliveira

Victor Akira Hassuda Silva

1. Metodologia

O cenário abordado refere-se ao de um usuário que possui cadastro no aplicativo e já realizou algumas consultas com médicos cadastrados, o usuário poderá então acessar informações existentes na base de dados ou agendar uma nova consulta.

Utilizamos o design de baixa-fidelidade como base para a prototipação, realizando algumas alterações nos nomes dos botões e adicionando símbolos representativos, além disso criamos novas telas que ainda não existiam no design de baixa-fidelidade, tornando a aplicação mais próxima da aplicação idealizada.

Nosso grupo se organizou de forma que cada integrante desenvolveu uma das telas e depois realizamos melhorias em conjunto nelas. Para essa prototipação foi realizada a ferramenta Figma, um editor gráfico de vetor e prototipagem de projetos de design.

2. Protótipos de Alta fidelidade

Ao acessar o aplicativo o será apresentada a interface de login, após se identificar e clicar em “LOGIN” o usuário é redirecionado para a tela principal do aplicativo, onde é possível escolher entre seis opções, ao clicar em “Agendar Consulta” o usuário poderá escolher a especialidade do médico, local da clínica, qual o médico irá atendê-lo, valor máximo que pretende pagar e qual a data.

Já as opções “Histórico de Consultas”, “Meus Exames”, “Calendário”, “Medicamentos” e “Conversas” direcionam o usuário, respectivamente, para a lista de consultas realizadas, lista de exames disponíveis, calendário com sinalização dos dias com consultas marcadas, lista de medicamentos receitados ou para a lista de conversas por chat realizadas.

Buscamos construir o design de forma minimalista, com o objetivo de facilitar a utilização da aplicação para usuários que não possuam muita familiaridade com a tecnologia.

3. Anexo

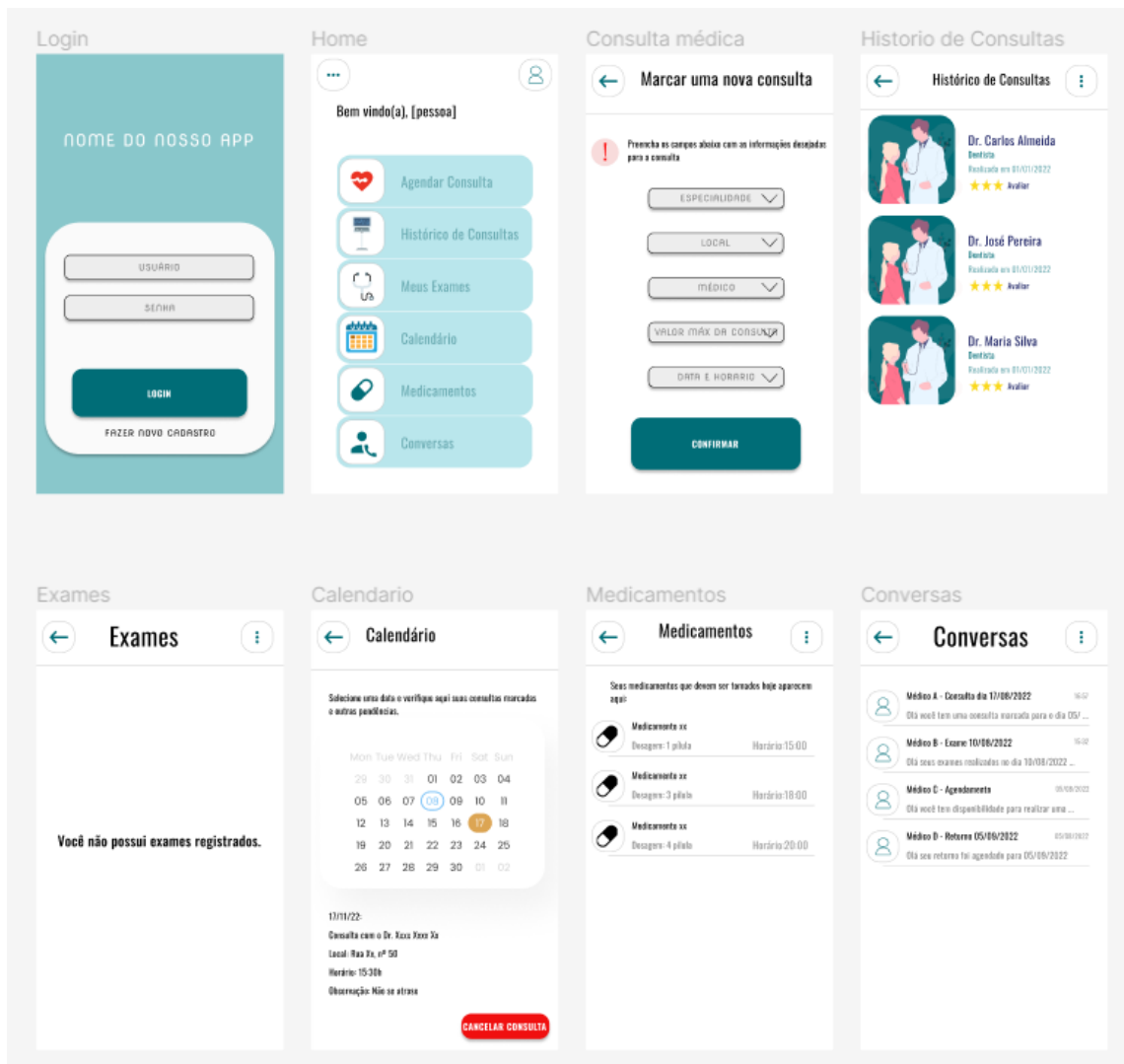


Figura 1: Prototipação das telas, desenvolvido no software Figma.