



## Afegir medicació:

"Després d'esperar una bona estona a la sala d'espera i d'una ràpida revisió amb la doctora que sempre el posa de mal humor, en Joan passa per la farmàcia on va sempre i la farmacèutica li entrega les caixes preparades amb la nova medicació. Després d'un dia llarg, per fi arriba a casa, cansat i amb **una llarga recepta de medicaments amb noms estranys**.

Ara toca posar ordre i preparar-ho tot per a que pugui recordar quan i com s'ha de prendre aquestes pastilles que veu per primera vegada. A la cuina, agafa ells fulls de les receptes i els posa amb les caixes damunt la taula. Va recorrent la recepta pas a pas i per a cada medicament **anota el nom, la dosi i amb quin àpat l'ha de prendre**. Quan ja va per la tercera caixa **s'equivoca escrivint el nom de la medicació**, pensa en la persona que es dedica a posar noms als medicaments i la maleeix. Prestant especial atenció, **corregeix el nom** i passa a la següent.

La última li crida l'atenció, veu que **la dosi és mitja pastilla**, només pensar en que haurà de partir les pastilles cada dia el posa nerviós.

Finalment, amb tota la medicació anotada, guarda les caixes ordenades a l'armari que fa servir per a la medicació. Pensa en tot el temps que ha perdut avui i resignat truca a la seva filla Carme per a explicar-li com ha anat la visita i tots aquests nous medicaments que haurà de prendre a partir d'ara."

### Subtasques:

- Anotar el nom de la medicació
- Anotar la dosi
- Anotar amb quins àpats s'han de prendre.
- Confirmar l'informació anotada.

### Conclusions:

Analitzant aquest escenari veiem varis atributs que ens permeten veure com hem de dissenyar l'experiència per a solucionar aquesta tasca.

L'usuari pot tindre problemes amb els noms de la medicació i amb la dosis. I acostuma a realitzar la tasca partint de la recepta proporcionada pel metge.

Al tractar-se de noms i dosis complexes el sistema ha de ser formament tolerant als errors. I fàcil de fer servir.

