



UNIVERSIDADE
DE ÉVORA

ESCOLA DE CIÊNCIAS E TECNOLOGIAS
MESTRADO EM ENGENHARIA INFORMÁTICA

INTERFACES PESSOA MÁQUINA 2014/2015

Protótipo - Fase 4

KMeal



Autor:

Ricardo FUSCO

Professor(a):

Lígia FERREIRA

Évora, 6 de Julho de 2015

Tabela de Conteúdos

1	Protótipo	1
2	Briefing	2
3	Instruções	2
4	Cenários	3

Lista de Figuras

1	Protótipo	1
---	---------------------	---

1 Protótipo



Figura 1: Protótipo

A versão interactiva em formato digital do protótipo pode ser encontrada no seguinte link: <http://invis.io/FW3G52DQ6>

2 Briefing

O objetivo principal deste projeto será a criação de uma aplicação móvel direcionada para dispositivos Android (Tablets e smartphones) que seja intuitiva e "user-friendly" visto esta ser direcionada a todas as pessoas que tenham estes dispositivos sejam elas pessoas inexperientes ou experientes na interação com a cozinha. É pretendido que esta aplicação faça uma gestão/organização da alimentação de cada um dos utilizadores centralizando as receitas, ingredientes, informações calóricas e de dosagens na mesma num só sítio. Trata-se de, no fundo, simplificar e motivar a adoção de um estilo de vida melhor no qual existe um controlo mais ativo da parte do utilizador relativamente à sua alimentação.

A aplicação irá ser um organizador de receitas e planeador de refeições e ingredientes para o utilizador normal do dia-a-dia. Permite inserir novas receitas, adicionar receitas à colecção pessoal do utilizador e à base de dados da aplicação. É também possível visionar para cada receita os ingredientes necessários para a fazer de acordo com o número de doses e as calorias presentes em para cada receita.

Além destas funcionalidades permite gerar listas de compras a partir de qualquer receita e essas listas de compras poderão ser geridas pelo utilizador podendo fazer check em ingredientes já comprados ou eliminar a lista de compras após ter comprado tudo. Será possível organizar as receitas pelo tipo de receita, se se trata de um prato doce, salgado, picante, sopa, prato principal, peixe, carne, sobremesa, etc. Será, inclusivé, possível criar um plano de refeições para um dia, semana ou mês usando o planeador de refeições integrado nesta aplicação.

3 Instruções

Para a versão interactiva do protótipo foi utilizada uma ferramenta de prototipagem de interfaces chamada InvisionApp simulando o fluxo entre os diversos ecrãs do protótipo e as diversas iterações previstas no mesmo. Há certos limites na aplicação como gestos de swipe que não funcionam como suposto, sendo necessário clicar para fazer o swipe nos casos em que seja necessário. As interacções feitas com o dedo em situações normais num dispositivo real são simuladas clicando com o rato. Quando se clicar em zonas não clicáveis, as zonas clicáveis irão aparecer sobressaidas com uma cor diferente.

4 Cenários

- **Cenário 1:** O utilizador utiliza a aplicação pela primeira vez e pretende pesquisar uma receita para uma "Francesinha" sem que seja necessário estar a fazer o registo na aplicação. O utilizador insere o nome da receita que pretende e são-lhe mostrados os "search results" obtidos a partir da keyword, de seguida selecciona a receita e visualiza a descrição e os ingredientes dessa receita.
- **Cenário 2:** O utilizador utiliza a aplicação pela primeira vez e pretende registar-se nesta para que possa usufruir da totalidade das funcionalidades da aplicação.
- **Cenário 3:** O utilizador pretende fazer login na aplicação, pesquisar uma receita para uma "Francesinha" e gerar uma shopping list com os ingredientes dessa mesma receita.
- **Cenário 4:** O utilizador pretende fazer login na aplicação e não sabe bem que prato fazer para o jantar decidindo então obter uma receita aleatoriamente na aplicação para utilizar na sua refeição.
- **Cenário 5:** O utilizador faz login na aplicação e verifica que tem uma receita em formato de papel que não existe ainda na base de dados da aplicação decidindo assim adicioná-la ao sistema para depois ser adicionada aos favoritos.
- **Cenário 6:** O utilizador faz login na aplicação, pesquisa uma determinada receita e decide adicionar a receita ao planeador de receitas para o almoço do dia seguinte.
- **Cenário 7:** O utilizador pretende fazer login na aplicação e ver uma receita para uma "Francesinha" que tinha adicionado aos favoritos anteriormente.