

Interfaces Pessoa-Máquina 2014/2015

iRave

Grupo 67

João Carvalho

78223

jprcarvalho95@hotmail.com

Miguel Amaral

78865

miguel.amaral04@gmail.com

Jorge Carmo

79702

jmiguell285@hotmail.com

Sumário

O iRave e sua interface têm como objectivo melhorar a experiência de festival dos seus utilizadores ao proporcionar a maioria dos serviços oferecidos pelo festival num pequeno relógio.

As três funcionalidades principais implementadas foram um sistema de compras com entrega por drone, uma agenda personalizada e um serviço de criação de grupos de amigos que permitem a sua localização.

As tarefas criadas comprar uma pizza Havaiana da Pizza Hut e pedir a sua entrega por drone, adicionar um amigo e descobrir a sua localização e , por ultimo, adicionar uma atividade à sua agenda personalizada.

Ao longo do desenvolvimento da interface do iRave existiram alterações feitas em resposta às múltiplas avaliações heurísticas e à avaliação com utilizadores.

1. INTRODUÇÃO

Com a introdução de novos “gadgets” cada vez mais pequenos a expansão dos “wearables” é inevitável, o novo “iRave” vai ser indispensável no mundo dos festivais aperfeiçoando a experiência do festival do seu utilizador.

Os objetivo principal do “iRave” é simplificar as atividades dos festivais que, normalmente, se mostram desnecessariamente complicadas ou aborrecidas, tais como:

- Ver e comprar produtos nas lojas aderentes.
- Encontrar amigos no meio da confusão do festival.
- Manter-se a par das atividades e atuações ocorrentes ao longo do dia.

O “iRave” vai permitir aos seus utilizadores comprarem produtos e estes lhes serem entregues remotamente através de um “drone” que sobrevoa o festival mantendo o comprador informado do tempo que falta até receber o pedido, também vai dar a oportunidade a cada utilizador de criar o seu próprio horário personalizado com uma listagem completa de todas as atividades disponíveis no festival.

2. ANÁLISE DE UTILIZADORES E TAREFAS

Através da análise do questionário em anexo (A1) realizado a 58 inquiridos, podemos responder às seguintes 11 perguntas.

- **Q: Quem vai utilizar o sistema?**

A: Jovens entre os 19 e os 24 anos com o ensino superior ou secundário que interagem diariamente com tecnologia “touch” e usam métodos de pagamento online.

- **Q: Que tarefas executam atualmente?**

A: Atualmente as tarefas executadas são:

1. Consultar horários do festival.
2. Assistir a concertos.
3. Socializar com amigos.
4. Fazer compras no recinto do evento.
5. Praticar atividades do festival
6. Ver o mapa do evento.
7. Publicar em redes sociais.

- **Q: Que tarefas são desejáveis?**

A: Os inquiridos mostraram interesse nas seguintes funcionalidades:

1. Compra de produtos à distância com entrega pessoal.
2. Possibilidade de acesso à informação sobre os seus amigos
3. Horário dos eventos disponível a qualquer altura.
4. Saber o seu nível de álcool do sangue.
5. Otimizar a sua navegação dentro das premissas do festival.

- **Q: Como se aprendem as tarefas?**

A: Os utilizadores aprendem tarefas principalmente através de experiência própria (tentativa e erro) e da ajuda de familiares/amigos .

- **Q: Onde são desempenhadas as tarefas?**

A: Festivais de musica, principalmente noturnos.

- **Q:Qual a relação entre o utilizador e a informação?**

A: Os utilizadores acedem à informação primariamente através do telemóvel, recorrendo também à ajuda de colaboradores do festival ou a informação previamente escrita num papel.

- **Q: Que outros instrumentos tem o utilizadores?**

A: A maioria dos inquiridos tem algum tipo de “smartphone” consigo durante os festivais.

- **Q: Como comunicam os utilizadores entre si?**

A: Os utilizadores comunicam predominantemente através de mensagens de texto ou chamadas telefónicas.

- **Q:Qual a frequência de desempenho das tarefas?**

A: As tarefas de frequência elevada são:

1. Assistir a concertos.
2. Socializar com amigos.
3. Praticar atividades do festival.
4. Aceder ao horário.

As tarefas de frequência reduzida são:

1. Visitar stands do evento.
2. Publicar em redes sociais.
3. Aceder ao mapa do evento.
4. Fazer compras dentro do recinto.

- **Q:Quais as restrições de tempo impostas?**

A:Os utilizadores dispõem de cerca de 10 a 30 minutos entre as atividades do festival.

- **Q:Que acontece se algo correr mal?**

A: O método principal reportado pelos inquiridos para lidar com erros foi pesquisar soluções online, seguido de pedir ajuda a um familiar ou amigo.

As três funcionalidades principais implementadas foram:

- Sistema de compras com entrega por drone.
- Agenda personalizada.
- Sistema de mapeamento de amigos.

3. MODELO CONCEPTUAL

3.1 METÁFORA

A nossa implementação do “iRave” vai funcionar como um supermercado generalista, tal como num supermercado o utilizador encontra várias secções para os vários produtos, no “iRave” o utilizador vai encontrar várias divisões para as operações pretendidas.

Descobrimos a secção que pretende o utilizador vai á descoberta e tenta encontrar o produto que pretende, procura produtos semelhantes até encontrar o produto pretendido. Também no “iRave” o utilizador irá procurar o que pretende até chegar à função que quer ou a uma semelhante.

3.2 CONCEITOS

Objetos: Agenda, mapa, lojas, perfil, grupo.

Atributos:

Agenda: Horários, atividades, relógio

Mapa: Pessoas, stands, palcos, WCs, vista do recinto

Lojas: Preços, inventário, métodos de pagamento, nome

Perfil: Nome, idade, estado clínico, historial de compras

Grupo: Pessoas

Operações sobre objetos:

Agenda: Criar horário personalizado, escolher atividades de interesse, consultar a atividade do momento.

Mapa: Ver pontos de interesse, localizar amigos, ver mapa do recinto

Perfil: Editar nome, adicionar método de pagamento

Grupo: Criar grupo, adicionar pessoas, remover pessoas, localizar pessoas do grupo

Lojas: Escolher produto, escolher método de pagamento, finalizar compra

3.3 Relações entre objetos

Mapa - Agenda: Saber o local do próximo acontecimento

Mapa - Loja: Localização de cada loja

Perfil - Loja: Saber quem pode comprar o que, recomendações personalizadas de lojas

Agenda - Perfil: Cada pessoa tem a sua agenda personalizada

Grupo - Perfil: Acesso à informação dos elementos do grupo

Mapa - Grupo: Saber a localização dos elementos do grupo

3.4 Mapeamento

Mapa: Mapa físico, com a localização de locais importantes

Agenda: Agenda normal, na hora X está prevista a atividade Y

Lojas: Lojas online, com listagem de preços e vários métodos de pagamento online.

Grupo: Grupo no “Facebook”, apenas acessível através de um convite

3.5 Cenários de atividade:

3.5.1 Cenário da funcionalidade “Compras a partir do iRave”

O António (20 anos) está num festival a ouvir a sua banda preferida e apetece-lhe beber uma cerveja, para não perder nada do concerto. O António decide encomendar uma cerveja com o seu iRave. Ele começa por escolher loja da qual ele quer comprar, seleciona a cerveja numa lista de produtos. Ele indica que quer receber no sítio onde está e paga através da conta do PayPal que já tinha sido previamente associada ao seu iRave. Passados alguns minutos, um drone sobrevoa a área onde ele está e o António recebe o copo. Assim que tem a cerveja na mão ele dá um gole e que bem que lhe sabe. O concerto acabou de ficar ainda melhor!

3.5.2 Cenário da funcionalidade “Agenda Pessoal”

O Luís (25 anos) acabou de chegar a um festival e quer saber que atividades e que estão disponíveis para ele fazer, o Luís usa o seu iRave, e começa a navegar os horários dos eventos que vão ocorrer nesse dia. Ele decide fazer Rapel e passear pelas lojas do festival. Por fim ver metade do concerto do palco secundário para sair a correr e assistir ao concerto principal das 20:30 às 00:00.

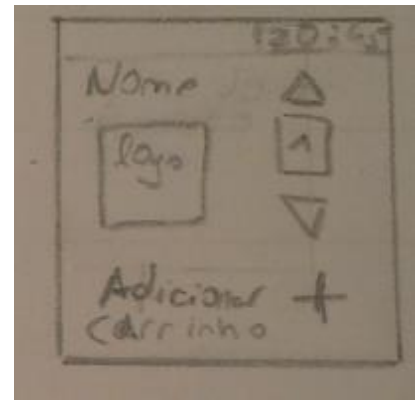
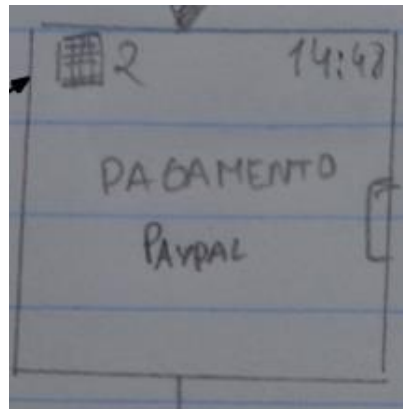
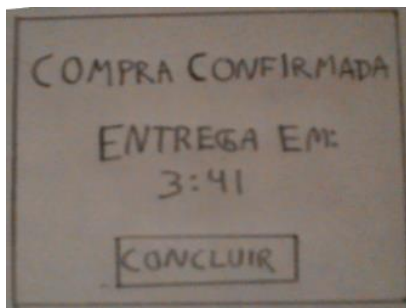
O Luís divertiu-se imenso e estava a adorar a primeira atuação quando o iRave o alertou de que o concerto das 20:30 foi adiado uma hora, e sugeriu-lhe outras opções, ir à roda gigante ou acabar de ver o concerto. O Luís assim que percebeu que afinal conseguia ver o concerto do palco secundário até ao fim ficou radiante, desde então que sente que o iRave é totalmente indispensável para todos os festivais.

3.5.3 Cenário da funcionalidade “Grupo de amigos”

O Manuel (21 anos) chega a um festival com um grupo de amigos e, para se manterem em contacto permanente, decidem criar um grupo no iRave. As pessoas mais próximas dele começam a aparecer no iRave e ele escolhe as que quer incluir no seu grupo. Mais tarde o Manuel, depois de ir à casa de banho quer se encontrar novamente com os seus amigos mas não sabe onde eles se encontram. O Manuel acede ao iRave para ver onde está o João num mapa. O Manuel volta a estar com o seu grupo de amigos com grande facilidade e juntos preparam-se para aquele que vai certamente vai ser o concerto da vida deles.

4. EVOLUÇÃO DOS PROTÓTIPOS

Após a elaboração do modelo conceptual, foram criados individualmente os primeiros protótipos em papel que incidem sobre a funcionalidade “Compras”, abaixo estão ecrãs representativos de cada protótipo.



Contador até a entrega do produto

Várias opções de pagamento disponíveis

Conceito de carrinho presente no protótipo não funcional

O protótipo não funcional completo foi elaborado tendo em conta os pontos fortes dos protótipos parciais de baixa fidelidade criados anteriormente, e foi avaliado heurísticamente durante um aula de laboratório, os erros principais identificados, segundo o grau de severidade, foram os seguintes:

Heurística violada	Problema	Imagem representativa
H2.4 Consistência e adesão a normas e H2.5 Evitar erros.	Simbolismo errado usado para finalização de compra.	
H2.2 Correspondência entre o sistema e o mundo real e H2-6 Reconhecimento em vez de lembrança.	Contador na finalização da compra pouco claro.	
H2-7 Flexibilidade e eficiência.	Ao fazer uma compra, seleciona-se primeiro a loja e depois o produto	Ver figura 1 do anexo A2
H2-5 Evitar erros	Escolha do número de produtos com botões demasiado pequenos.	

Tendo em consideração os erros apontados foi criado o primeiro protótipo funcional com os problemas expostos corrigidos, as seguintes imagens apresentam ecrãs representativos do primeiro protótipo funcional e os erros corrigidos.



Foi adicionada a descrição do contador na finalização da compra. (Texto rotativo lê “Tempo estimado para a entrega por drone”)

A opção de seleccionar categoria agora é apresentada ao utilizador antes da opção de escolha de loja.

O simbolo “+” foi substituído por “finalizar compra” e os botões de escolha de número foram aumentados e separados

Este primeiro protótipo funcional foi alvo de uma nova avaliação heurística, cujos principais erros encontrados foram os seguintes:

Heurística violada	Problema	Imagem representativa
H2-6 Reconhecimento em vez de lembrança	Não há forma de saber o que fazer para progredir do ecrã final de uma encomenda	
H2-4 Consistência e adesão a normas	Na agenda a interface é inconsistente com o resto do protótipo (formatação dos botões, tipo de texto e tamanhos)	Ver imagem 1 em anexo A4
H2-4 Consistência e adesão a normas e H2-5 Evitar erros	Nos diferentes ecrãs de confirmação existem inconsistências de formatação nos botões com as opções “Sim” e “Não”	Ver imagem 1 em anexo A4
H2-10 dar ajuda e documentação	Não existe qualquer tipo de tutorial/opção de ajuda	

Após a correção dos erros acima assinalados e mais algumas mudanças menores a nível estético foi criado o protótipo final.

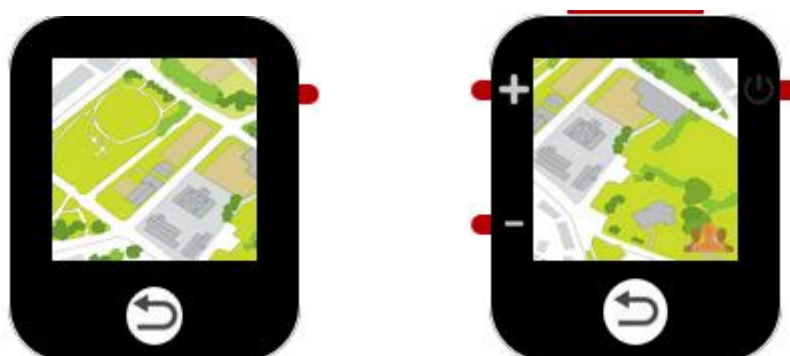


Existe agora uma opção clara para progredir do ecrã final de encomenda, o texto foi também truncado de forma a caber todo no ecrã

Os botões na agenda foram normalizados de forma a serem consistentes com o resto da interface.

Foi introduzido um tutorial inicial que explica ao utilizador como pode navegar no dispositivo.

Durante a avaliação com utilizadores as tarefas propostas foram concluídas com sucesso e com baixa quantidade de erros à excepção da procura de amigos no mapa, um erro assinalado pelos utilizadores foi o facto de necessitarem de entrar na lista de amigos para encontrar amigos no mapa em vez de usarem diretamente o mapa para os encontrarem, este erro foi corrigido no protótipo final.



Foi adicionada a opção de encontrar amigos através do mapa (botão no canto inferior direito da imagem da direita)

5. TAREFAS

As tarefas elaboradas e os seus critérios de usabilidade são os seguintes:

Comprar uma pizza havainana da “Pizza Hut”, pedir a sua entrega por “drone” e verificar os detalhes da encomenda.

- Esta tarefa é considerada eficiente se os utilizadores demorarem menos de 45 segundos a concluir a compra
- A tarefa deve ser concluída com um máximo de 15 cliques
- O utilizador não deve dar mais do que 2 erros no processo da compra.
- Pelo menos 80% dos utilizadores devem ficar satisfeitos após a execução da tarefa

Adicionar um amigo ao “iRave” e descobrir a sua posição no mapa.

- O utilizador não deverá demorar mais do que 35 segundos na execução da tarefa.
- A tarefa de ser concluída com menos de 25 cliques.
- O utilizador não deve dar mais do que 2 erros até encontrar o novo amigo no mapa.
- Pelo menos 90% dos utilizadores devem ficar satisfeitos após a execução da tarefa

Adicionar à agenda a atividade “escalada” das 13:00 às 15:30 no segundo dia do festival.

- O utilizador não deverá demorar mais do que 30 segundos a adicionar a atividade.
- A tarefa deve ser concluída com um máximo de 15 cliques.
- O utilizador deve dar, no máximo, 1 erro na execução da tarefa.
- Pelo menos 95% dos utilizadores devem ficar satisfeitos após a execução da tarefa

6. TESTES COM UTILIZADORES

6.1 CONDIÇÕES DE TESTE

Os testes foram realizados de forma a recolher informação sobre a eficiência, eficácia e satisfação dos utilizadores ao realizarem tarefas propostas para executarem no “iRave”, os testes foram preparados de forma a demorarem menos de 8 minutos.

Os utilizadores receberam uma breve explicação do funcionamento dos botões do dispositivo, seguida de 1 minuto para a exploração da interface.

Para medir a satisfação dos utilizadores foi perguntado se sentiram ou não satisfeitos após concluir uma tarefa.

6.2 Caracterização dos utilizadores

Os testes foram aplicados a 20 utilizadores, na faixa etária dos 18 aos 20 anos sendo 85% dos utilizadores do sexo masculino e os restantes 15% do sexo feminino, todos os participantes são estudantes do Instituto Superior Técnico de cursos diferentes.

6.3 Resultados das tarefas

6.3.1 Tarefa 1: Comprar uma pizza havaiana da “Pizza Hut” , pedir a sua entrega por “drone” e verificar os detalhes da encomenda.

Os resultados da análise estatística dos dados recolhidos foram os seguintes:

Média de tempo de execução	46 segundos
Desvio padrão do tempo	10,7 segundos
Intervalo de confiança do tempo (95%)	[41,3 ; 50] segundos
Percentagem de satisfação	85%
Número médio de erros	0.55
Número máximo de erros	2
Desvio padrão do número de erros	0,76
Intervalo de confiança do número de erros (95%)	[0,22 ; 0.88]

Ao comparar os critérios de usabilidade com os resultados estatísticos podemos observar o seguinte:

- O tempo máximo esperado de **45 segundos** foi superado em **5 segundos** pelo limite superior do intervalo de confiança do tempo de execução.
- O número máximo de erros (**2**) não foi superado por nenhum utilizador.
- A satisfação esperada de **90%** esteve **5%** abaixo do observado.

6.3.2 Tarefa 2: Adicionar um amigo ao “iRave” e descobrir a sua localização no mapa

Os resultados da análise estatística dos dados recolhidos foram os seguintes:

Média de tempo de execução	54.6 segundos
Desvio padrão do tempo	23.8 segundos
Intervalo de confiança do tempo (95%)	[44.2 ; 65] segundos
Percentagem de satisfação	90%
Número médio de erros	0.95
Número máximo de erros	5
Desvio padrão do número de erros	1,23
Intervalo de confiança do número de erros(95%)	[0.41; 1.49]

Ao comparar os critérios de usabilidade com os resultados estatísticos podemos observar o seguinte:

- O tempo máximo esperado de **35 segundos** foi excedido por ambos os limites do intervalo de confiança do tempo de execução.
- O limite superior do intervalo de confiança do número de erros foi inferior ao número máximo de erros esperado (**2**).
- A percentagem satisfação mínima esperada foi exatamente igual à observada de **90%**.

6.3.3 Tarefa 3: Adicionar à agenda a atividade “escalada” das 13:00 às 15:30 no segundo dia do festival

Os resultados da análise estatística dos dados recolhidos foram os seguintes:

Média de tempo de execução	24.1 segundos
Desvio padrão do tempo	10 segundos
Intervalo de confiança do tempo (95%)	[19.7 ; 28.5] segundos
Percentagem de satisfação	45%
Número médio de erros	0.1
Número máximo de erros	2

Desvio padrão do número de erros	0.45
Intervalo de confiança do número de erros(95%)	[0; 0.3]

Ao comparar os critérios de usabilidade com os resultados estatísticos podemos observar o seguinte:

- O tempo máximo esperado de de **30 segundos** não foi superado pelo limite superior do intervalo de confiança do tempo.
- O número de erros máximo previsto (**1**) foi superado apenas por 1 utilizador com **2 erros**, o resto dos utilizadores não cometeram erros.
- A satisfação mínima observada (**45%**) foi consideravelmente inferior à esperada (**95%**)

7. CONCLUSÕES

Ao concluir o projeto “iRave” podemos olhar para trás e analisar a importância de cada passo ao longo da jornada até à criação do protótipo final começando pela Análise de utilizadores e tarefas e acabando na avaliação final com utilizadores.

Através da AUT foi possível obter uma ideia mais clara do que deve ser o foco do trabalho, as respostas dos utilizadores permitiram ao nosso grupo abandonar certas “features” que se aparentavam interessantes mas o utilizador final não tinha qualquer interesse.

Os protótipos de baixa fidelidade foram úteis visto que permitiram criar uma visão concreta do que a interface poderia vir a ser de forma eficaz e eficiente, estes protótipos abriram também as portas ao ciclo de avaliações heurísticas que delineou erros que foram corrigidos atempadamente ao longo da criação dos protótipos de alta fidelidade até ao protótipo final.

A avaliação com utilizadores ofereceu uma perspectiva nova sobre a forma como as pessoas alheias ao protótipo e a IPM em geral interagem com a nossa interface permitindo também a síntese de informação sobre as métricas de usabilidade do protótipo.

Concluindo, a criação da interface do iRave foi um esforço conjunto do nosso grupo, dos avaliadores e dos utilizadores tendo cada um, um papel essencial em fazer do iRave aquilo que ele é hoje.

ANEXOS

A1. QUESTIONÁRIO



5 - Com que frequência vai a festivais de música?

- ☐ Nunca
- ☐ Uma por ano
- ☐ Duas ou três vezes por ano
- ☐ Quatro ou mais vezes por ano

Se respondeu **NUNCA** na pergunta anterior passe diretamente à pergunta 19.

6 - Costuma comprar produtos (por exemplo comida, t-shirts, etc) em festivais?

- ☐ Sim
- ☐ Não

6.1 - Se respondeu Não, qual a razão? (Assinale todos as opções que se apliquem)

- ☐ Filas demasiado longas
- ☐ Preços demasiado altos
- ☐ Dificuldade em encontrar as lojas
- ☐ Falta de interesse no que é vendido
- ☐ Outra. Qual? _____

7 - Nos festivais que atividades costuma fazer? (Assinale todos as opções que se apliquem)

- ☐ Assistir aos concertos
- ☐ Estar com os amigos
- ☐ Visitar stands do evento
- ☐ Praticar atividades promovidas pelo festival
- ☐ Outras. Quais? _____

8 - De 1 a 5 classifique o seu interesse nas seguintes funcionalidades (1 sendo nada interessado e 5 extremamente interessado)

8.1 - Comprar produtos à distância, entregues pessoalmente

1	2	3	4	5
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

8.2 - Obter a direção para onde estão os seus amigos (tipo GPS)

1	2	3	4	5
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

8.3 - Horário dos eventos no festival

1	2	3	4	5
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

8.4 - Saber o nível de álcool no sangue

1	2	3	4	5
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

9 - Em que altura do dia costumam ser os festivais a que vai?

- ☐ Madrugada
- ☐ Dia
- ☐ Final da Tarde
- ☐ Noite

10 - Como obtêm informação (horários, preços, etc.) antes do festival?

- ☐ Vejo no computador
- ☐ Através de panfletos
- ☐ Pergunto a amigos
- ☐ Outro. Qual? _____

11 - Como acede à informação durante o festival? (Assinale todas as opções que se apliquem)

- ☐ Pergunto a colaboradores do festival
- ☐ Levo a informação num papel impresso ou panfleto
- ☐ Consulto no telemóvel
- ☐ Outro. Qual? _____

12 - Se tiver smartphone costuma levá-lo para o festival?

- ☐ Sim
- ☐ Não

13 - Costuma usar um mapa para se orientar no recinto do festival?

- ☐ Sim
- ☐ Não

14 - Costuma comunicar com outras pessoas via telemóvel durante o festival?

- ☐ Sim
- ☐ Não

15 - Em média, quanto tempo tem entre cada atividade do festival?

- ☐ Menos de 10 minutos
- ☐ Entre 10 a 30 minutos
- ☐ Mais de 30 minutos

16 - Ordene de 1 a 5 a frequência com que faz as seguintes atividades. (Sendo 1 a que menos faz e a 5 a que faz com maior frequência)

- ☐ Aceder aos horários do festival
- ☐ Fazer compras dentro do recinto
- ☐ Publicar em redes sociais
- ☐ Encontrar-se com amigos
- ☐ Aceder ao mapa do evento



17 - De 1 a 5 classifique o quão difícil é orientar-se no recinto de um festival, isto é encontrar pessoas ou locais. (1 – Bastante fácil, 5 – Bastante difícil)

1	2	3	4	5
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

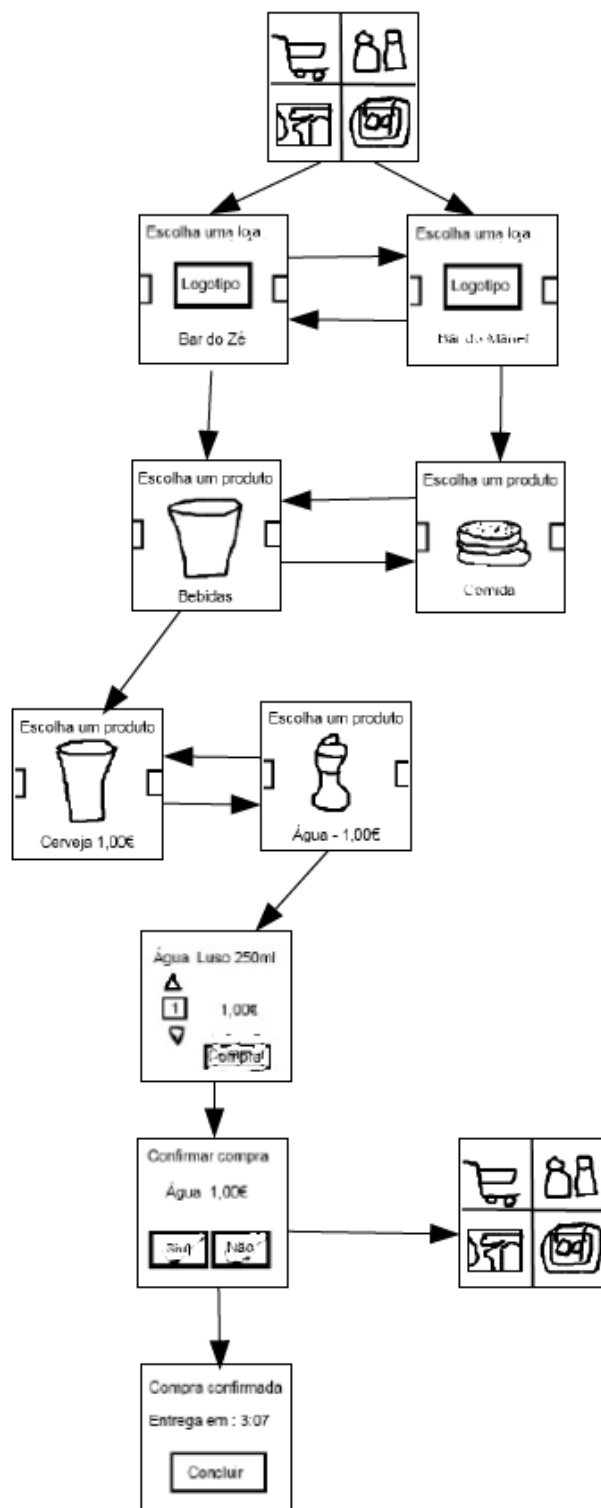
18 - Quando usa um smartphone e ou tablet e ocorre um erro que costuma fazer para o resolver?

- ☐ Procuro ajuda especializada
- ☐ Peço ajuda a um familiar ou amigo
- ☐ Pesquiso soluções online
- ☐ Ler o manual
- ☐ Desisto da tarefa
- ☐ Outro. Qual? _____

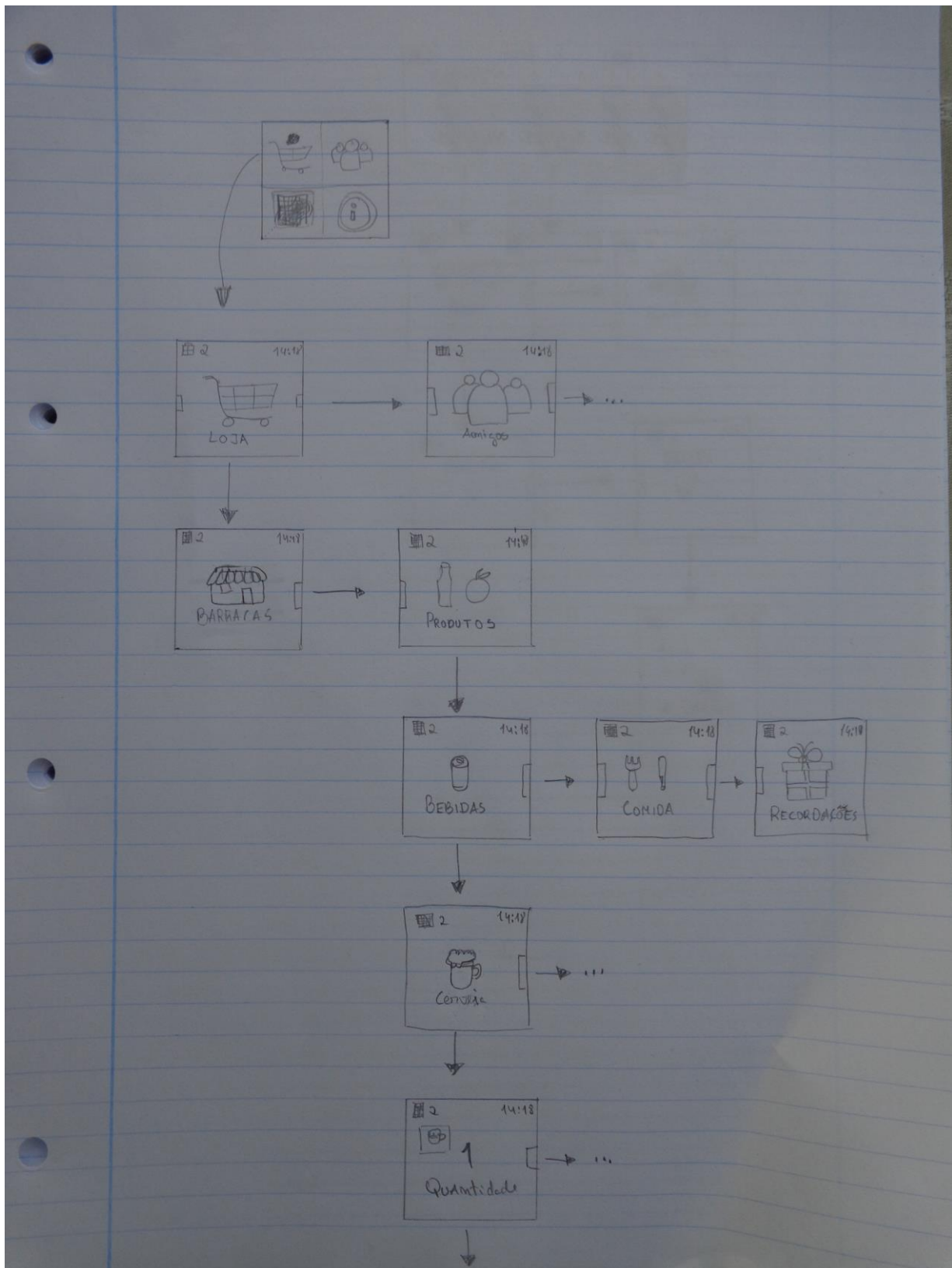
19 - Qual das seguintes redes sociais e aplicações de comunicação utiliza no seu dia-a-dia? (Assinale todos as opções que se apliquem)

- ☐ Facebook
- ☐ Snapchat
- ☐ Twitter
- ☐ Google+
- ☐ WhatsApp
- ☐ Instagram
- ☐ Outro. Qual? _____
- ☐ Não tenho contacto com redes sociais.

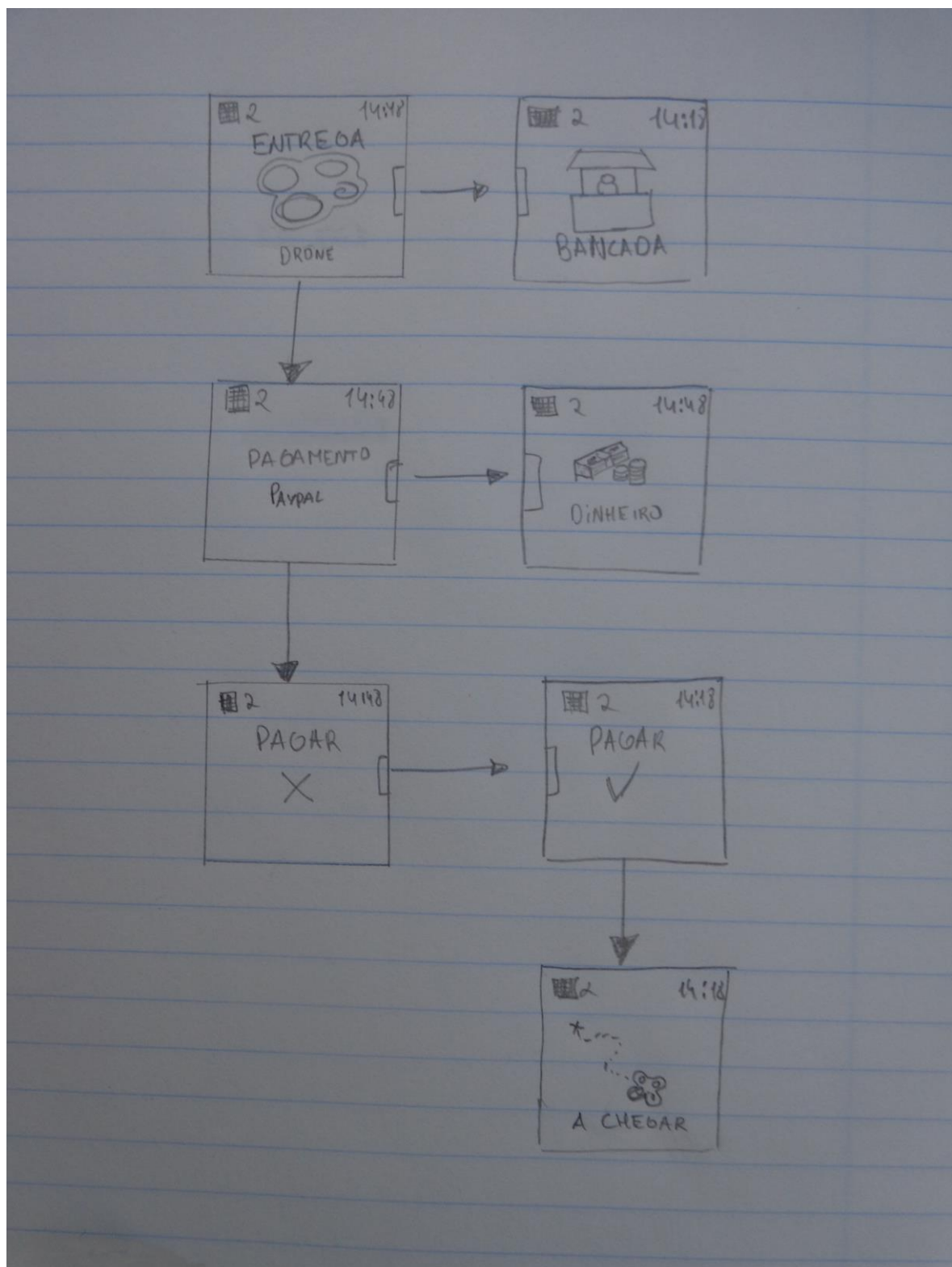
A2. STORYBOARDS



1. STORYBOARD DA FUNCIONALIDADE “COMPRAS”

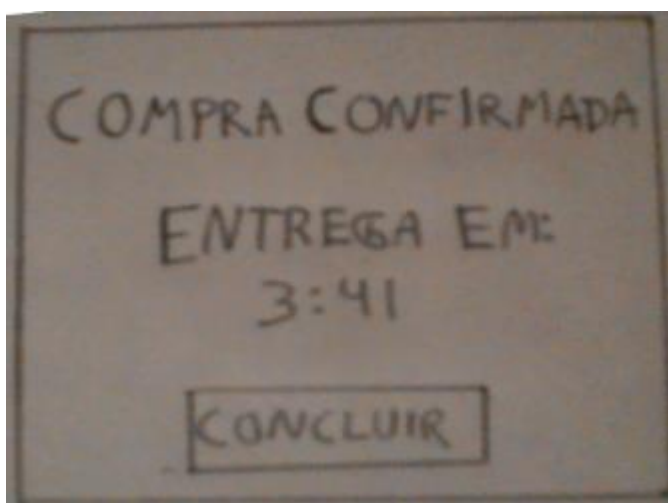
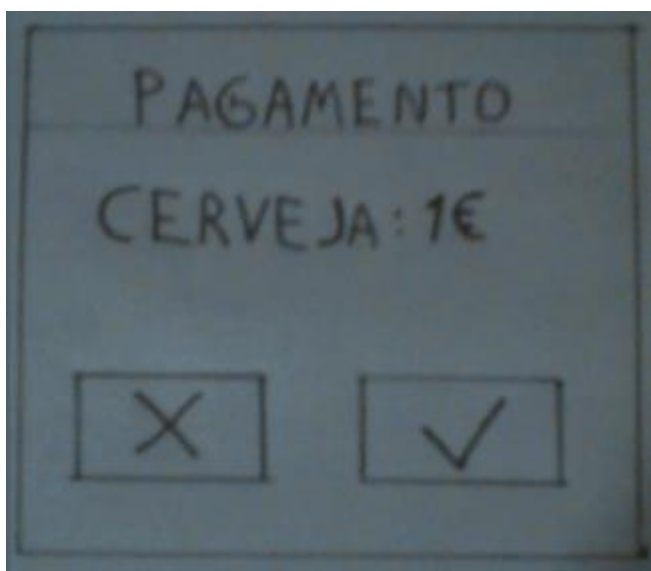


2. STORYBOARD DA FUNCIONALIDADE “COMPRAS”



3. Storyboard da funcionalidade "Compras"

A3. PROTÓTIPOS NÃO FUNCIONAIS



A4. PRIMEIRO PROTÓTIPO FUNCIONAL

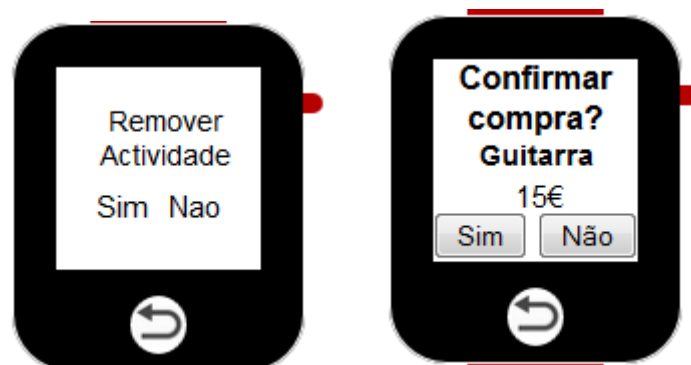


IMAGEM 1, CONTRASTE ENTRE O TIPO DE TEXTO E BOTÕES DE “SIM” E “NÃO” NA AGENDA E NA SECÇÃO DE COMPRAS

ECRÃS REPRESENTATIVOS DO PROTÓTIPO:



SELEÇÃO DE CATEGORIA NA FUNCIONALIDADE “COMPRAS”

ECRÃ DE ADIÇÃO DE AMIGOS

SELEÇÃO DE DIAS NUM FESTIVAL NA FUNCIONALIDADE AGENDA

A5. PROTÓTIPO FINAL

ECRÃS REPRESENTATIVOS DO PROTÓTIPO:



TUTORIAL INICIAL



ECRÃ DE ESCOLHA DE CATEGORIA COM TEXTO ROTATIVO



ECRÃ DE ADIÇÃO DE AMIGOS



MAPA COM PONTOS DE INTERESSE



ECRÃ DE ESCOLHA DE DIA NA AGENDA



ECRÃ DE ESTADO DE ENCOMENDA

Manual do utilizador





Índice:

Tópico	Página
Ecrã Inicial	2
Lojas e compras	3
Grupo de amigos	3
Mapa	4





1. Ecrã inicial




Mapa dos botões

Botões de zoom, aumenta ou diminui o zoom do mapa.	
Botão de retroceder, volta ao menu anterior	
Ao premir volta ao menu principal	
Botão de “Lock”, bloqueia e desbloqueia o ecrã	

A partir deste ecrã inicial é possível aceder às seguintes funcionalidades:

Lojas e compras	
Grupo de amigos	
Agenda	
Mapa	

2. Lojas e compras

O menu de lojas e compras é acedido através do ícone  no ecrã inicial.


2.1 Como comprar um produto

Selecionar a categoria, selecionar a loja, selecionar o produto, selecionar a quantidade, confirmar a compra, escolher método de entrega, confirmar a escolha.

2.2 Como ver o estado de uma encomenda

Selecionar “Ver estado encomendas”, selecionar a encomenda pretendida.

3. Grupo de amigos

Este ecrã é acessível pelo menu inicial através do ícone  e tem as seguintes opções:

- Localizar, encontra amigos no mapa.
- Adicionar, envia um pedido de amizade à pessoa escolhida.
- Remover. remove o amigo escolhido do iRave.

3.1 Como enviar um pedido de amizade pelo iRave

Selecionar a opção adicionar, aproximar o iRave ao iRave do amigo, selecionar o amigo e confirmar a escolha.

3.2 Como remover um amigo do iRave

Selecionar a opção remover, escolher o amigo e confirmar a escolha.

3.3 Como localizar um amigo através do grupo de amigos

Selecionar a opção localizar, escolher o amigo pretendido.

4. Agenda

Este ecrã é acessível pelo menu inicial através do ícone .

4.1 Como adicionar atividades

Selecionar o dia pretendido, escolher “Adicionar”, selecionar a atividade pretendida, confirmar remoção.


4.2 Como ver as atividades adicionadas





Selecionar o dia pretendido, dar “swipe” para a direita para ver a lista de atividades.

4.3 Como remover atividades


Selecionar o dia pretendido, dar “swipe” para a direita até encontrar a atividade pretendida, premir o “ícone” no canto superior direito da atividade, confirmar remoção

5. Mapa

Este ecrã é acessível pelo menu inicial através do ícone 

Marcador da localização do iRave	
Marcador da localização de amigos	
Marcador da localização de lojas	
Localizador de amigos	

5.1 Como encontrar amigos no mapa

Selecionar o ícone  no canto inferior direito, escolher o amigo pretendido.

5.2 Como comprar produtos de uma loja através do mapa

Selecionar o ícone da loja pretendida, selecionar uma categoria de produtos, escolher o produto e a quantidade, confirmar a compra e o modo de entrega.