Princípios de Usabilidade

Facilidade de Aprendizagem

	Avaliação	Comentário
Previsibilidade		Considerámos que é fácil de perceber o efeito das ações no sistema uma vez que o texto apresentado nos botões, caixas de texto etc são bastante precisos e esclarecedores.
Síntese		Considerámos que é fácil de perceber o efeito que as ações do passado tiveram no sistema uma vez que os mesmo vão sendo apresentados no ecrã através de mensagens, novas janelas etc. Exemplo: após adicionar um medicamento à receita o mesmo será apresentado no ecrã junto dos restantes medicamentos da receita (caso já tenha sido adicionado mais algum).
Familiaridade		Pensamos que é possível aplicar conhecimento prévio na utilização do sistema devido à sua aparência. Exemplo: o aspeto das páginas assemelha-se ao aspeto das receitas médicas quando imprimidas em papel.
Generalizabilidade		Considerámos que é possível estender conhecimento da interação a novas situações. Exemplos: Os botões para "avançar" encontram-se sempre à direita enquanto que os de "cancelar" ou desfazer uma ação anterior se encontram à esquerda. Para além disso, as janelas de "editar medicamento" e "adicionar medicamento" são bastante semelhantes. Aspetos a melhorar: Ao longo de todas as interfaces foram utilizados botões para realizar ações no sistema, porém para editar o medicamento é necessário carregar no nome deste, não sendo muito intuitivo nem coerente com o resto do sistema. Assim poderia ser introduzido um botão para editar medicamento.
Consistência		Procurou-se garantir consistência no comportamento de entrada/saída em todas

Avaliação	Comentário
	as situações. Exemplo: Tanto na página de receita como na de adicionar medicamento temos a possibilidade de cancelar e confirmar as alterações realizadas.

Flexibilidade

	Avaliação	Comentário
Iniciativa de Diálogo		A interface do nosso protótipo deixa uma sensação de controlo ao utilizador uma vez que, estando na página da receita, o mesmo pode preencher os campos pela ordem que quiser. Sabendo que os utilizadores serão médicos que estarão em contacto com o sistema todos os dias não são utilizadores que necessitem de ser guiados.
Multithreading		Exemplo: Ao carregar em "adicionar medicamento" abre-se uma nova janela, permitindo ter acesso à janela da receita e de adicionar medicamento em simultâneo.
Migração de Tarefas		Aspetos a melhorar: Uma possibilidade seria ao preencher o nome do medicamento, com base em prescrições anteriores, os restantes campos eram preenchidos, sendo ainda possível serem retificados pelo médico.
Substituição		Aspetos a melhorar: Para indicar a posologia do medicamento seria possível escrever de diferentes maneiras, por exemplo: "4x/dia" ou "4d", "8 em 8 horas" ou "8h".
Personalização		Aspetos a melhorar: O médico poderia alterar a posição dos elementos da interface de uma maneira que este considere mais eficiente.

Robustez

	Avaliação	Comentário
Observabilidade		Exemplo: Quando uma receita não cumpre os requisitos para ser validada é exibida uma mensagem que indica ao utilizador que a receita é inválida.
Recuperabilidade		Exemplo: Quando se seleciona a opção de eliminar um medicamento na receita é pedida confirmação, uma vez que esta ação é irreversível. Para além disso, na maioria das janelas é disponibilizado um botão 'Cancelar' que permite ao utilizador voltar a um estado anterior sem efetuar mudanças.
Capacidade de Resposta		Aspetos a melhorar: Ao gerar uma nova receita seria útil ao utilizador que lhe fosse disponibilizada alguma informação que lhe garantisse que o processo tinha de facto começado, como por exemplo um ícone de loading. O mesmo poderia ser aplicado no botão 'Imprimir'.
Conformidade das Tarefas		Achamos que o protótipo está adequado às tarefas dos utilizadores. Exemplo: para selecionar os princípios ativos é apresentada a lista de princípios ativos presentes na base de dados para que o médico possa escolher um deles ou até para que comece a escrever o nome do mesmo como forma de filtrar a lista apresentada.