



ANSHealth

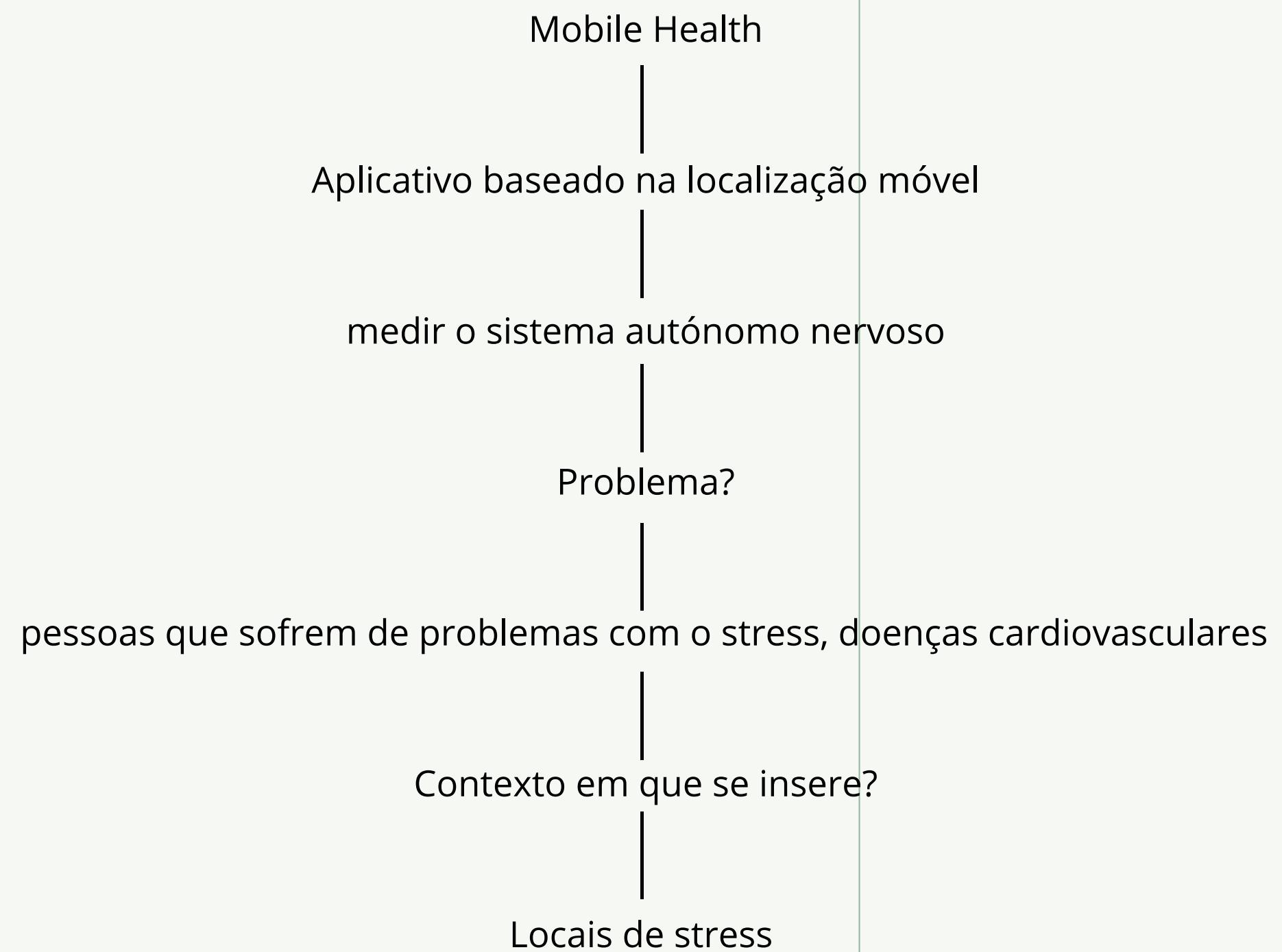
A Mobile Location-based Application for Measuring the Autonomic Nervous System

Fase II

Beatriz Lopes
Marta Marques Santos



ANS HEALTH



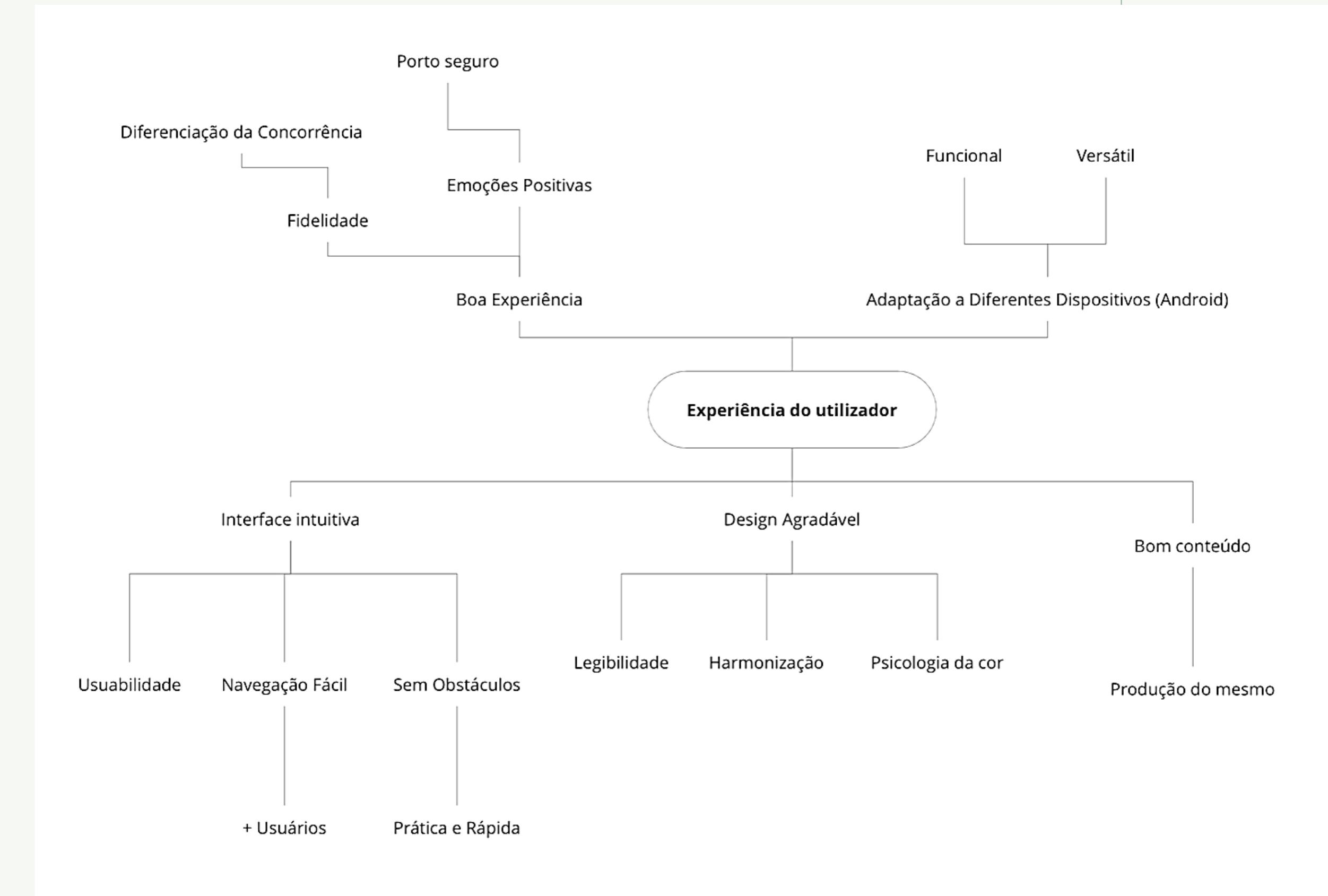


EXPERIÊNCIA DO UTILIZADOR



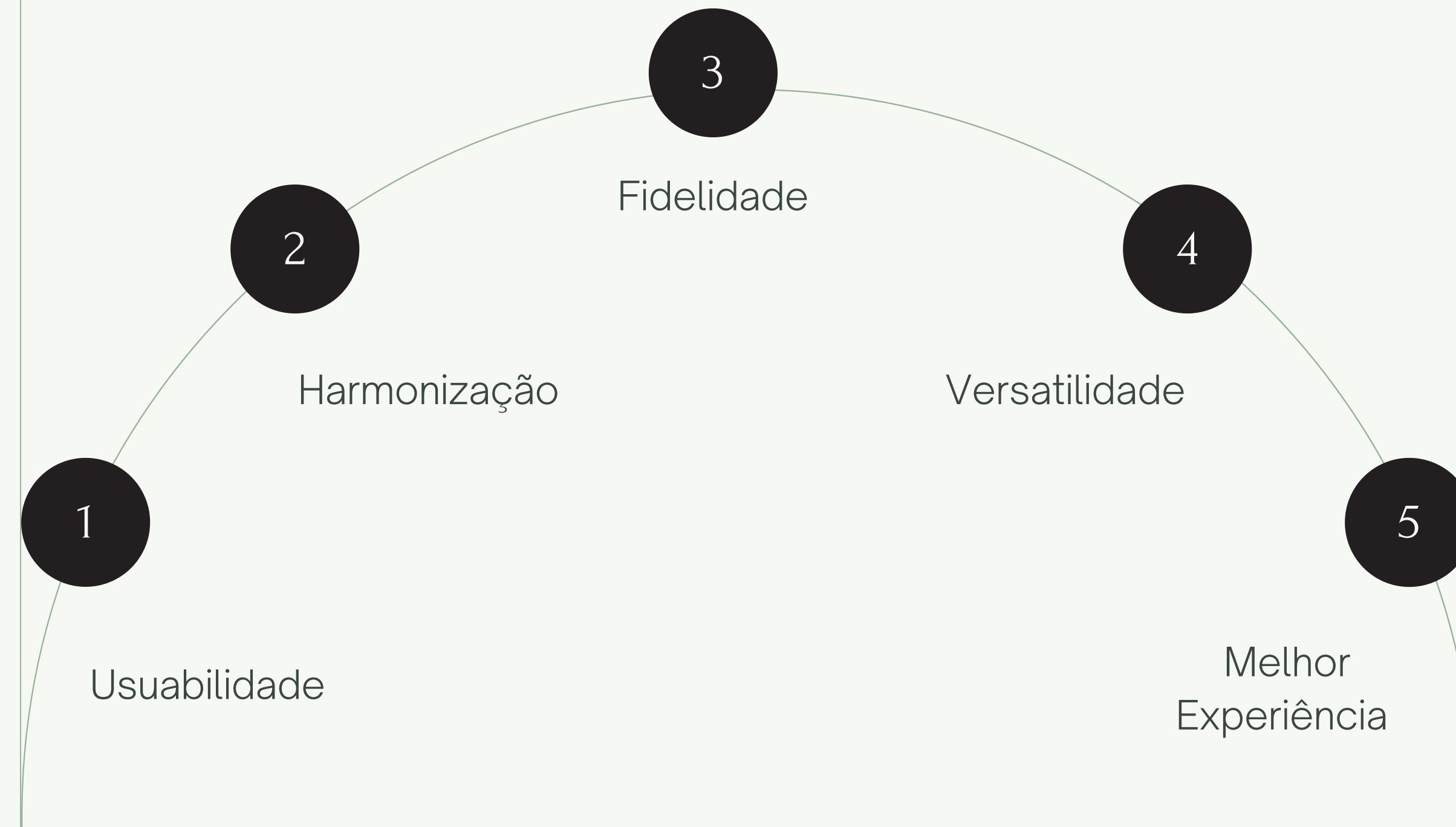
USUÁRIO

- Experiencia de Utilização





PALAVRAS CHAVES





ARQUITETURA DE INFORMAÇÃO



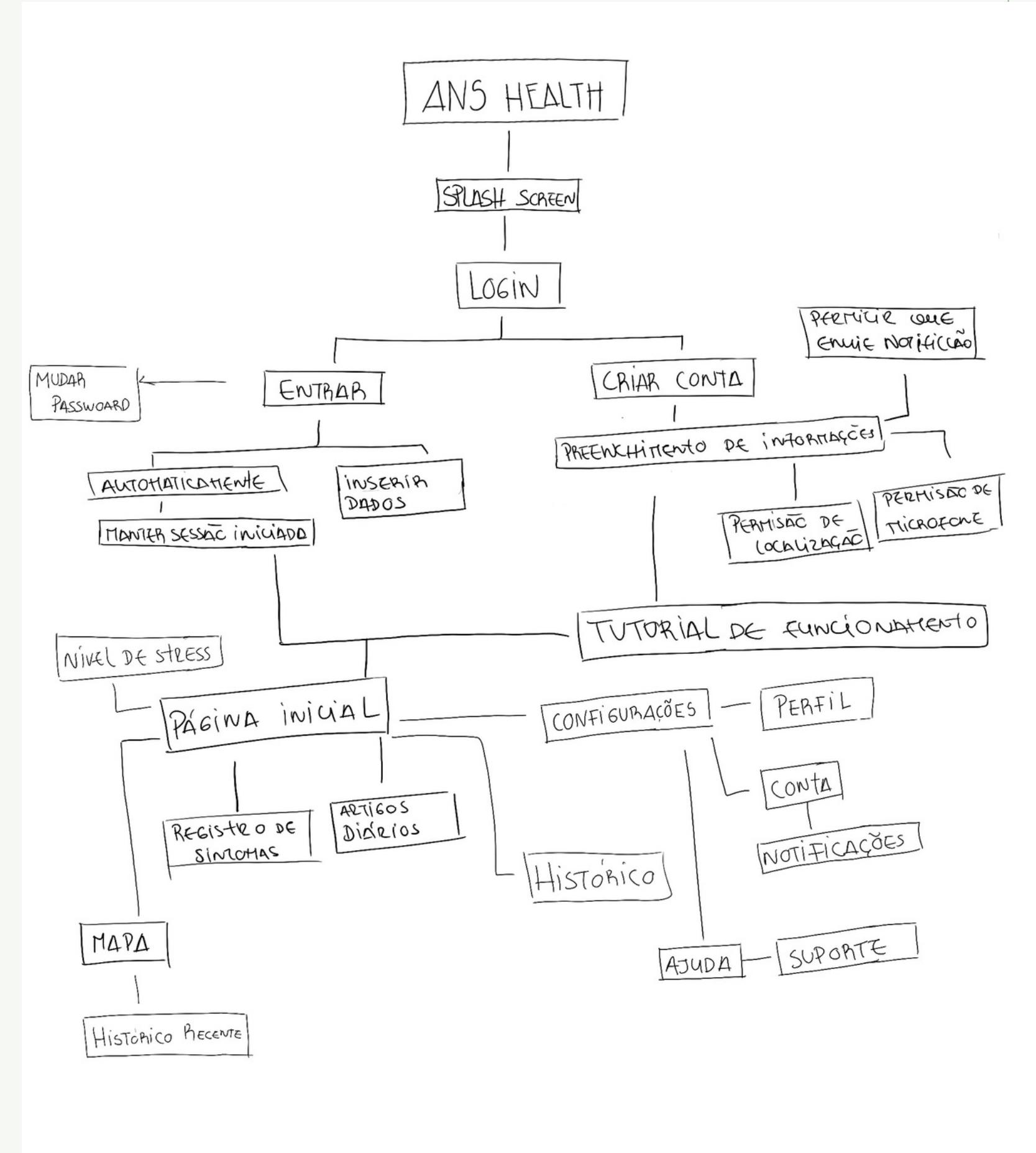
LISTA DE AÇÕES

lista de ações

- Iniciar sessão
- Registo (nova conta)
- Mudança da palavra-passe
- Permissão acesso à localização e ao microfone
- Permissão de notificação
- Seleção do idioma
- Acesso ao mapa
- Registo de sintomas
- Histórico dos últimos locais de stress
- Histórico geral
- Nível de stress (consoante a quantidade de ruído e movimentação ao longo do dia)
- Assistência da Zonal
- Pergunta a perguntas
- Relatórios diários, semanais e gráficos
- Artigos de ajuda
- Perfil do utilizador
- Conta (normal e premium)
- Configurações
- Ajuda e suporte

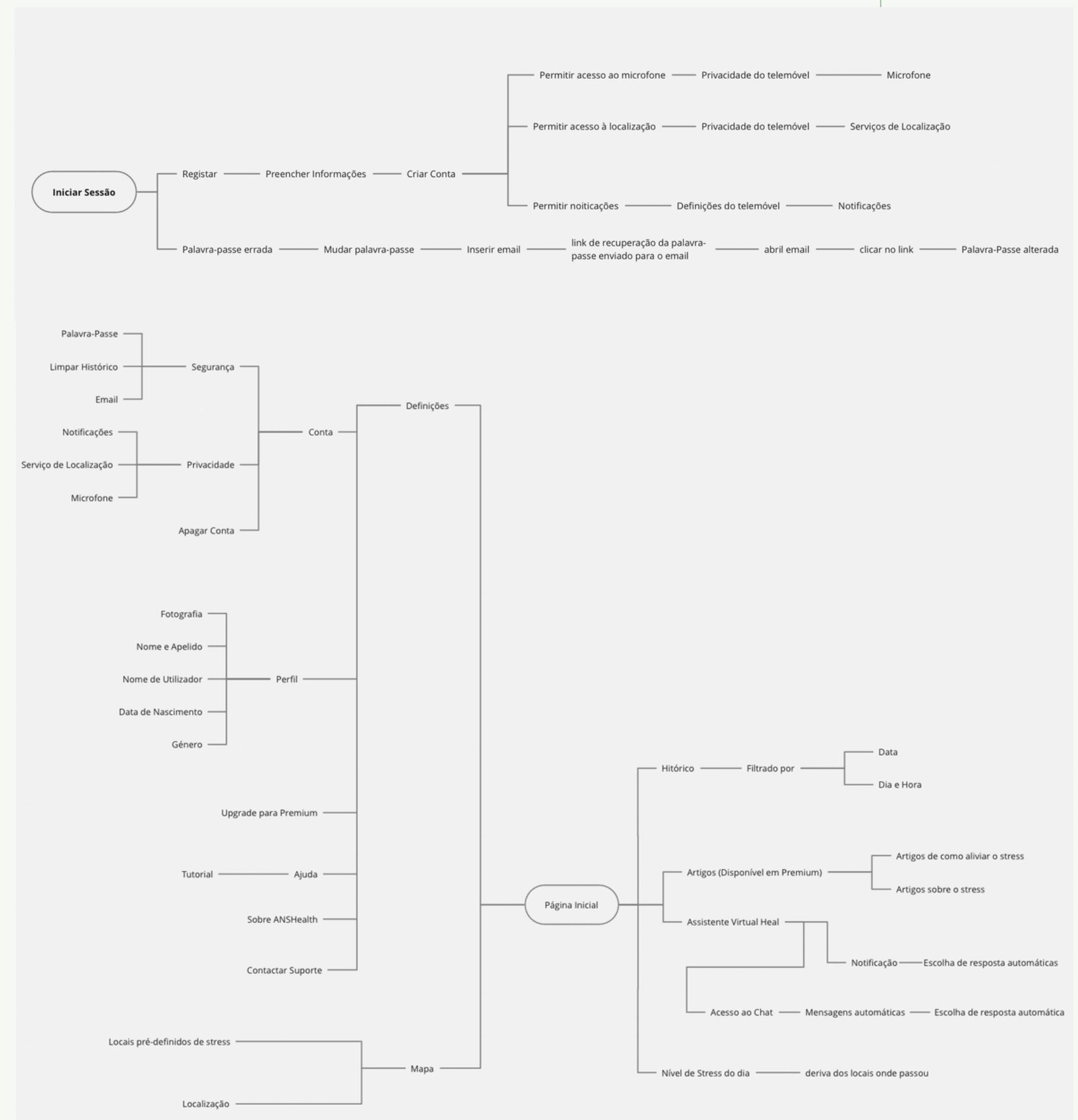
USER FLOW

- Gráfico das Ações



USER FLOW

- Mapa de Navegação



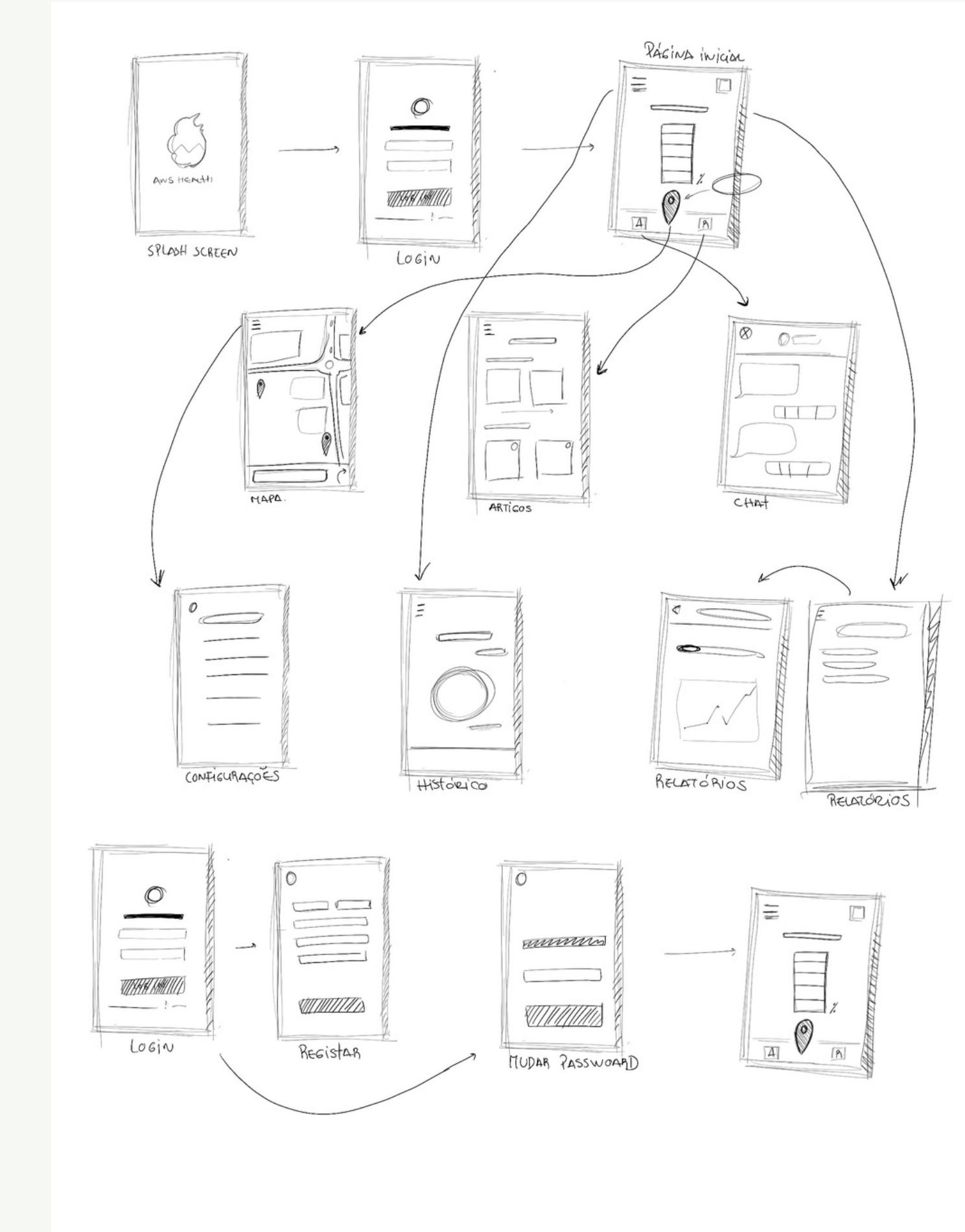


WIREFRAMES



WIREFRAMES

- Esboços de baixa fidelidade





PERSONALIDADE DA APP

Tipografia: Roboto (Bold, Regular e Light)

Cor: Azul, Cinzento, Branco e Preto



Simbolo



Slash Screen



Icon App



WIREFRAMES

- Prótotipos de média fidelidade em escala de cinzentos



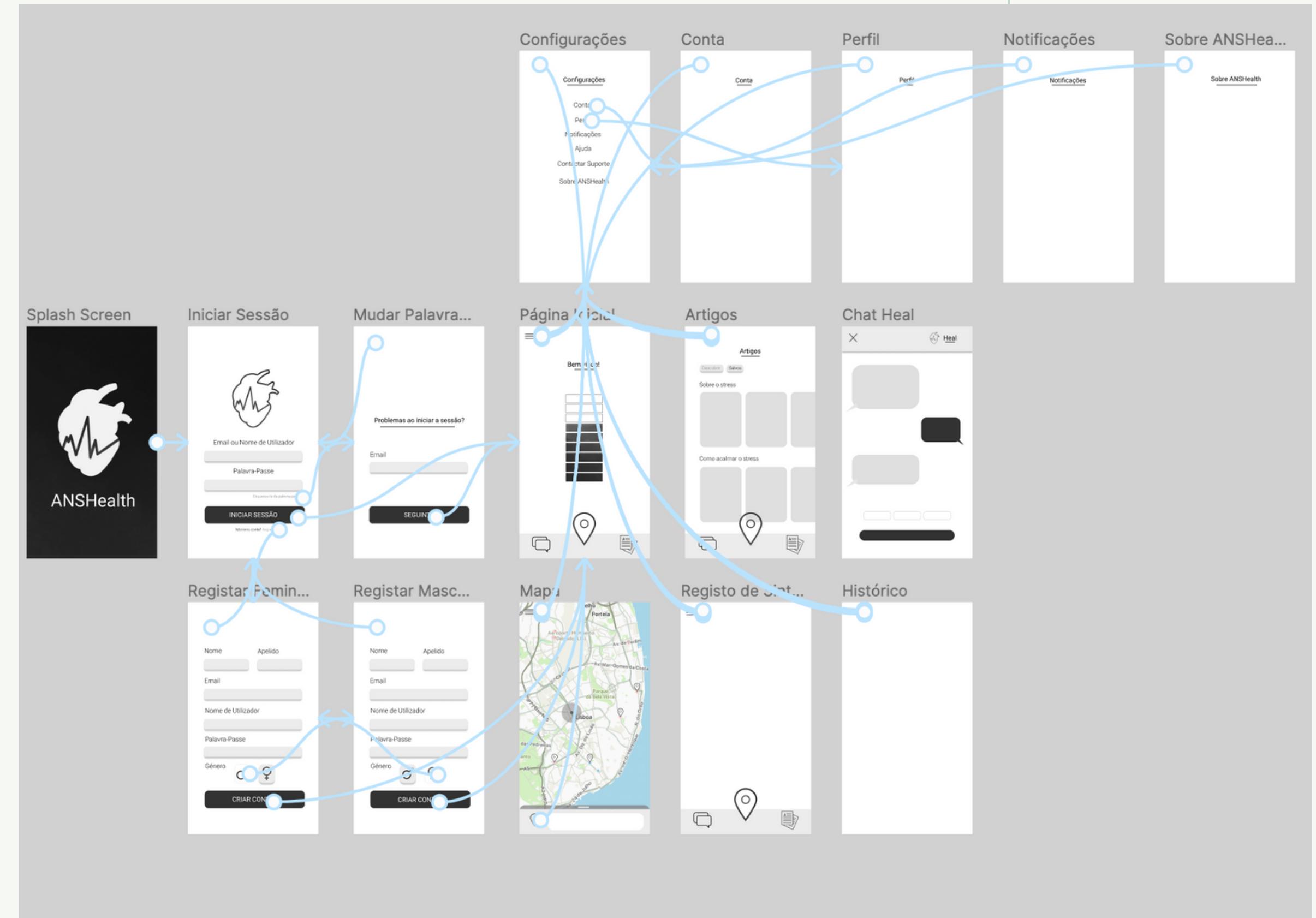
WIREFRAMES

- Prótotipos de média fidelidade
com cores



WIREFLOWS

- Protótipo Interativo





PLANEAMENTO

E	F
Identificação de personas, storyboards, casos de uso. Mood board. Elaboração do Project Charter e WBS	- Análise de utilizadores: personas, storyboards; - Identificação dos casos de uso; - Moodboard.
Identificação dos requisitos funcionais e não-funcionais. Elaboração do modelo de domínio. Enquadramento, planos de trabalho e realização do pitch	- Identificação dos requisitos funcionais e não-funcionais; - Elaboração do modelo de domínio; - Enquadramento, planos de trabalho e realização do pitch.
Identificação da tecnologia necessária para a implementação dos requisitos, planeamento das primeiras funcionalidades, construção dos diagramas UML e de blocos	- Realização de protótipos de baixa fidelidade (esboços, protótipos em papel, wireframes)
Construção de uma base de dados de suporte ao projeto e sua implementação. Implementação dos casos de uso	- Desenvolvimento dos protótipos e evolução dos mesmos (esboços, protótipos em papel, wireframes) !
Implementação de outras funcionalidades. Bug testing	- Realização da estrutura a aplicar (mapa de navegação e user flow)
Reunião sobre a apresentação do protótipo e planos de trabalho. Código fonte disponível online	- Desenvolvimento e evolução da estrutura (mapa de navegação e user flow)
Bug testing. Ter um protótipo funcional. Desenvolvimento de um suporte visual para a apresentação do protótipo	- Realização do protótipo interativo (1ª iteração) - ! Desenvolvimento do suporte visual da apresentação e planeamento da mesma
Implementar 2 funcionalidades do projeto e testar	- Desenvolvimento do protótipo interativo (2ª iteração) X
Bug fixing e teste do projeto	- Desenvolvimento e evolução do protótipo interativo (2ª iteração)

OBRIGADA

