

Disciplina: Interacção Pessoa-Máquina Prova: Projecto I/VI

## PARTE 0: Proposta do projecto/Aceitação do projecto

**Objectivo:** Elaborar uma proposta do projecto para gerir eficientemente a administração de medicamentos - "Pillbox digital - versão desktop"

**Descrição:** Deverá ser apresentado o projecto a realizar na disciplina de Interacção. Esta descrição não deve ocupar mais do que 1 a 2 paginas e deve incluir:

- O título do projecto
- O grupo, identificando todos os seus constituintes, que irão trabalhar em conjunto
- Uma descrição do problema a tratar. Deve colocar-se na perspectiva do(s) utilizador(es) e clarificar as suas necessidades e dificuldades; A gestão/administração dos medicamentos pode ser de uso doméstico ou não(caso de lares; enfermarias; ou mesmo doméstico podendo existir na mesma casa, mais de uma caixa de medicamentos)
- Identificar o público alvo
- O objectivo do projecto: Identificar o objectivo do projecto e uma abordagem possível para
  a sua concretização. É natural que na fase de desenvolvimento do projecto surjam alterações
  à abordagem inicial. Não se preocupe, não é obrigado a seguir a abordagem inicial se ela
  não concretizar as suas soluções. Basta que mais tarde apresente justificação para não ter
  seguido a abordagem inicialmente idealizada
- No caso de existir, referencie pelo menos uma aplicação que compita com a sua. Isto é deve enquadrar o seu projecto, no contexto de aplicações congéneres(estado da arte). Deve indicar, relativamente a esta(s) aplicações, os aspectos positivos e negativos do seu desenho e uso. Deverá fazer uma avaliação crítica, de aspectos de usabilidade que tais aplicações sofram(ou não). Neste estado da arte, pode tratar aplicações que corram noutras plataformas, isso seguramente lhe trará ideias para o seu projecto.

**Deadline:** Esta parte do projecto será realizada na aula, mas terá a duração de uma semana. Deve ser submetida a apresentação do projecto via moodle, num ficheiro com o nome de IPMP1\_num1\_num2\_num3.pdf. em que **num\_x** corresponde ao número de um dos alunos que submete o projecto.