

**INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E
TECNOLOGIA DO AMAZONAS**

Departamento Acadêmico de Informação e Comunicação(DAIC)

Deixe-me Ajudar – Mockups

Manaus – AM

2017

FERNANDA MOREIRA SERRA TEIXEIRA
VINÍCIUS CAVALCANTE DE BRITO PESSOA
LUIZ EDUARDO FRAGOZES
THAÍS ALESSANDRA

Deixe-me Ajudar – Mockups

Documento apresentado como
requisito parcial para obtenção de
nota na disciplina de Linguagem
de Programação II.

Orientador: Prof. Dr. Emmerson Santa Rita

Manaus – AM

2017

Sumário

| | |
|---|----------|
| Introdução | 4 |
| Mockups | 5 |
| 2.1 Tela Inicial | 5 |
| 2.2 Tela de Cadastro | 6 |
| 2.3 Tela de Login | 7 |
| 2.4 Recuperação de senha | 8 |
| 2.5 Tela Principal do Usuário | 9 |
| 2.6 Tela de Configurações | 10 |
| 2.7 Alterar Senha | 11 |
| 2.8 Alterar Email | 12 |
| 2.9 Desativar conta | 13 |
| 2.10 Gerar Relatórios | 14 |
| 2.11 Adicionar sintoma | 16 |
| 2.12 Consultar Relatórios | 16 |
| 2.13 Motivação | 18 |
| 2.14 Exercícios | 19 |
| 2.15 Perto de você | 20 |
| 2.16 Tela de informações do usuário | 21 |
| 2.18 Tela de informações do administrador | 23 |
| 2.19 Tela de motivação do administrador | 24 |
| 2.20 Tela de exercícios do administrador | 25 |
| 2.21 Tela de “Perto de você” do administrador | 26 |
| 2.22 Tela de logout | 27 |

Introdução

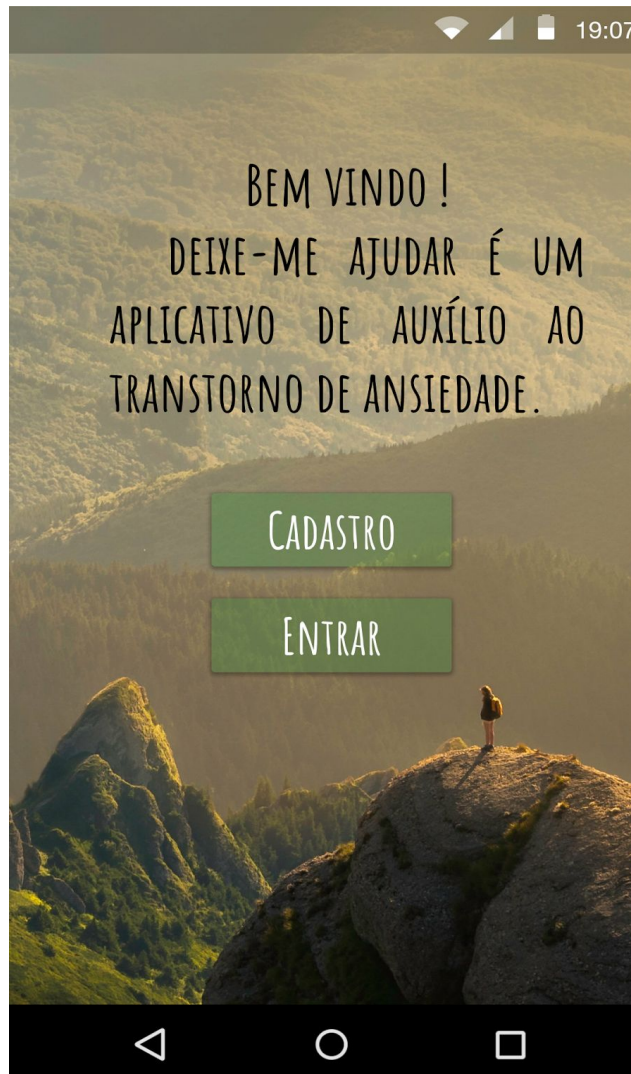
O mock-up é um protótipo feito antes do desenvolvimento do trabalho, sua principal função é facilitar o processo de concretização de ideias, normalmente, temos uma ideia geral do que queremos, mas não temos certeza quanto aos seus detalhes, como por exemplo a localização de botões e de conteúdo.

Quando a interface de tal projeto foi implementada seus desenvolvedores tiveram como maior preocupação a ser ponderada sua consistência e fácil compreensão, sendo assim, a interface de tal projeto é simplista, suas cores foram escolhidas de acordo com a parte do cérebro que ela ativa e efeitos psicológicos.

O conteúdo de cada tela passou por uma seleção minuciosa por meio de pesquisas que foram realizadas pelos próprios desenvolvedores. Por fim, foi possível construir interfaces com imagens de fundo dentro da paleta de cores conhecidas por transmitir sentimentos de calma e tranquilidade.

Mockups

2.1 Tela Inicial



A tela inicial será a primeira a ser apresentada ao usuário, nela terá uma breve saudação e em seguida estará presente dois botões, o primeiro dará acesso ao cadastro e o outro a realização do login.

2.2 Tela de Cadastro



Ao selecionar o botão "Cadastrar" na Tela Inicial, o aplicativo irá direcioná-lo para a tela de cadastro, onde irá conter três campos de texto no qual o usuário colocará o seu *email*, senha e a confirmação da mesma. Após todos os campos serem preenchidos, o usuário terá que selecionar o botão "Cadastrar" para confirmar o seu cadastro, caso o usuário queira cancelar o cadastro o mesmo poderá clicar no botão "Voltar" localizado no canto esquerdo da tela, o aplicativo irá voltar para a Tela Inicial, cancelando o cadastro.

2.3 Tela de Login



O botão “Entrar” é para os usuários que já possuem cadastro, quando esse botão for selecionado o usuário será direcionado para a seguinte tela onde poderá executar seu login, sendo solicitados como dados de entrada seu email e senha, caso o mesmo tenha esquecido a senha existe um recurso de resgate localizado no canto da tela chamado “Esqueceu sua senha?”. Se todos os campos forem preenchidos corretamente o usuário terá acesso ao conteúdo do aplicativo.

2.4 Recuperação de senha



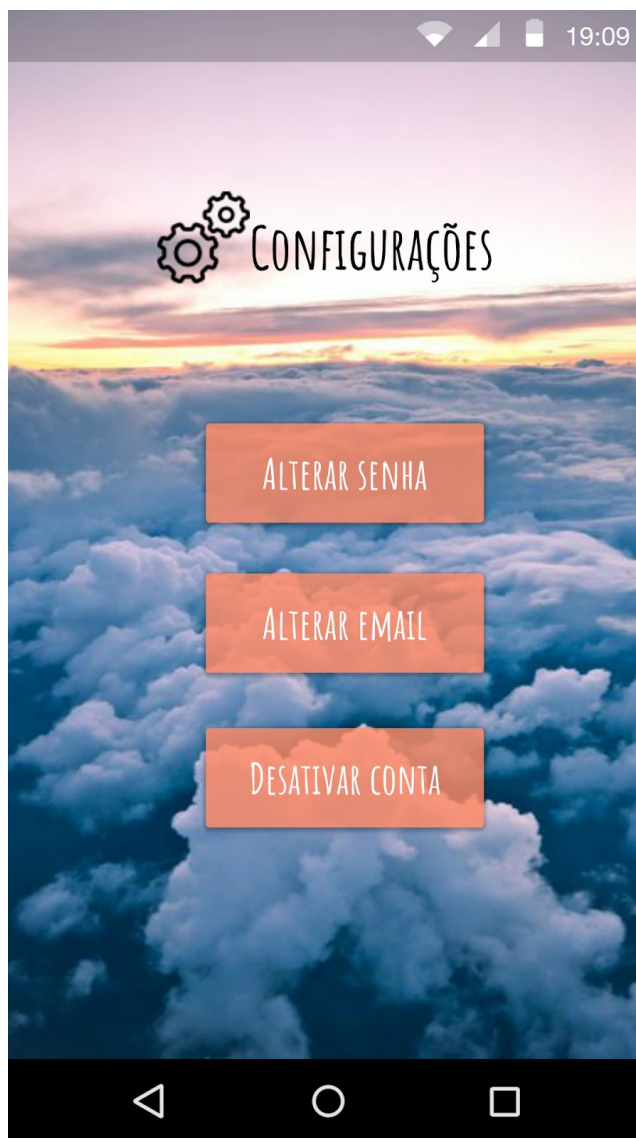
Caso o usuário venha a esquecer sua senha, o mesmo deverá clicar no link “Esqueceu sua senha?” na tela de login, feito isso, o aplicativo irá direcioná-lo para a tela de recuperação de senha, onde haverá um campo de texto para o usuário digitar seu email, e automaticamente será enviado um código para a criação de uma nova senha.

2.5 Tela Principal do Usuário



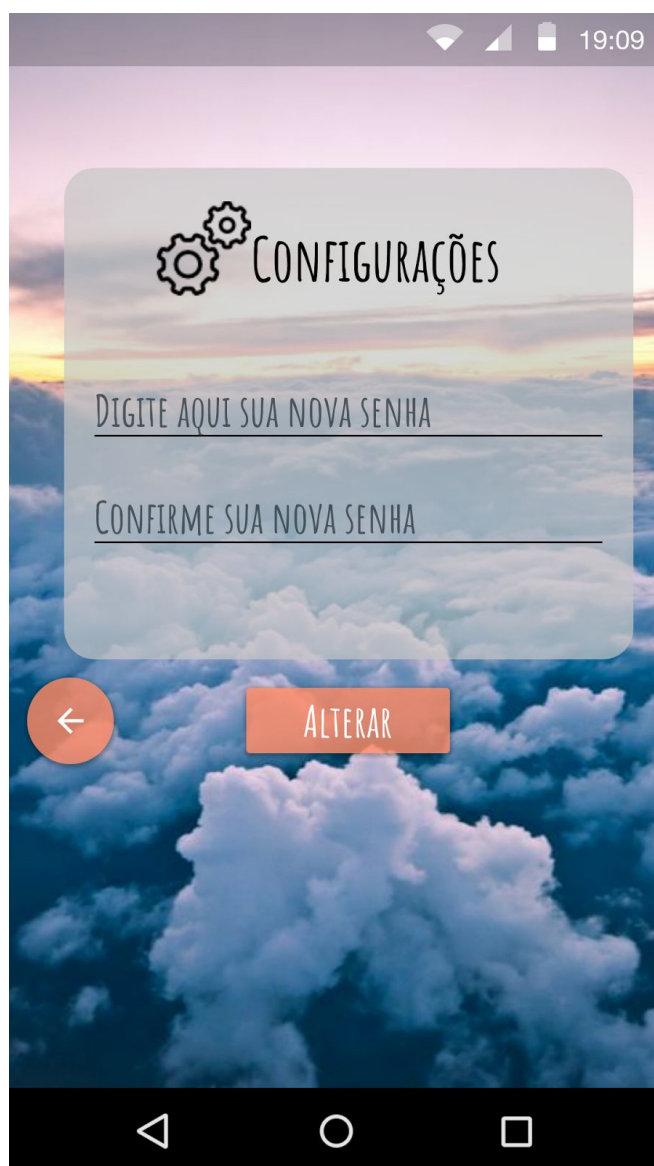
Após o login ser realizado, será apresentado a tela principal do usuário onde estão localizados seis botões diferentes, cada um com suas respectivas funções como a disponibilização de inspiração e motivação, exercícios tais como meditações, informações como artigos e reportagens sobre o transtorno de ansiedade, a opção de gerar um relatório sobre sua crise de ansiedade com seus respectivos sintomas, a opção “Perto de você” que mostra unidades de saúde públicas onde o usuário pode marcar consultas caso queira e por último as configurações de sua conta.

2.6 Tela de Configurações



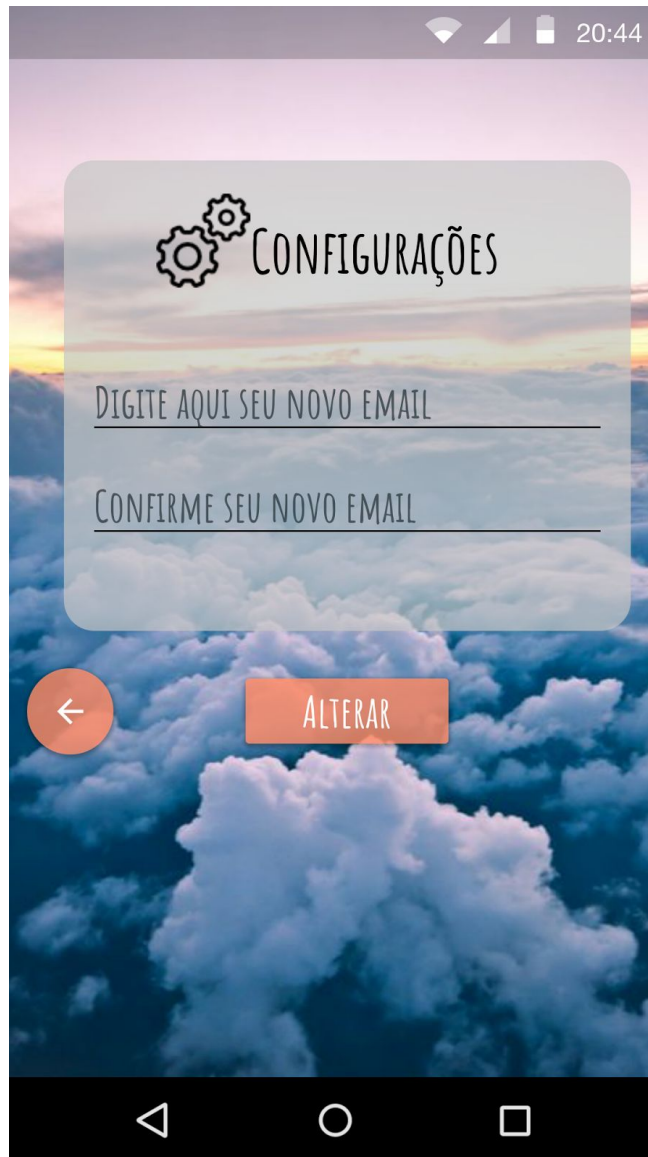
Após o login ser realizado uma das funções a que o usuário terá acesso é a suas configurações onde o usuário poderá alterar sua senha, email e se desejado desativar sua respectiva conta.

2.7 Alterar Senha



Caso haja necessidade, o usuário possui a opção de alterar sua senha na tela de configurações do aplicativo, os campos necessários para essa alteração são a sua nova senha e a confirmação via texto da mesma. Após o preenchimento dos campos o usuário deve selecionar o botão “Alterar” para que sua senha seja alterada, caso deseje cancelar o usuário deve selecionar o botão localizado no canto esquerdo da tela que o leva a tela inicial.

2.8 Alterar Email



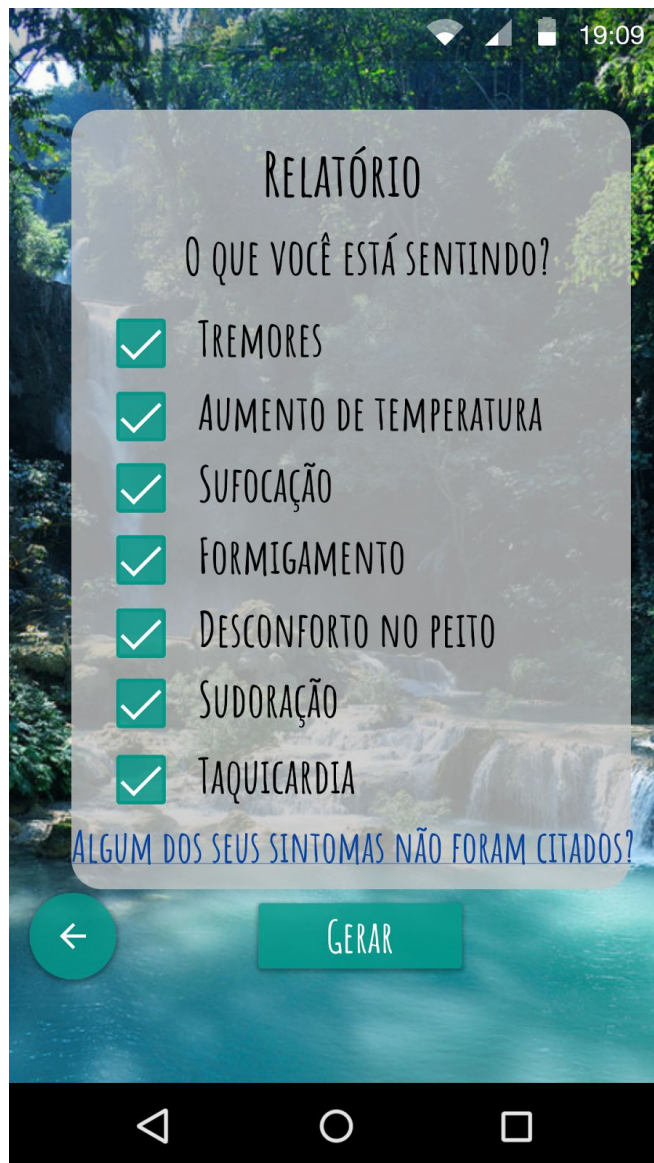
Caso haja necessidade, o usuário possui a opção de alterar *email* na tela de configurações do aplicativo, os campos necessários para essa alteração são seu novo email e a confirmação via texto do mesmo, para onde um *email* solicitando a sua confirmação novamente, será enviado. Após o preenchimento dos campos o usuário deve selecionar o botão “Alterar” para que seu *email* seja alterado, caso deseje cancelar o usuário deve selecionar o botão localizado no canto esquerdo da tela que o leva a tela inicial.

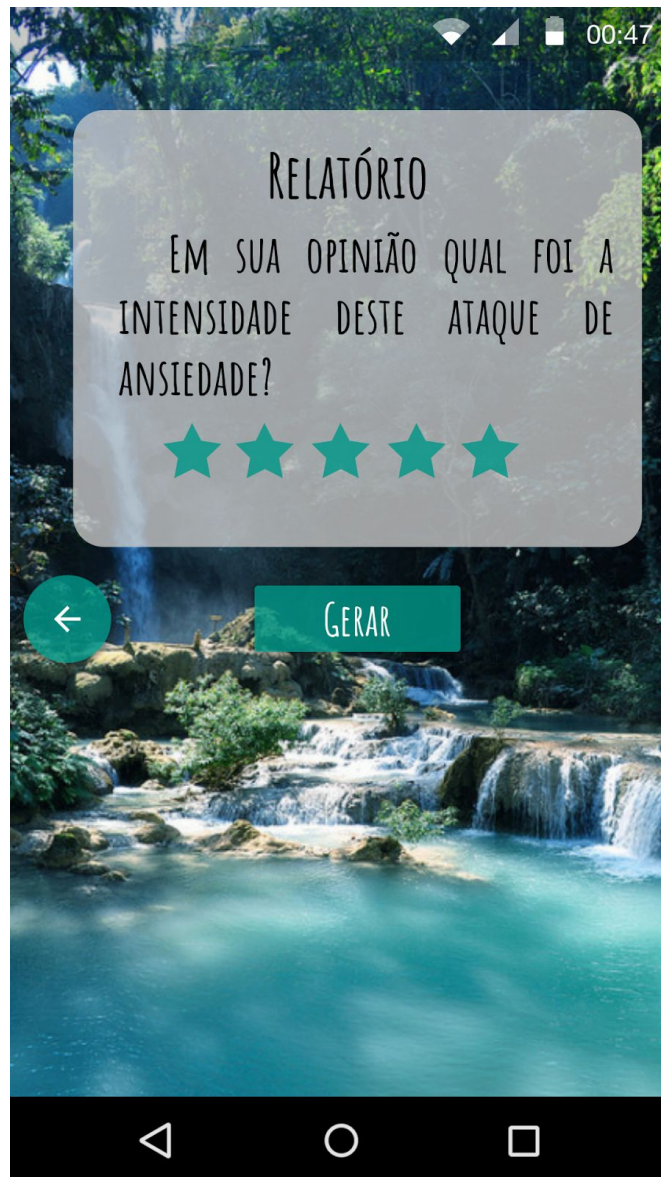
2.9 Desativar conta



Caso o usuário queira, ele pode desativar sua conta através da tela de configurações, sendo direcionado para esta tela onde o usuário é possuí a opção de desativar sua conta clicando no botão “Desativar” ou cancelando a ação clicando no botão voltar, localizado no canto esquerdo da tela.

2.10 Gerar Relatórios





Após o usuário selecionar a opção de gerar um relatório dos sintomas demonstrados durante um ataque de ansiedade, é disponibilizada uma lista de sintomas onde o usuário marcar através de um *checkbox* quais sintomas ele demonstrou. Caso o usuário tenha demonstrado um sintoma que não foi citado anteriormente na lista, abaixo da mesma existe uma opção descrita como “Algum dos seus sintomas não foram citados?”, onde o usuário é direcionada para outra tela.

2.11 Adicionar sintoma



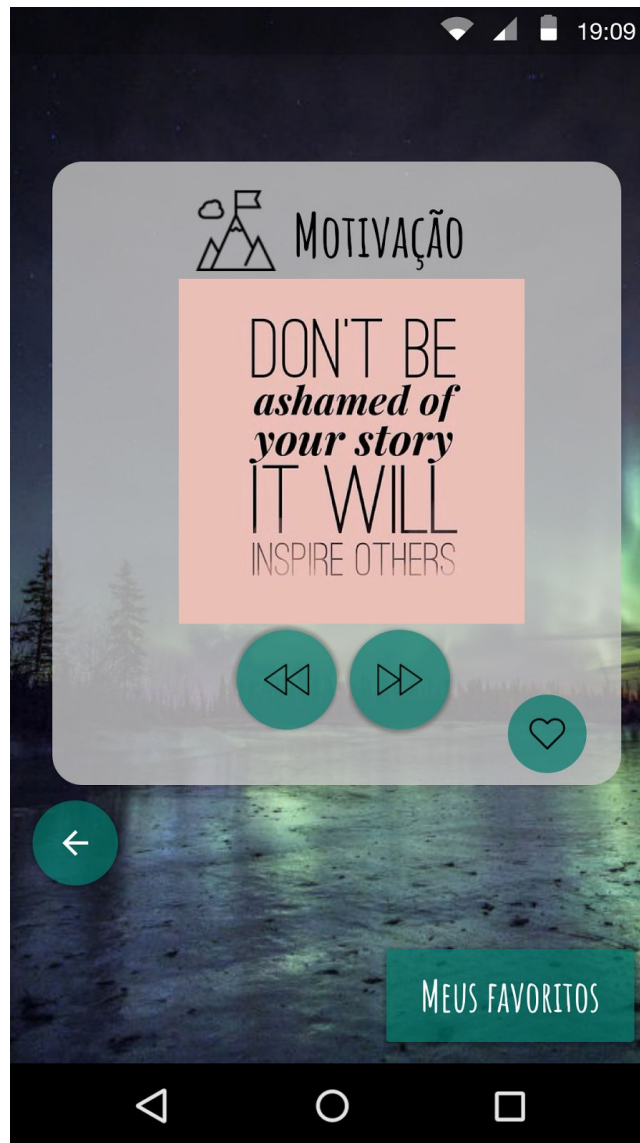
Após selecionar a opção “Algum dos seus sintomas não foram citados?” o usuário é direcionada para esta tela onde um campo solicitando qual sintoma não foi citado pode ser preenchido, caso o usuário deseje cancelar a ação existe um botão de voltar localizado no campo esquerdo da tela.

2.12 Consultar Relatórios



Nessa tela o usuário pode consultar relatórios gerados por ele anteriormente, caso o usuário deseje cancelar a ação ele pode selecionar a opção “Voltar” no canto esquerdo da tela.

2.13 Motivação



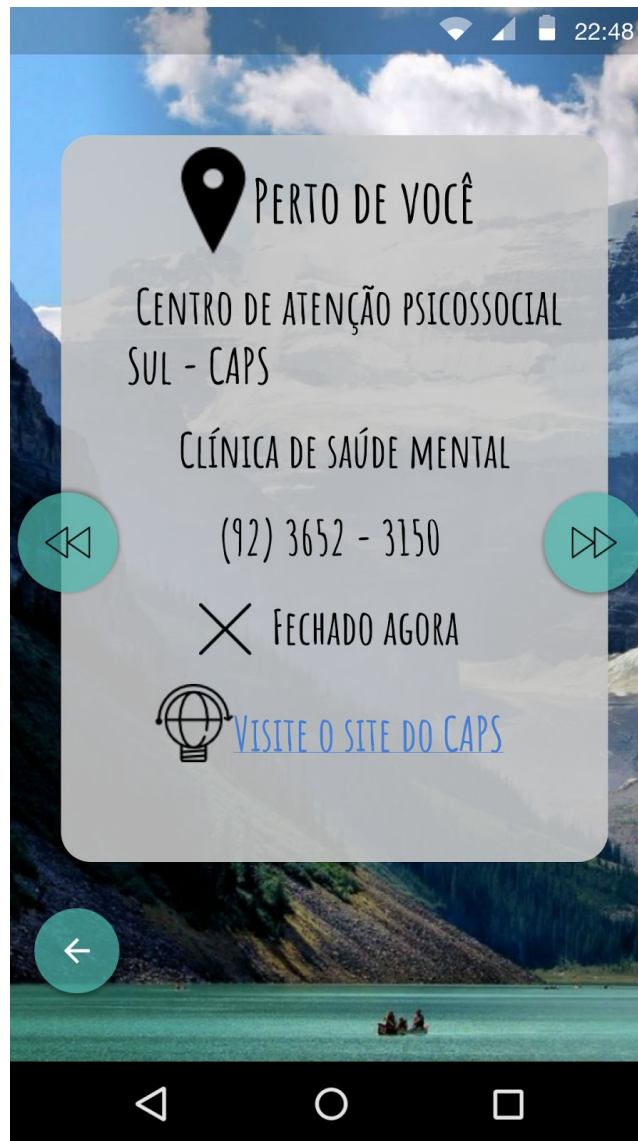
Após o usuário clicar no botão de “Motivação” ele é diretamente direcionada para esta tela onde será disposto motivações e inspirações através de imagens, frases e vídeos. O usuário poderá salvar algumas dessas “motivações” como seus favoritos, tendo acesso a elas no botão “Meus favoritos” localizado no canto direito da tela, caso o usuário deseje cancelar sua ação ele deve clicar no botão “Voltar” localizado no canto esquerdo da tela.

2.14 Exercícios



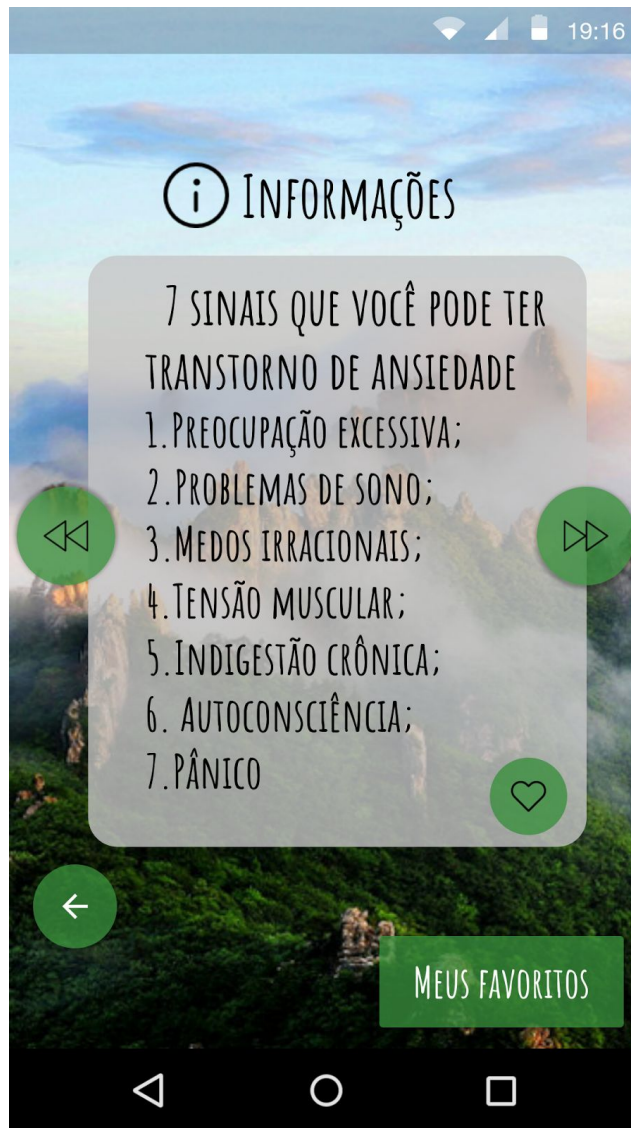
Caso o usuário selecione a opção “Exercícios” na tela principal do usuário ele é diretamente direcionado para esta tela, onde ele terá as opções de acessar exercícios de meditações, vídeos ou outros, tais como áudios e etc, caso o usuário tenha algum exercício salvo como seu favorito ele pode acessá-lo selecionando o botão “Meus favoritos” no canto direito da tela. Caso o usuário deseje cancelar sua ação ele deve clicar no botão “Voltar” localizado no canto esquerdo da tela.

2.15 Perto de você



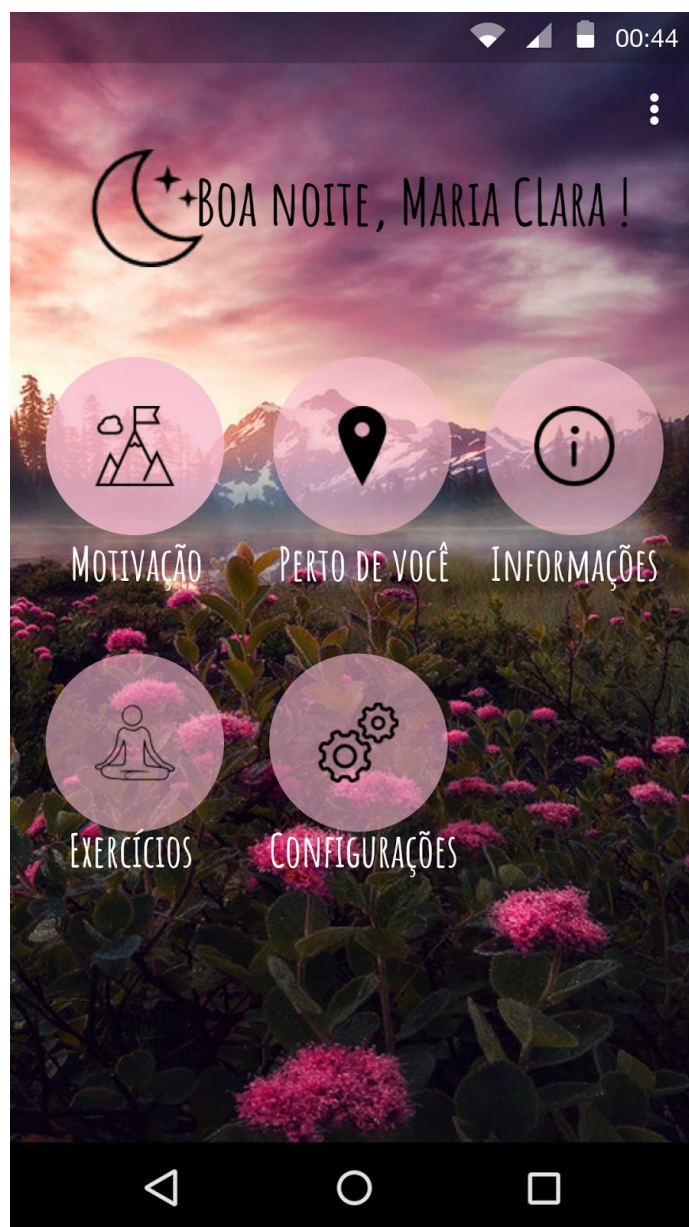
Nessa tela será disponibilizado informações sobre clínicas de saúde, organizações e outras instituições que disponibilizam auxílio a pessoas com transtorno de ansiedade perto da localização atual do usuário.

2.16 Tela de informações do usuário



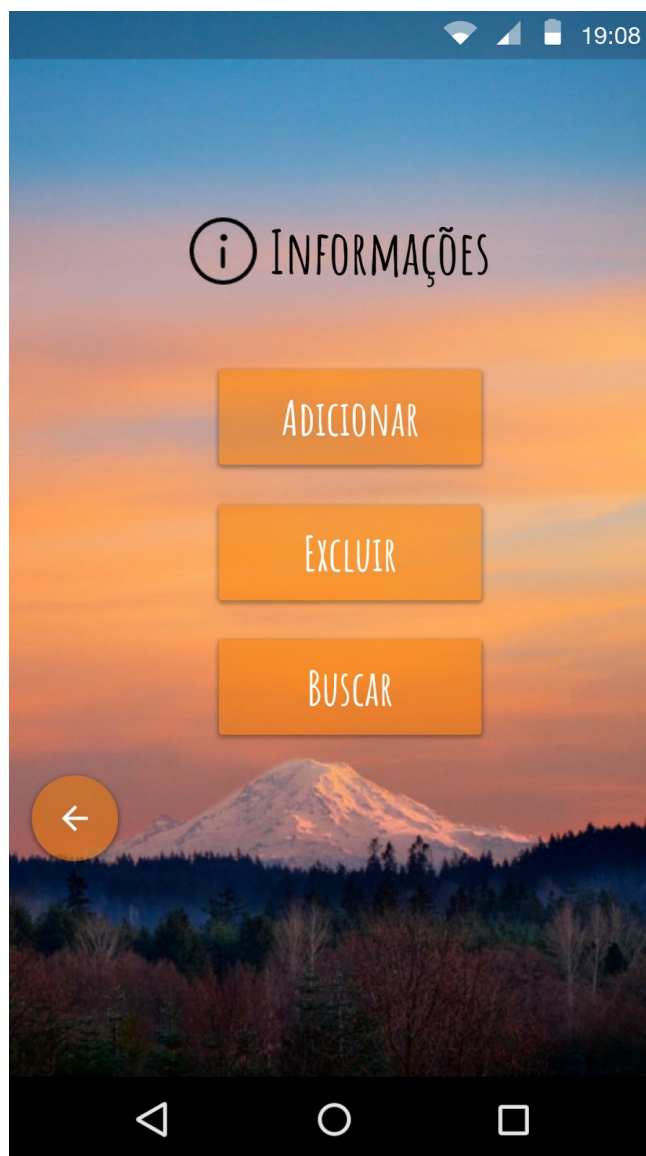
A tela de informações pode ser acessada após o usuário selecionar a opção “Informações” na tela principal, essa tela disponibiliza informações sobre o transtorno de ansiedade, tais como artigos, reportagens, palestras, vídeos e etc. o usuário pode marcar algumas dessas informações como suas favoritas e as mesmas podem ser facilmente acessadas através do botão “Meus favoritos” localizado no canto direito da tela , caso o usuário deseje cancelar a ação ele deve clicar no botão “Voltar” localizado no campo esquerdo da tela.

2.17 Tela principal do administrador



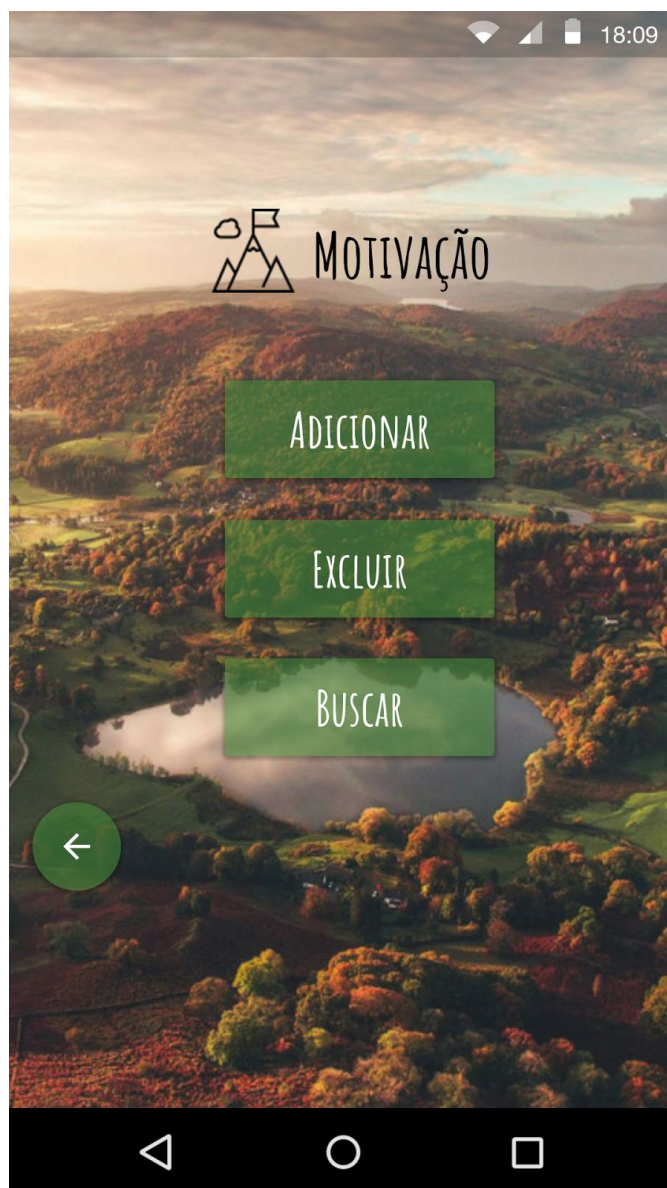
Após o *login* ser realizado, será apresentado a tela principal do administrador, onde estão localizados cinco botões diferentes, cada um com suas respectivas funções como a disponibilização de inspiração e motivação, exercícios tais como meditações, informações como artigos e reportagens sobre o transtorno de ansiedade, a opção “Perto de você” e por último as configurações de sua conta.

2.18 Tela de informações do administrador



Nessa tela o administrador possui as opções de adicionar, excluir ou buscar informações, e de acordo com sua escolha ele será direcionado à respectivas telas que permitam ele realizar as respectivas ações.

2.19 Tela de motivação do administrador



Nessa tela o administrador possui as opções de adicionar, excluir ou buscar motivações, e de acordo com sua escolha ele será direcionado à respectivas telas que permitam ele realizar as respectivas ações.

2.20 Tela de exercícios do administrador



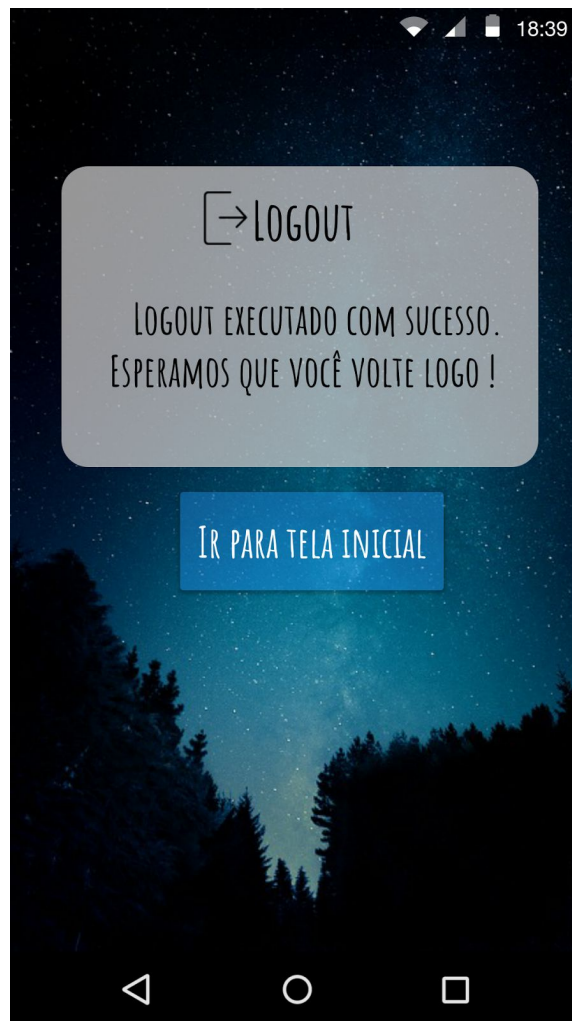
Nessa tela o administrador possui as opções de adicionar, excluir ou buscar exercícios, e de acordo com sua escolha ele será direcionado à respectivas telas que permitam ele realizar as respectivas ações.

2.21 Tela de “Perto de você” do administrador



Nessa tela o administrador possui as opções de adicionar, excluir ou buscar instituições, centros de saúde e ongs, e de acordo com sua escolha ele será direcionado à respectivas telas que permitam ele realizar as respectivas ações.

2.22 Tela de logout



O usuário ou administrador são direcionados a esta tela após executarem seu *logout*, caso o usuário deseje ir para a tela inicial do aplicativo ele deve selecionar o botão “Ir para tela inicial”.