

ANÁLISE DE REQUISITOS E OBJETIVOS DE USABILIDADE

Bárbara Jael (73241) & Rui Neto (42520)

Tema: vending machine de medicamentos à porta de farmácias

Requisitos:

- deve haver uma base de dados com todos os medicamentos não sujeitos a receita médica, sendo que cada um deve ter o folheto informativo anexado
- os medicamentos classificar-se-ão pelas seguintes categorias:
 - quanto à origem
 - naturais
 - sintéticos
 - intermédios
 - quanto ao modo de ação
 - etiológicos
 - substituição
 - sintomáticos
 - pela classe terapêutica
 - que atuam no SNC
 - que atuam no SNP
 - que atuam nos sistemas cardiovascular, hematopoético e renal
 - contraceptivos
 - gastrointestinais
- a interface deve ser:
 - de fácil utilização
 - feita de forma a que pessoas idosas consigam ler bem
 - feita com botões grandes o suficiente para que qualquer pessoa consiga carregar facilmente neles (sem carregar noutras coisas acidentalmente)
 - com design de cores que sejam bem visíveis à noite

Objetivos de usabilidade:

Obviamente, queremos que a nossa aplicação siga as várias regras de usabilidade. Para já, pretendemos que siga, pelo menos, as seguintes:

- Estética e design minimalista (*Aesthetic and minimalist design*)
 - As mensagens de diálogo não devem conter informação irrelevante ou raramente utilizada. Cada peça de informação extra na mensagem de diálogo compete com peças de informação relevante e diminui a sua visibilidade.
- Controlo e liberdade do utilizador (*User control and freedom*)
 - Os utilizadores escolhem frequentemente funções do sistema por engano e, portanto, precisarão de um marker evidente de “saída de emergência” a fim de saírem do estado indesejado sem ter que passar por uma mensagem de diálogo extensa. As funções “fazer” e “desfazer” devem ser suportadas.
- Consistência e standards/padrões (*Consistency and standards*)
 - O utilizador não deve ter que se preocupar com palavras, situações e/ou ações diferentes que significam a mesma coisa. A plataforma deve seguir as convenções.
- Prevenção de erros (*Error prevention*)
 - Melhor que uma boa mensagem de erro é um design cuidado que previne um problema de ocorrer. Ou se eliminam as condições que induzem em erro ou se apresenta uma mensagem ao utilizador antes de ele entrar nesse estado indesejado a fim de confirmar se ele quer mesmo realizar essa ação.
- Ajuda e documentação (*Help and documentation*)
 - Embora seja melhor que um sistema possa ser usado sem documentação, se o utilizador precisar de ajuda, esta deve ser providenciada. Qualquer tipo de informação deve ser fácil de procurar, focada nas tarefas que o utilizador pretende realizar, apresentar o modo de agir por passos, e não ser demasiado extensa.
- Correspondência entre o sistema e o mundo real (*Match between system and the real world*)
 - O sistema deve “falar” na mesma linguagem que o utilizador, com palavras, frases e conceitos familiares ao utilizador, ao invés de termos orientados ao sistema. Deve seguir as convenções do mundo real, fazendo com que a informação apareça de forma natural e lógica.