

Nume participanți, grupa, rol în proiect

Dascălu Rareș-Vasilică, gr. 406, client

Zaharia Robert-Alexandru, gr. 406, client

Panait Ana-Maria, gr 406, client

Popescu Paullo Roberto Karloss, gr. 406, UX designer

Sava Constantin-Alin, gr. 406, UX designer

Onoriu Elisabeta-Maria, gr. 406, UX designer

Rescue Pets

I. Scurtă descriere a proiectului

Rescue Pets

Rescue Pets este o aplicație mobilă inovatoare care aparține domeniului aplicațiilor orientate spre rezolvarea unor probleme sociale concrete, în acest caz fiind vorba despre problema suprapopulării adăposturilor de animale. Aplicația își propune să faciliteze și să simplifice procesul de adopție, sprijinind atât adăposturile cât și persoanele care doresc să adopte un animal.

Complexitatea proiectului derivă din mai multe perspective: în primul rând, din perspectiva domeniului, Rescue Pets implică provocări tehnologice precum gestionarea unor volume mari de date, sincronizarea automată între baze de date locale și online (Room și Firebase), asigurarea unei securități sporite și protecția datelor utilizatorilor. În al doilea rând, complexitatea este amplificată de interacțiunea cu utilizatorii, necesitând o interfață grafică intuitivă și prietenoasă, realizată conform principiilor moderne UI/UX și Material Design, dar și un sistem performant de asistență în timp real.

Rescue Pets utilizează tehnologii moderne precum platforma Android, limbajul de programare Java și modelul arhitectural „Model-View-ViewModel cu Clean Architecture”, aspecte care asigură o mentenanță eficientă și scalabilitate pe termen lung.

Astfel, Rescue Pets nu doar că facilitează adopțiile într-un mod modern și accesibil, ci contribuie și la rezolvarea unei probleme reale din comunitate, promovând responsabilitatea socială și bunăstarea animalelor fără stăpân.

2. Soluții de design. / 3. Prototip.

Comentariu 1

Soluția de design propusă, care include salvarea animalelor favorite și notificarea utilizatorilor asupra modificărilor de status, răspunde nevoilor exprimate de clienți privind urmărirea adopțiilor. Wireframe-urile prezentate reflectă această funcționalitate clară și intuitivă, oferind utilizatorilor acces rapid la animalele salvate.

Sugestie: Ar putea fi utilă adăugarea unui filtru suplimentar în lista favoritelor pentru a separa animalele „încă disponibile” de cele „deja adoptate”, pentru a evita confuziile.

Comentariu 2

Interfața principală propusă, cu acces rapid la funcții esențiale precum „Caută un animal”, „Animale preferate” și „Profilul meu”, reflectă bine dorința utilizatorilor de simplitate și claritate, mai ales pentru cei nefamiliarizați cu tehnologia.

Sugestie: În prima prezentare a aplicației (tutorialul interactiv scurt), ar putea fi inclus un reminder vizual clar că este disponibilă și o funcție de chat direct cu un asistent pentru întrebări rapide despre adopție.

Comentariu 3

Implementarea unui sistem de recenzii publice filtrate automat este un element puternic de încredere și transparență, așa cum a fost solicitat în relatările clienților. În wireframes, zona de recenzii pare bine integrată în profilul adăposturilor.

Sugestie: Pentru a spori și mai mult credibilitatea, se poate marca vizibil recenziile venite de la utilizatori „verificați” (cei care au finalizat o adopție reală prin aplicație).

II. Raport clienți

1. Înțelegerea cerințelor.

Relatarea 1 – Procesul de adopție și profilul utilizatorului

Contribuție: Dascălu Rareș-Vasilică,

“Ne-am dori ca aplicația să ofere posibilitatea de a găsi animale pentru adopție în funcție de preferințele iubitorului de animale. De exemplu, sa putem găsi animale care sa aibă o anumită rasă, varsta sau mărime.

Am povestit echipei despre un scenariu foarte des întâlnit: o familie cu doi copii mici care dorește să adopte un câine blând, de talie medie, preferabil deja educat, pentru a evita incidentele în casă. Acești iubitori de animale nu sunt familiarizați cu noile tehnologii, fapt pentru care aplicația trebuie sa fie cat mai ușor de folosit.

Un alt aspect esențial a fost ca utilizatorii să poată salva animalele preferate, să primească notificări atunci când un animal devine disponibil sau este adoptat, și să existe un istoric al cererilor de adopție.”

Relatarea 2 – Interacțiunea cu adăposturile

Contribuție: Zaharia Robert-Alexandru

„Lucrez într-un adăpost de animale mai mic și, sincer, nu avem nici timp, nici resurse să ne ocupăm constant de actualizarea listei de animale disponibile pentru adopție. În fiecare zi apar cazuri noi și e greu să ținem pasul. Mi-ar fi foarte util să avem o platformă unde să putem adăuga rapid un animal nou. De cele mai multe ori persoanele care doresc să adopte cer detalii la telefon despre cum arată animalele înainte de a se deplasa la sediu și asta poate să ocupe mult timp.

În plus, uneori mi-e greu să țin cont ce animal a fost cerut spre adopție până vin noii proprietari să îl ia acasă. Tot ce îmi doresc este o soluție cât mai simplă și rapidă, ca să ne putem concentra mai mult pe animale și mai puțin pe birocrație.”

Relatarea 3 – Feedback și transparență în procesul de adopție

Contribuție: Panait Ana-Maria

“Am vorbit cu echipa de dezvoltare despre cât de important e ca oamenii să aibă încredere în adăposturi și să fie totul clar și la vedere. Le-am dat un exemplu simplu: cineva vrea să ia un animal acasă, dar nu prea are curaj pentru că nu știe mare lucru despre adăpost sau cum sunt tratate animalele acolo.

Ca să avem mai multă încredere unii în alții pe platformă, am menționat că am dori să existe un sistem de recenzii – atât pentru adăposturi, cât și pentru oamenii care vor să adopte. După ce cineva încearcă să adopte un animal (chiar dacă reușește sau nu), ambele părți pot spune cum a fost. De exemplu, dacă au primit răspuns repede, dacă informațiile au fost corecte, dacă s-a comunicat ok.

Am mai dori ca părerile astea să fie publice, dar să fie filtrate automat, ca să nu apară jigniri sau comentarii răutăcioase. Acest aspect i-ar ghida pe cei noi spre adăposturile cele mai serioase și ar menține o interacțiune politicoasă.”

Răspuns 1 – Întrebare de la designeri: „Cum își imaginează utilizatorul tipic aplicația atunci când o folosește prima dată?”

Răspuns: Ne-am imaginat că utilizatorul intră în aplicație din dorința sinceră de a salva un animal. Prima impresie este esențială – trebuie să vadă o imagine prietenoasă, și să aibă acces rapid la funcțiile principale: „Caută un animal”, „Animale preferate”, „Profilul meu”. Am sugerat să existe o scurtă prezentare interactivă cu pașii de bază ai aplicației (cum cauți, cum adopți, cum contactezi adăpostul). Totul trebuie să transmită încredere și ușurință în utilizare.

Răspuns 2 – Întrebare de la designeri: „Cum ne asigurăm că utilizatorii simt că procesul de adopție este sigur și controlat?”

Răspuns:

Sugestia este să implementăm un sistem de profiluri verificate atât pentru adăposturi cât și pentru utilizatori, plus mesaje de confirmare și transparență în toate etapele (ex. „Animal rezervat cu succes”, „Adopția a fost finalizată”). În plus, o secțiune de recenzii și feedback poate întări încrederea în platformă.

2. Soluții de design / 3. Prototipuri

Comentariu 1:

Claritate vizuală pentru seniori

Designul din Figma arată modern, dar ar trebui puțin adaptat pentru utilizatorii mai în vârstă, mai ales cei care locuiesc singuri. Ar fi bine să avem fonturi mai mari, culori cu contrast mai puternic și o navigare cât mai simplă. Poate ar fi util și un „mod accesibilitate” care să poată fi activat direct din pagina de profil pentru aceste setări de preferințe.

Comentariu 2:

Funcționalitate de feedback și încredere

Ar fi util să existe o secțiune de recenzii în profilul fiecărui adăpost și utilizator. Recenziile ar trebui să fie ușor de moderat, cu etichete vizibile, spre exemplu „Recenzie verificată” sau „Recenzie raportată”, ca să fie clar ce e de încredere și ce nu.

Comentariu 3:

Flux clar pentru rezervarea animalului

Pe pagina principală și în profilul fiecărui animal ar trebui să fie clar ce stare are: „Disponibil”, „Rezervat” sau „Adoptat”. Butonul de „Rezervă vizită” ar trebui să funcționeze doar dacă animalul e disponibil. Asta ajută să nu apară încurcături cu mai multe persoane care vor același animal.

Link:

<https://www.figma.com/design/HOYSWfpN2BvPLjmtz8Bjlf/%F0%9F%93%B1-Figma-size-Mockups--Community-?node-id=0-1>

III. Raport designeri

1. Înțelegerea necesităților.

a. Colectarea datelor.

1. Ce crezi că te-ar putea ajuta pentru a găsi animalul potrivit?

R: Nu mi-as dori să găsesc animale aflate în cealaltă parte a țării. Totodată, aș vrea să pot ignora cainii mari și greu de întreținut.

2. Ce informații relevante ai dori să fie disponibile pentru fiecare animal.

R: As dori să pot vedea diferite aspecte precum vârsta, greutatea, rasa. Chiar și un nume ar fi dragut lângă o poză.

3. Ai avea încredere să adopți un animal ales de pe platformă?

R: Cred că as dori să pot obține niște informații extra. Eventual o persoană pe care să o pot întreba istoricul lui sau poate sfaturi despre cum pot avea grija mai bine de animal.

4. În regulă, ai găsit animalul perfect. Îți place, e pufos, nu face pe canapea, e prietenos și are înălțimea potrivită. Ce faci?

R: Pai aș vrea să-l văd. Poate în realitate nu e la fel de simpatic. Aș vrea să mă conving că e alegerea potrivită.

5. Ce ai face dacă ceva te deranjează la o aplicație mobilă?

R: O dezinstalez. Deci am instalat odată o aplicație de rețete... După 5 minute nu reușisem să deschid prima rețetă. Trebuia să facă un singur lucru...

6. Ce se întâmplă după ce o vizită este programată?

R: Utilizatorul primește o confirmare și, în cazul în care sunt necesare detalii suplimentare, poate discuta direct cu personalul adăpostului.

7. Cum se actualizează informațiile despre animale?

R: Personalul adăpostului poate modifica și actualiza profilurile animalelor pentru a asigura că datele afișate sunt corecte și actuale.

8. Câte animale se afla în medie la adăpostul vostru și câte din ele își găsesc un cămin?

R: Cred că avem undeva la 150 de câini, 60 de pisici și 2 cai frumoși. Dintre toate acestea doar aproximativ 10 câini și 3 pisici sunt adoptate în fiecare lună, dar pentru fiecare animal adoptat alte 3 ajung să nu își găsească o casă.

S-ar urmări integrarea mai strânsă cu sistemele existente de gestionare a animalelor din adăposturi.

b. Analiza datelor.

1. Procesul de adopție este adesea necunoscut sau neînțeles de către majoritatea oamenilor.
2. Lumea este sceptică cu privire la calitatea serviciilor prestate la distanță.
3. Utilizatorii nu vor avea răbdare să vizualizeze profilul fiecărui animal.
4. Utilizatorii și-ar dori să se poată întoarce la anumite animale identificate în trecut, mai ales cum procesul de decizie înaintea adopției unui animal este unul relativ îndelungat.

5. Procesul de înscriere al unui animal poate fi anevoios, mai ales atunci când trebuie să gestionezi fișele multor animale
6. Ar fi important să nu existe mai multe persoane în proces de adopție pentru același animal în același timp

c. Modelarea datelor.

- **Roluri (work roles)**

<i>Work role 1</i>	Utilizator obișnuit
Contextul utilizării	Căutarea unui animal de companie
Scopuri	Găsirea unui companion potrivit și adoptarea responsabilă a unui animal.
Frecvența utilizării	Subiectivă, aplicația va fi folosită în mod excepțional (atunci când utilizatorul dorește să adopte un animal) pe o perioadă variată. Între câteva zile și câteva luni, în cazul în care nu este decis dacă vrea să facă acest pas.
Responsabilități/funcționalități utilizate	Căutarea unui animal Discuția cu o persoană responsabilă adopției Programarea de vizite la centrul de adopții Salvarea animalelor și urmărirea statutului lor
Abilități	Utilizare de bază a aplicațiilor mobile.
Privilegii de administrare	-
Aspecte personale	Varietate mare: familii, seniori, studenți, profesioniști; motivați de dorința de a oferi un cămin unui animal.

<i>Work role 2</i>	Personal centru de adopții
Contextul utilizării	Gestionarea profilurilor animalelor disponibile pentru adopție și aprobarea solicitărilor primite prin RescuePets.
Scopuri	Creșterea ratei adopțiilor și optimizarea gestionării animalelor din adăpost.
Frecvența utilizării	Zilnic.
Responsabilități/funcționalități utilizate	- Adăugarea/actualizarea animalelor - Gestionarea cererilor de adopție - Comunicare cu potențiali adoptatori - Marcarea animalelor ca adoptate sau rezervate.
Abilități	Cunoștințe de bază despre utilizarea aplicațiilor mobile; atenție la detalii; comunicare eficientă.
Privilegii de administrare	Da – asupra profilurilor animalelor și cererilor.
Aspecte personale	Empatie, dorința de a facilita adopțiile, organizare.

Documentație proiect - Rescue Pets

<i>Work role 3</i>	Administrator/Moderator al aplicației
Contextul utilizării	Monitorizarea interacțiunilor din aplicație pentru a păstra un climat respectuos și sigur.
Scopuri	Asigurarea respectării regulilor comunității, filtrarea recenziilor și comentariilor nepotrivite.
Frecvența utilizării	Zilnic sau la nevoie, în funcție de activitatea utilizatorilor.
Responsabilități/funcționalități utilizate	<ul style="list-style-type: none"> - Revizuirea și moderarea conținutului (recenzii, comentarii) - Gestionarea raportărilor de abuz - Implementarea de măsuri de sancționare când e nevoie.
Abilități	Abilități de comunicare, echilibru emoțional, obiectivitate.
Privilegii de administrare	Da - acces complet pentru moderare și intervenție
Aspecte personale	Capacitate de a gestiona conflicte și de a lua decizii rapide, imparțiale

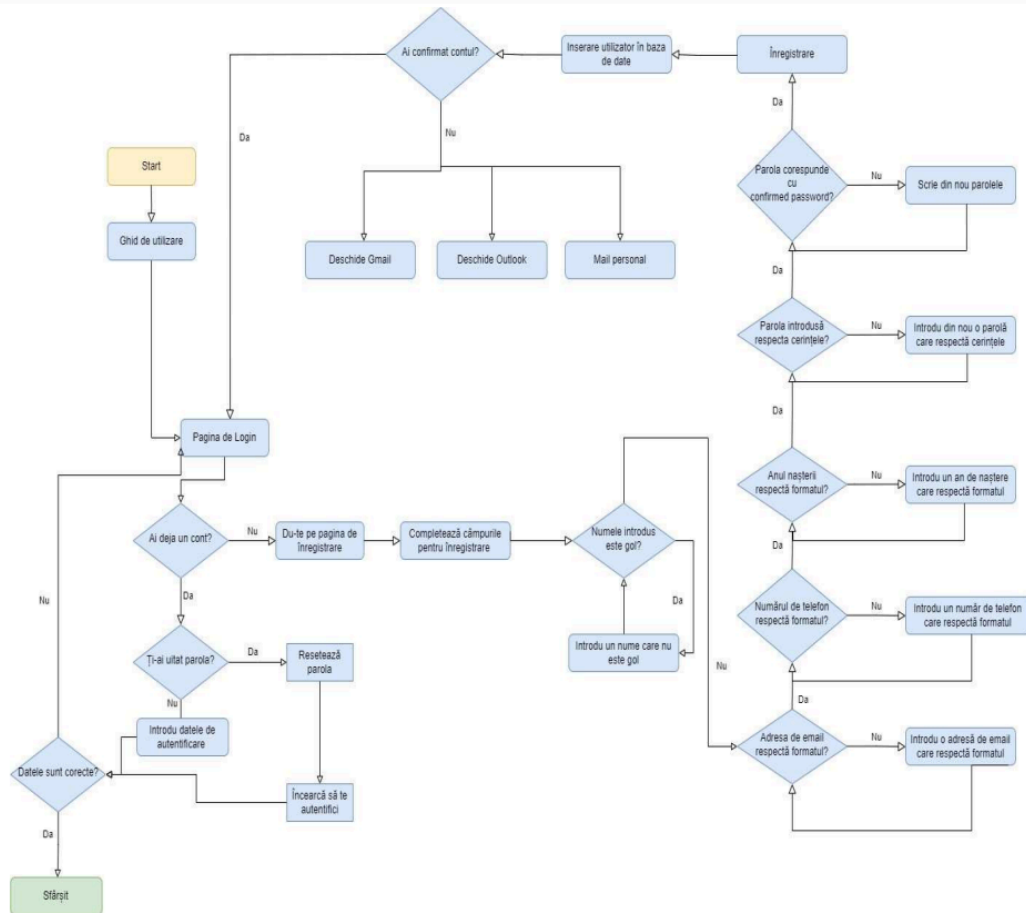
<i>Work role 4</i>	Voluntar sau Ajutor logistic în adăpost
Contextul utilizării	Actualizarea informațiilor din aplicație despre animalele disponibile, sub coordonarea personalului angajat.
Scopuri	Sprijinirea logistică a centrelor pentru a menține actualizate profilurile animalelor.
Frecvența utilizării	Zilnic sau săptămânal.
Responsabilități/funcționalități utilizate	<ul style="list-style-type: none"> - Încărcarea de poze și descrieri - Corectarea datelor incorecte - Asigurarea completării corecte a fișelor animalelor.
Abilități	Minime cunoștințe digitale, atenție la detalii.
Privilegii de administrare	Parțiale (doar asupra profilurilor animalelor).
Aspecte personale	Dorința de a contribui activ la procesul de adopție; răbdare.

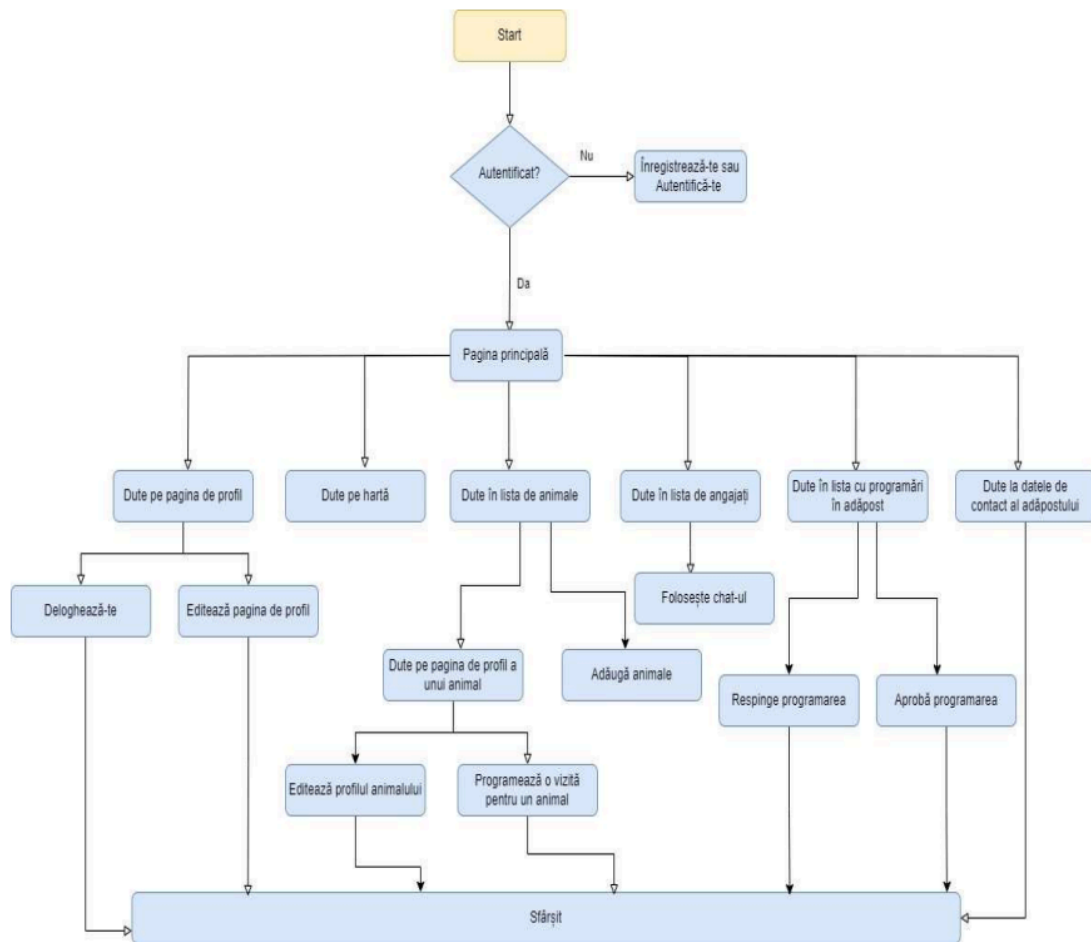
• *Clase de utilizatori (user classes)*

Clasa de utilizator	Descriere	Nevoi identificate	Preferințe/ Funcționalități
Familist	Familii care doresc un animal de companie potrivit pentru creșterea copiilor, cu temperament calm și prietenos.	Informații detaliate despre siguranța animalului și modalități de integrare în viața copiilor; ghiduri privind îngrijirea.	Filtre pentru animale potrivite copiilor; afișare clară a temperamentului; sistem de recomandări pentru familii.
Senior singur	Persoane în vârstă	Interfață	Opțiuni de

	care caută companie și sprijin emoțional prin adoptarea unui animal.	simplificată, ușor de navigat; asistență directă sau suport personalizat; funcționalități de accesibilitate.	comunicare simplificate; butoane mari și contrast crescut; informații clare și concise.
Tânăr iubitor de animale	Persoane tinere, entuziasmate de tehnologie, care doresc să adopte un animal compatibil cu un stil de viață activ.	Funcționalități interactive, căutare avansată, opțiuni de personalizare; informații actualizate despre animale.	Design modern și dinamic; notificări în timp real; posibilitatea de a vizualiza profilul animalelor prin galerii foto/video.
Student care are nevoie de companie	Studenți care caută un animal de companie pentru a-i oferi sprijin emoțional și companie în viața de zi cu zi.	Opțiuni de adopție accesibile din punct de vedere financiar; ușor de folosit și acces la informații rapide.	Secțiuni cu recomandări pentru studenți; funcționalități de chat; notificări personalizate.
Profesionist ocupat	Persoane cu programe aglomerate care doresc o adopție rapidă și eficientă, fără a pierde mult timp în procese complexe.	Proces de adopție rapid și simplificat; informații concise și la obiect; opțiuni de rezervare și programare online.	design minimalist; notificări automate; posibilitatea de a accesa rapid istoricul și statusul cererilor.

- **Diagrama fluxului de lucru (work flow diagram)**





d. Extragerea cerințelor

Stare adoptat (+ notificări)

- Ca utilizator, vreau să pot avea o evidență a animalelor preferate;
- Ca utilizator, vreau să fiu informat în momentul în care animalele mele preferate nu mai sunt disponibile;
- Ca utilizator, vreau să am acces la istoricul cererilor mele de adopție;

Recenzii/rating

- Ca utilizator, vreau să pot lăsa un feedback cu privire la serviciile prestate de către personalul adopost;
- Ca utilizator, vreau să pot vedea review-urile altor utilizatori;
- Ca reprezentant al unui adăpost, vreau să pot răspunde review-urilor;
- Ca utilizator, vreau ca comentariile vizualizate să nu aibă un limbaj licențios;
- Ca persoană cu deficiențe de vedere, vreau ca fontul să fie suficient de mare (LOW PRIO)

- Ca persoană cu deficiențe de vedere, vreau să am acces la un mod cu contrast puternic (LOW PRIO)

2. Soluții de design. / 3. Prototip.

a) Design conceptual și generativ

Concept 1

Personalizare și salvare a animalelor preferate

Relatările clienților au subliniat nevoia de a putea salva animalele de interes și de a primi notificări atunci când statutul acestora se schimbă (de exemplu, un animal preferat este adoptat de altcineva). În RescuePets, această nevoie s-a transpus printr-o funcționalitate de „Favorite”, unde utilizatorii pot marca animalele preferate, vizualiza statusul lor în timp real și primi alerte. Această idee îmbunătățește experiența de utilizare și încurajează o interacțiune constantă cu aplicația.

Concept 2

Interacțiune directă și transparentă cu personalul adăposturilor

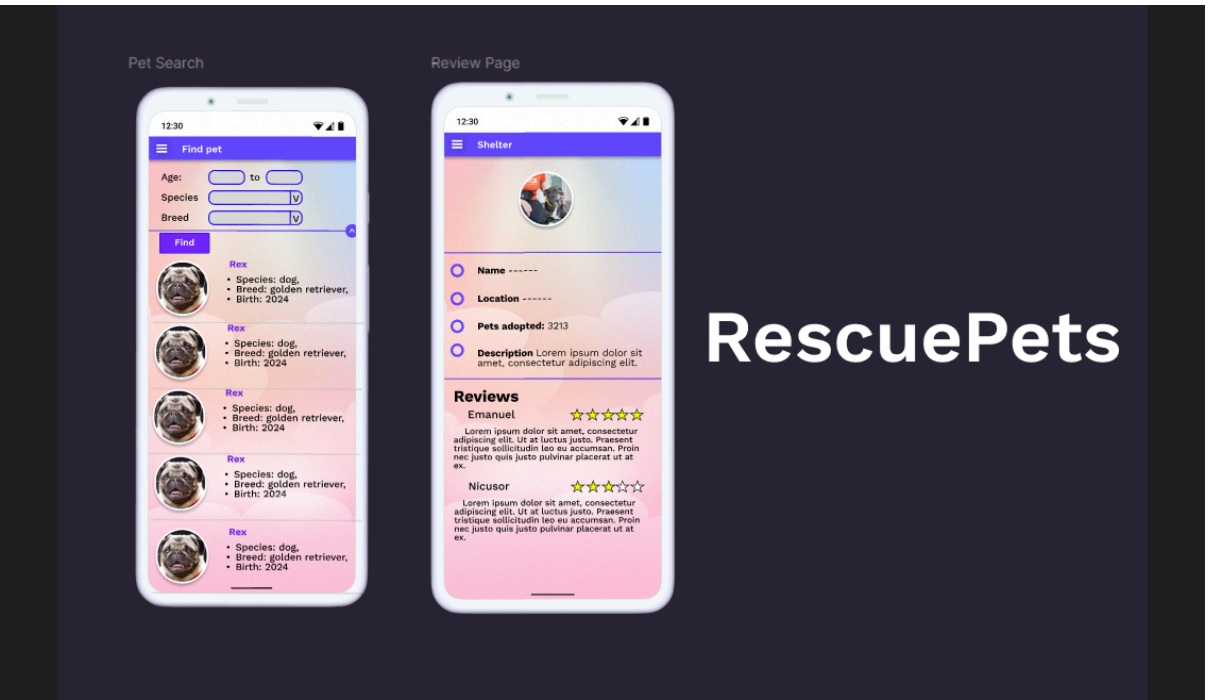
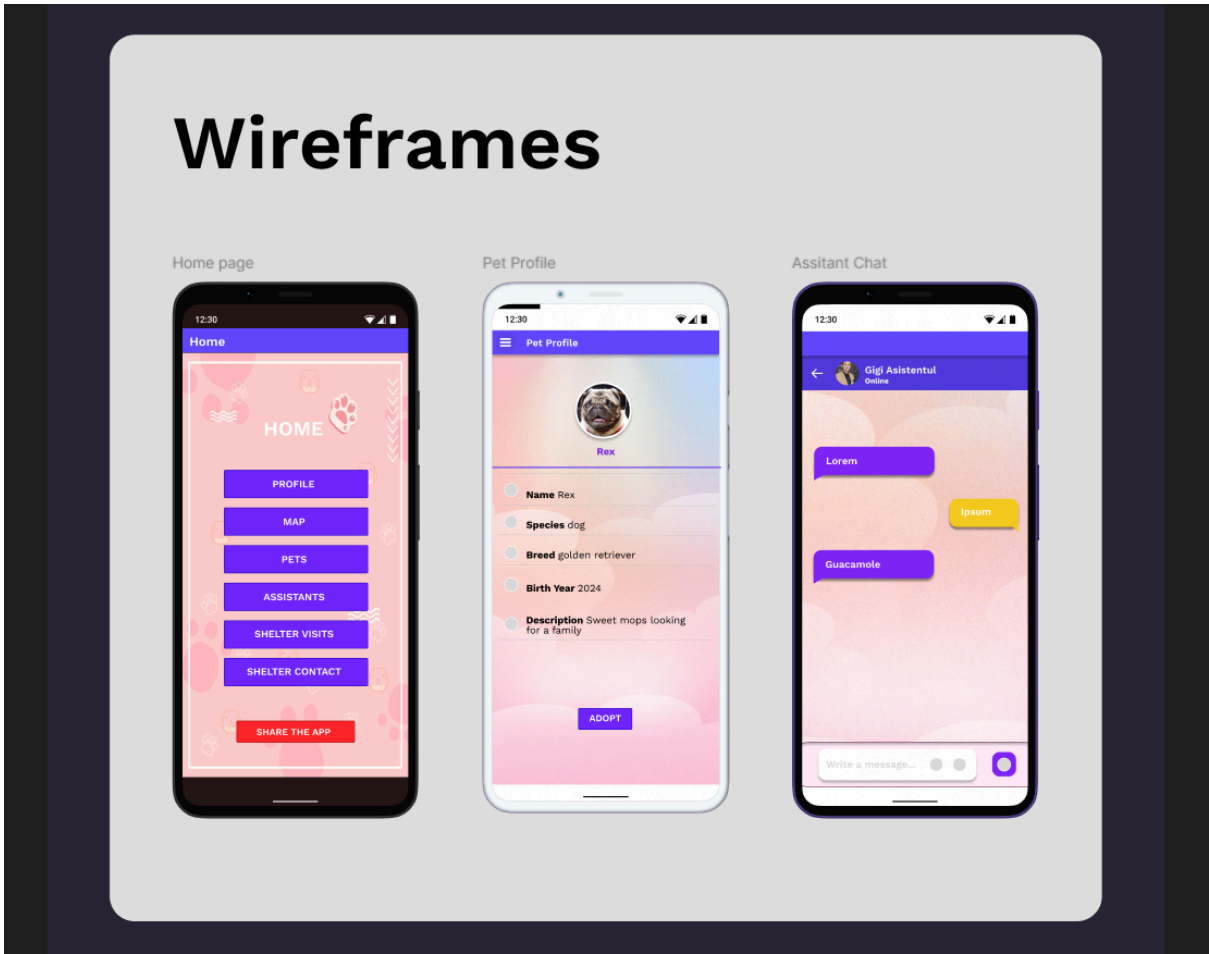
Din relatările clienților și user stories, a reieșit importanța unui contact uman în procesul de adopție – nu doar alegerea online a unui animal. În RescuePets, această nevoie a fost abordată prin introducerea unui sistem de chat direct cu angajații adăposturilor și prin programarea vizitelor la adăpost în aplicație. Aceste funcționalități facilitează obținerea de informații suplimentare și construirea încrederii între utilizator și adăpost.

b) Design intermediar și detaliat

- **Pagina principală** – include butoane rapide către "Pets", "Assistants", "Shelter visits".
- **Ecran de căutare animale** – filtre avansate pentru rasă, vârstă, talie, compatibilitate cu copii, nivel de energie.
- **Profil animal** – detalii complete (specie, vârstă, caracteristici), buton de „Adaugă la favorite”, buton de „Solicită vizită”.
- **Chat online cu adăpostul** – posibilitatea de a pune întrebări rapide.
- **Pagina de recenzii** – vizualizare și adăugare recenzii pentru adăposturi, filtrate automat pentru limbaj nepotrivit.

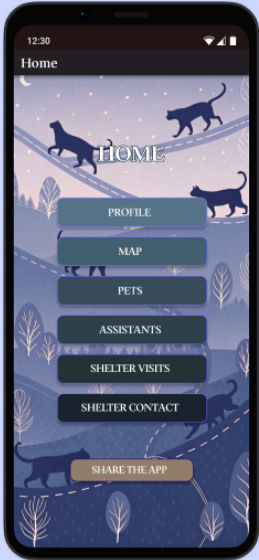
Wireframe-urile reflectă cerințele principale extrase din interviuri și user stories și au fost construite ținând cont de principiile Material Design.

<https://www.figma.com/design/HOYSWfpN2BvPLjmtz8Bjlf/%F0%9F%93%B1-Figma-size-Mockups--Community-?node-id=0-1&t=39j4kzaq7kuny9Ha-1>



Wireframes

Home page



Pet Profile

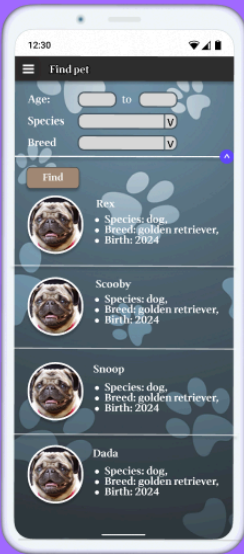


Assitant Chat



Androids

Pet Search

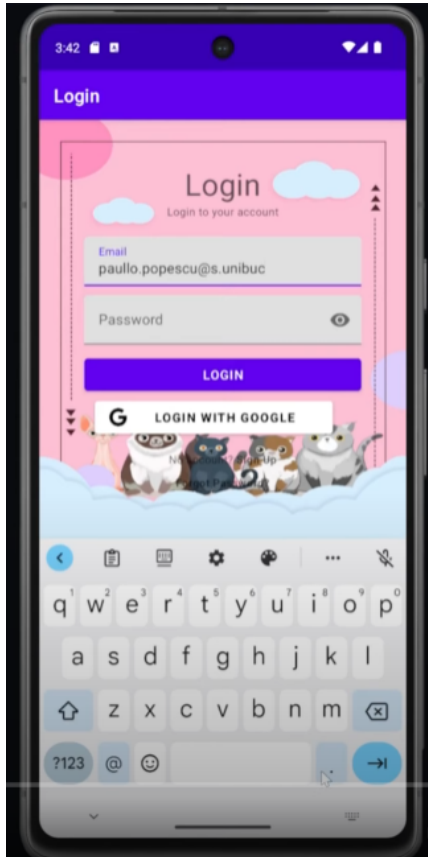


Reviews



RescuePets

Principii folosite în proiectul RescuePets și explicații:

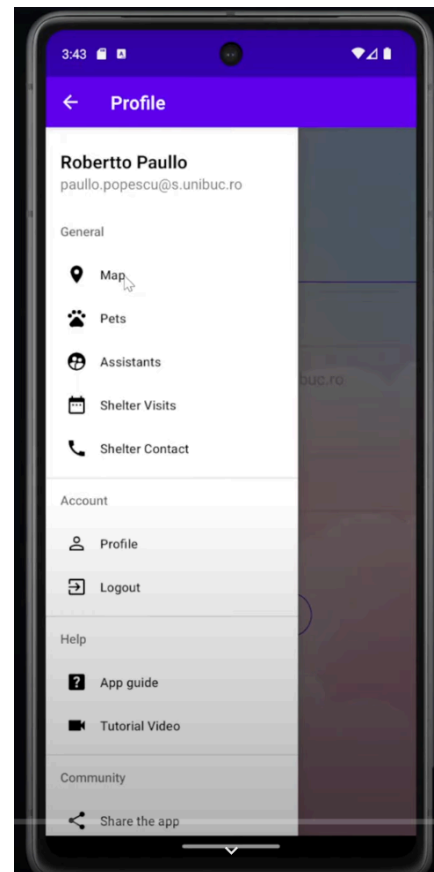


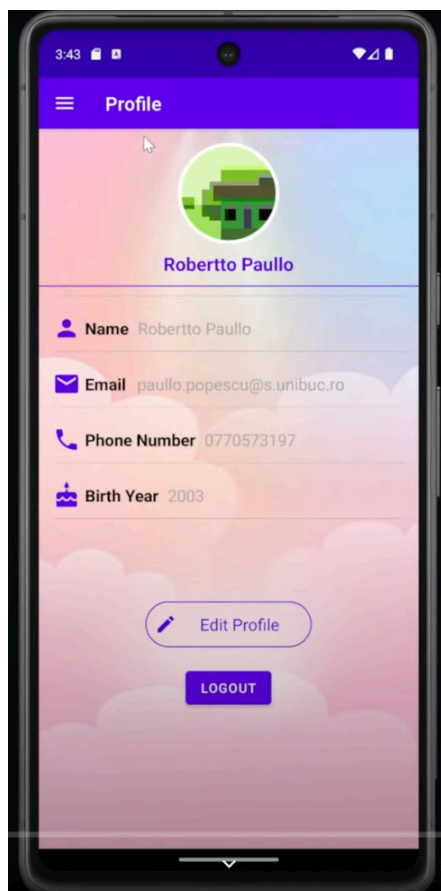
1. Elemente de control

- Butoanele sunt de proporții rezonabile, plasate la o distanță potrivită;

2. Elemente tipografice

- Nu sunt utilizate mai mult de 2 familii de fonturi;



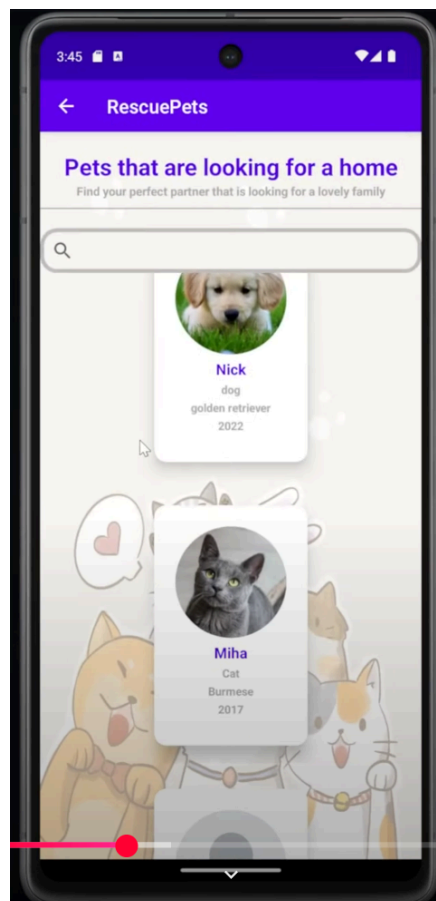


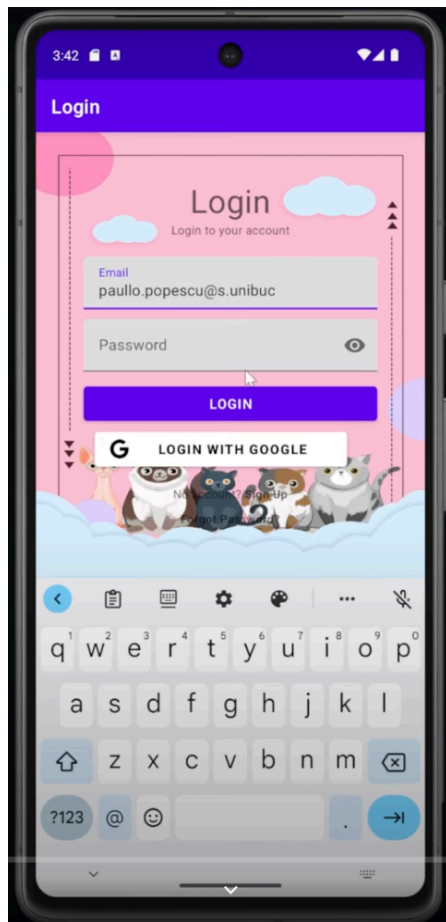
3. Elemente de navigare

- Meniu hamburger inserat în partea superioară;

4. Elemente de control

- Utilizarea unei pictograme de căutare;



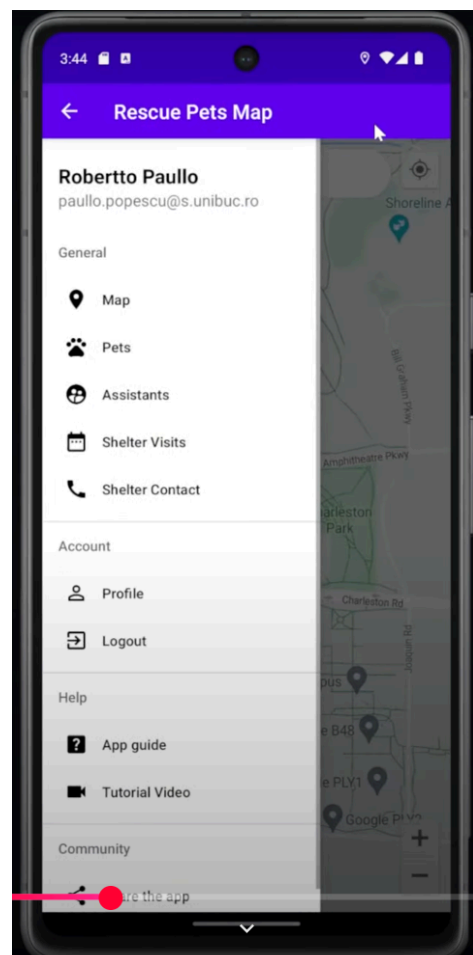


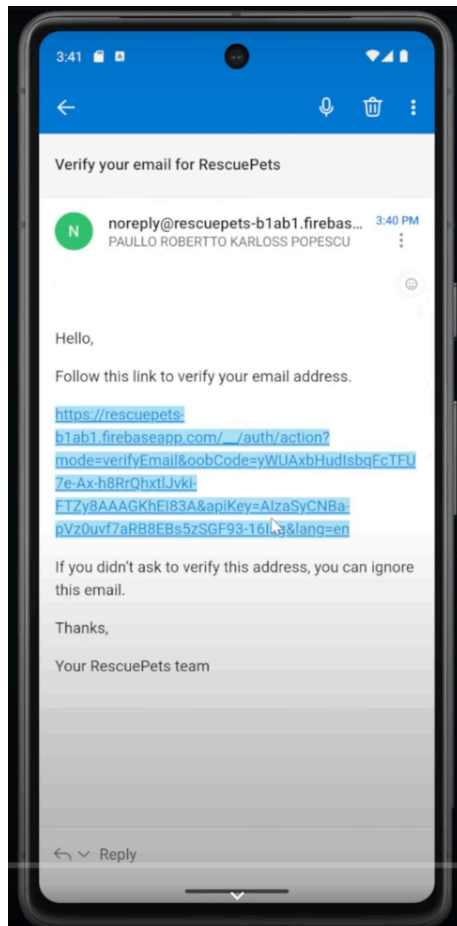
5. Elemente de input

- Parola poate fi vizualizată;

6. Pictograme

- Sunt însoțite de text explicativ;





7. Elemente de input

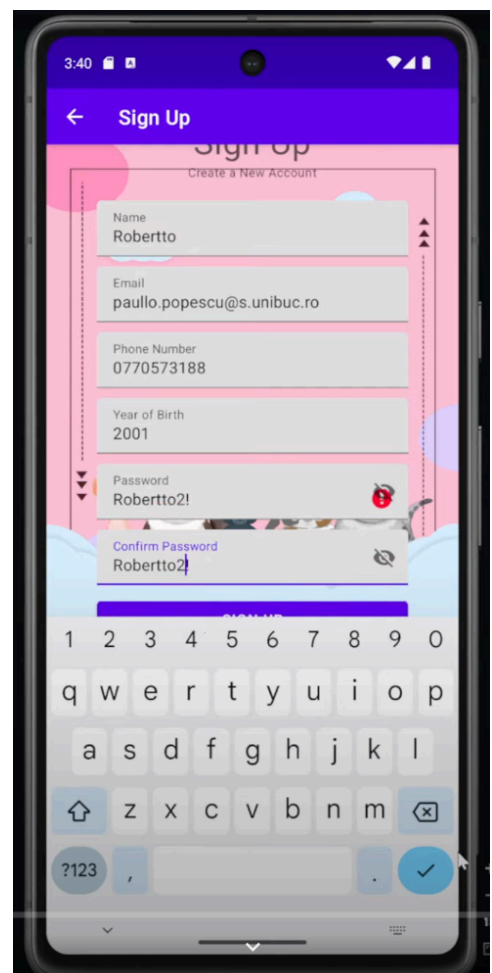
- Validarea adresei de email;

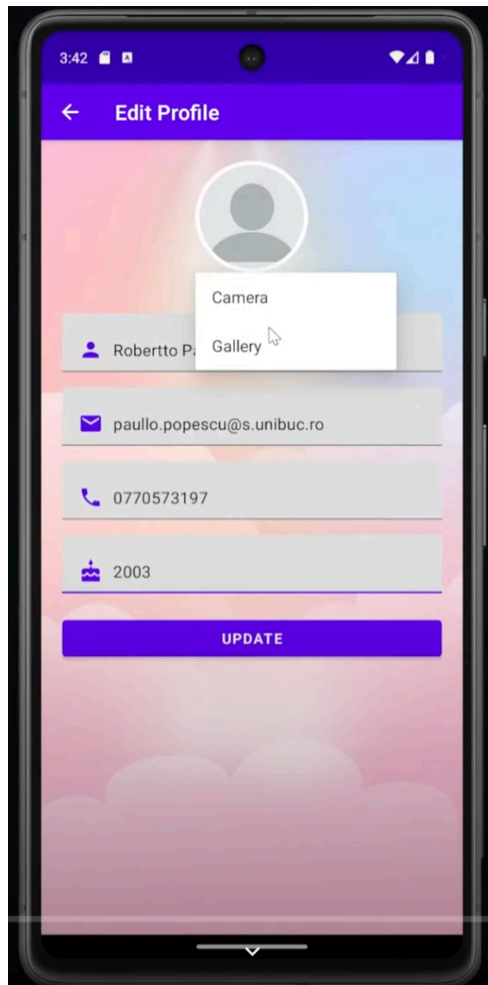
8. Formulare

- Nu sunt cerute mai multe informații decât este cazul;

9. Datele utilizatorului

- Utilizatorul își poate introduce numărul de telefon în formatul dorit (reflectă flexibilitate);





10. Datele utilizatorilor

- Utilizatorul poate selecta o fotografie din galerie sau poate realiza o fotografie;

4. Evaluarea UX.

a) Chestionare.

1. Cât de ușor ți-a fost să găsești recenzii relevante pentru nevoile tale?

Răspunsuri posibile: foarte ușor / ușor / mediu / dificil / foarte dificil

2. Cât de ușor ți-a fost să te orientezi să găsești centrul de animale?

Răspunsuri posibile: foarte ușor / ușor / mediu / dificil / foarte dificil

3. Cât de facilă ți s-a părut comunicarea cu centrul de adopție?

Răspunsuri posibile: foarte ușoară / ușoară / mediu / dificil / foarte dificil

4. Simți că recomandările primite au fost pe placul tău?

Răspunsuri posibile: notă de la 1 la 5 (1 - nu mi-au plăcut deloc, 5 - mi-au plăcut)

5. Care este probabilitatea să recomanzi aplicația *Rescue Pets* unei alte persoane care dorește să adopte un animal?

Răspunsuri posibile: foarte mare / mare / medie / mică / foarte mică

b) Identificarea unor posibile incidente critice / Gândirea cu voce tare.

Pentru evaluarea interfeței și a funcționalităților aplicației *Rescue Pets*, a fost aplicată tehnica „gândirea cu voce tare” în cadrul unei sesiuni de testare informală, la care au participat membrii echipei client.

Participanții au fost rugați să parcurgă scenarii precum: căutarea unui animal, accesarea profilului acestuia, salvarea în lista de preferințe și programarea unei vizite. Pe parcursul acestor sarcini, au verbalizat gândurile, întrebările și confuziile întâmpinate.

Trei concluzii esențiale extrase:

1. Lipsa unui buton de “înapoi” pe pagini

Navigarea nu este intuitivă, bazându-se pe butonul de “înapoi a telefonului”, nu pe un buton propriu al aplicației.

- *“De exemplu dacă as fi avut iPhone care nu are buton de înapoi default nu as fi putut să folosesc aplicația”* - Zaharia Robert Alexandru

Acțiune de rezolvare: *Adaugam în bara de sus a aplicației un buton cu o săgeată spre stanga pentru a putea naviga la pagina anterioară.*

2. Lipsa posibilității de a vedea mai multe poze cu animalul pus spre adopție

În momentul în care am intrat pe profilul unui animal pe care doresc să îl adopt, am simțit nevoia să examinez mai bine aspectul animalului de companie. Lipsa unei galerii foto sau a posibilității de zoom al pozelor îngreunează procesul de decizie.

- *“As fi preferat să putem vizualiza mai multe poze, nu doar una”* - Dascalu Rares-Vasilica

Acțiune de rezolvare: Adăugarea posibilității de a încărca o colecție de poze pentru fiecare animal pus spre adopție.

3. La harta nu sunt evidențiate adăposturile de animale

Pe pagina de maps apare o interfață obișnuită a hărții, fără a-mi evidenția adăposturile din zonă.

- *“Eu nu știu denumiri de adăposturi, cum să le găsesc?”* - Panait Ana-Maria

Acțiune de rezolvare: Filtrarea locațiilor din zonă pentru a apărea evidențiate doar adăposturile de animale.

IV. Contribuții individuale în proiect

Fiecare coechipier a contribuit în mod egal. Designerii proiectului sunt:

- Onoriu Elisabeta-Maria
- Sava Constantin-Alin
- Popescu Paullo Roberto Karloss