

# Asistent digital pentru persoanele în vârstă care suferă de boala Alzheimer.

GRUPA 3 - Proiect 7

## Etapa 2: Specificarea proiectului

1. Ce tip de utilizatori vor folosi aplicația pentru care se dezvoltă interfața?

Utilizatorii care vor folosi aceasta aplicatie sunt pacienții și personalul medical.

### **Pacienții:**

Nivel de cunoștințe: nu trebuie să aibă cunoștințe în domeniul medical

Nivel de cunoștințe necesare: sa stie sa utilizeze o aplicatie simpla pe un telefon mobil

Caracteristici utilizator specifice: probleme de memorie.

### **Medici:**

Nivel de cunoștințe: cunoștințe avansate în domeniul medical

Nivel de cunoștințe necesare: cunoștințe medii pentru o aplicație pe un telefon mobil

Caracteristici utilizator specifice: fără probleme.

2. Care sunt principalele probleme întâmpinate de utilizatorii identificați anterior în domeniul aplicației?

Principala problema cu care pacientul se poate confrunta este de a uita anumite functionalitati ale aplicației. Acesta ar putea uita din cauza bolii de care suferă.

Principala problema cu care medicul se poate confrunta este neputința de a-și contacta pacienții deoarece aceștia au uitat de aplicație.

3. Care este contextul în care va fi utilizată cel mai frecvent aplicația și în ce măsură acesta influențează proiectarea interfeței?

Aplicația va fi utilizata cel mai frecvent de către persoanele care suferă de boala Alzheimer atat într-un mediu liniștit si sigur cum este cel de acasă cat și într-unul zgomotos și periculos cum este cel de afara.

Medicul folosește aplicația în mod normal la cabinet sau inafara lui dacă este vreo urgență.

Reminderele trebuie să aibă un volum ridicat deoarece trebuie sa ne asigurăm ca utilizatorul le aude și pe strada iar fontul, marimile si culorile sunt alese în așa fel incat sa se vada si afara in lumina puternica.

4. Ce aplicații sunt cel mai frecvent utilizate în prezent de către utilizatorii descriși anterior pentru a rezolva problemele identificate?

În prezent gestiunea pacienților este realizată manual, pe hartie iar aplicația noastră ar automatiza și ușura procesul de comunicare.

5. Aplicația este concepută pentru a fi utilizată împreună cu alte unelte? Dacă da, cum anume a fost proiectată interfața pentru a facilita această colaborare?

Aplicația este concepută pentru a fi utilizată independent de orice altă unealtă.

## **Etapă 2a: Descrierea detaliată a două sarcini utilizator specifice domeniului aplicației**

### **1. Reminder pentru medicație**

#### **1.1. Punctul de start**

Utilizatorul trebuie să fie înregistrat și autentificat în aplicație. Acesta poate accesa secțiunea “Reminders”, unde poate vizualiza și modifica reminderurile pe care medicul i le-a stabilit. De asemenea, acesta poate adăuga propriile reminderuri setând intervalul orar la care trebuie să ia pastilele.

#### **1.2. Cine sunt utilizatorii?**

Utilizatorii aplicației sunt persoanele care suferă de boala Alzheimer precum și medicii supervizori.

#### **1.3. Intenția**

Intenția pacienților este aceea de a vizualiza, modifica sau adăuga reminderuri. Intenția medicilor este aceea de a pregăti reminderurile pentru pacienții lor, pentru a fi siguri că aceștia pleacă din cabinet cu reminderurile stabilite.

#### **1.4 Motivația utilizatorilor**

Motivația pacienților este aceea de a minimiza dezavantajele pierderii de memorie, în special în cazul medicamentelor care îi pot salva viața.

Intenția medicilor este aceea de a se asigura că pacienții lor își iau medicația în dozele stabilite și intervalele de timp prescrise.

#### **1.5 Cel mai frecvent context de utilizare pentru această sarcină**

Contextul cel mai frecvent de utilizare a acestei funcționalități este atunci când se dorește adăugarea/eliminarea unei medicații.

### **2. Buton care oferă rută către casă**

#### **1.1. Punctul de start**

Utilizatorul trebuie sa fie înregistrat și autentificat în aplicație. Acesta poate apăsa butonul “Du-mă acasă”, moment în care se deschide o aplicație de Hărți care îi va indica cea mai optimă rută de la locația curentă către casă.

#### 1.2. Cine sunt utilizatorii?

Utilizatorul aplicației este pacientul care suferă de boala Alzheimer.

#### 1.3. Intenția

Intenția pacienților este aceea de a găsi drumul către casa în cazul în care au uitat unde locuiesc.

#### 1.4 Motivația utilizatorilor

Motivația pacienților este aceea de a-și aminti adresa la care locuiesc precum și modul în care pot ajunge acolo pentru a fi în siguranță.

#### 1.5 Cel mai frecvent context de utilizare pentru această sarcina

Contextul cel mai frecvent de utilizare a acestei funcționalități este atunci când utilizatorul nu se afla în proximitatea locuinței și nu își amintește adresa și drumul spre domiciliu.

### 3. Buton de panica

#### 1.1. Punctul de start

Utilizatorul trebuie sa fie înregistrat și autentificat în aplicație. Acesta poate apăsa butonul roșu, moment în care se deschide aplicația de telefonie iar medicul/responsabilul este apelat automat.

#### 1.2. Cine sunt utilizatorii?

Utilizatorul aplicației este pacientul care suferă de boala Alzheimer.

#### 1.3. Intenția

Intenția pacienților este aceea de a cere ajutorul într-o situație extremă, de urgență.

#### 1.4 Motivația utilizatorilor

Motivația pacienților este aceea de a apăsa butonul de panica pentru a semnaliza doctorului responsabil că starea sa de sanatate este una precară.

#### 1.5 Cel mai frecvent context de utilizare pentru această sarcina

Contextul cel mai frecvent de utilizare a acestei funcționalități este atunci când utilizatorul manifesta anumite simptome alarmante.

### 4. Informații personale

#### 1.1. Punctul de start

Utilizatorul trebuie sa fie înregistrat și autentificat în aplicație. Acesta poate apăsa butonul “Info”, moment în care se deschide o fereastră ce conține datele personale cat si cele ale familiei și a medicului responsabil.

#### 1.2. Cine sunt utilizatorii?

Utilizatorul aplicației este pacientul care suferă de boala Alzheimer.

#### 1.3. Intenția

Intenția pacienților este aceea de a-și reaminti cine sunt ei și cine sunt persoanele în care pot sa aibă încredere.

#### 1.4 Motivația utilizatorilor

Motivația pacienților este aceea de a-și aminti persoanele apropiate precum și datele personale în care are nevoie de acestea.

#### 1.5 Cel mai frecvent context de utilizare pentru această sarcina

Contextul cel mai frecvent de utilizare a acestei funcționalități este atunci când utilizatorul a uitat cine este și/sau cine sunt persoanele importante din viața acestuia.

### 5. Configurare date pacienți

#### 1.1. Punctul de start

Medicul trebuie sa fie înregistrat și autentificat în aplicație. Acesta realizeaza gestiunea pacienților.

#### 1.2. Cine sunt utilizatorii?

Utilizatorul aplicației este medicul care este responsabil de pacienții lui.

#### 1.3. Intenția

Intenția medicului este aceea de a oferi un serviciu medical mai bun pacienților.

#### 1.4 Motivația utilizatorilor

Motivația medicului este aceea de a avea posibilitatea de a-și ușura viața lui și a pacientului prin intermediul aplicației.

#### 1.5 Cel mai frecvent context de utilizare pentru această sarcina

Contextul cel mai frecvent de utilizare a acestei funcționalități este în momentul în care apare un pacient nou sau atunci cand datele unui pacient trebuiesc actualizate.

### 6. Comunicare între utilizatorii aplicației

#### 1.1. Punctul de start

Utilizatorul trebuie sa fie înregistrat și autentificat în aplicație. Acesta poate decide cui dorește să îi transmită un mesaj iar apoi sa ii tasteze mesajul.

### 1.2. Cine sunt utilizatorii?

Utilizatorul aplicației sunt atât pacienții care suferă de boala Alzheimer, precum și personalul medical.

### 1.3. Intenția

Intenția pacienților este a transmite informații între pacienți și medici.

### 1.4 Motivația utilizatorilor

Motivația pacienților este aceea de a-și împărtăși anumite experiențe iar personalul medical dorește sa fie mai apropiat de pacienții lui.

### 1.5 Cel mai frecvent context de utilizare pentru această sarcina

Contextul cel mai frecvent de utilizare a acestei funcționalități este atunci când utilizatorul dorește sa trimită un anumit mesaj către un alt utilizator.

## 7. Farmacii apropiate

### 1.1. Punctul de start

Utilizatorul trebuie sa fie înregistrat și autentificat în aplicație. Acesta poate vizualiza farmaciile din apropiere prin intermediul unei Hărți, acestea fiind listate în funcție de distanța față de utilizator.

### 1.2. Cine sunt utilizatorii?

Utilizatorul aplicației este pacientul care suferă de boala Alzheimer.

### 1.3. Intenția

Intenția pacienților este aceea de a găsi cea mai apropiata farmacie într-un timp cât mai scurt.

### 1.4 Motivația utilizatorilor

Motivația pacienților este aceea de a ajunge la farmacie pentru a-si cumpara medicamentele de care are nevoie.

### 1.5 Cel mai frecvent context de utilizare pentru această sarcina

Contextul cel mai frecvent de utilizare a acestei funcționalități este atunci când utilizatorul are nevoie de un anumit medicament.

## 8. Notițe

### 1.1. Punctul de start

Utilizatorul trebuie sa fie înregistrat și autentificat în aplicație. Acesta poate accesa funcția de notițe, informațiile dorite fiind afișate sub formă de text.

#### 1.2. Cine sunt utilizatorii?

Utilizatorul aplicației este pacientul care suferă de boala Alzheimer.

#### 1.3. Intenția

Intenția pacienților este aceea de a vizualiza notițele scrise de ei în trecut sau de a nota unele informații.

#### 1.4 Motivația utilizatorilor

Motivația pacienților este aceea de a își aduce aminte unele informații sau de a adăuga noi informații care reprezintă interes pentru aceștia.

#### 1.5 Cel mai frecvent context de utilizare pentru această sarcina

Contextul cel mai frecvent de utilizare a acestei funcționalități este atunci când utilizatorul nu își amintește un anumit lucru și vrea să verifice dacă nu și-a notat informațiile respective sau atunci când dorește să noteze ceva. Toate aceste acțiuni pot avea loc atât în interiorul locuinței, cât și în exterior.

### **9. Portofel de documente**

#### 1.1. Punctul de start

Utilizatorul trebuie sa fie înregistrat și autentificat în aplicație. Acesta poate accesa portofelul său de documente prin intermediul aplicației.

#### 1.2. Cine sunt utilizatorii?

Utilizatorul aplicației este pacientul care suferă de boala Alzheimer.

#### 1.3. Intenția

Intenția pacienților este aceea de a accesa poze ale documentelor personale precum cartea de identitate, pașaportul, legitimații, etc.

#### 1.4 Motivația utilizatorilor

Motivația pacienților este aceea de a avea acces la unele documente în cazul în care acesta are nevoie de ele sau de informațiile de pe ele și nu își mai amintește unde sunt.

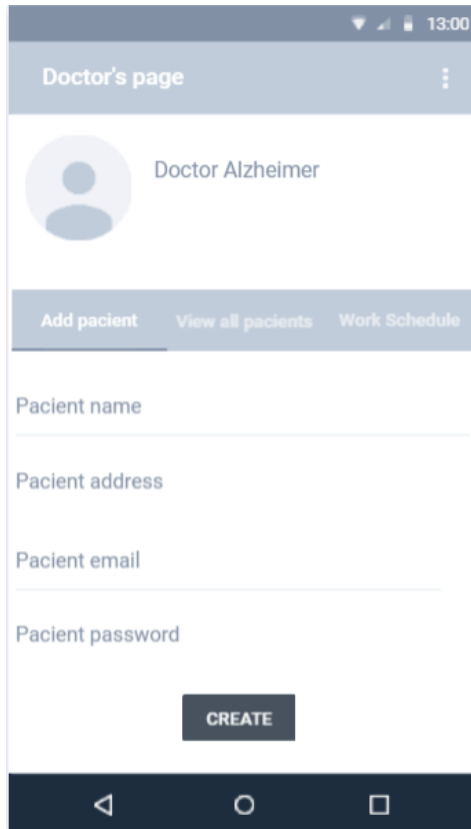
#### 1.5 Cel mai frecvent context de utilizare pentru această sarcina

Contextul cel mai frecvent de utilizare a acestei funcționalități este atunci când utilizatorul trebuie sa prezinte un document de identificare, legitimație, bilet sau orice informație de pe acestea și nu își mai amintește unde sunt.

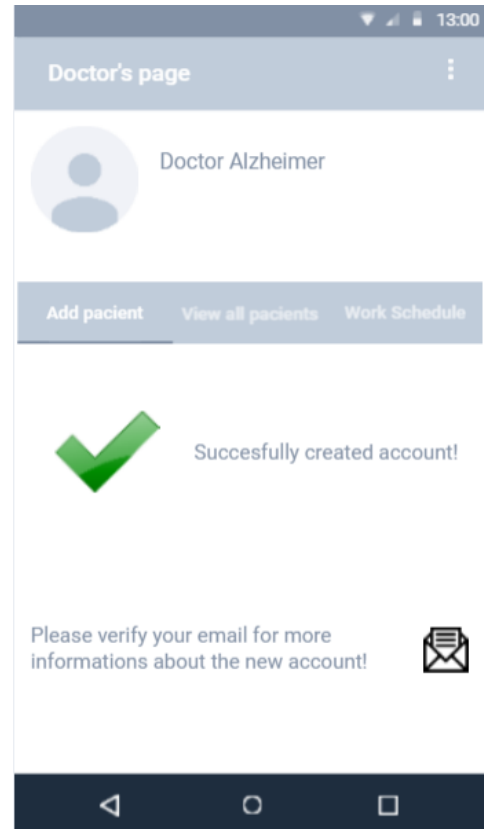
## Etapa 4: Prototipizare de nivel scăzut

### Register:

Crearea unui cont se poate realiza pentru pacienți. Acesta este realizat de către medic. Medicul trebuie să introducă datele pacientului pentru crearea contului pacientului iar după crearea acestuia informațiile adiționale vor fi trimise pe mail.

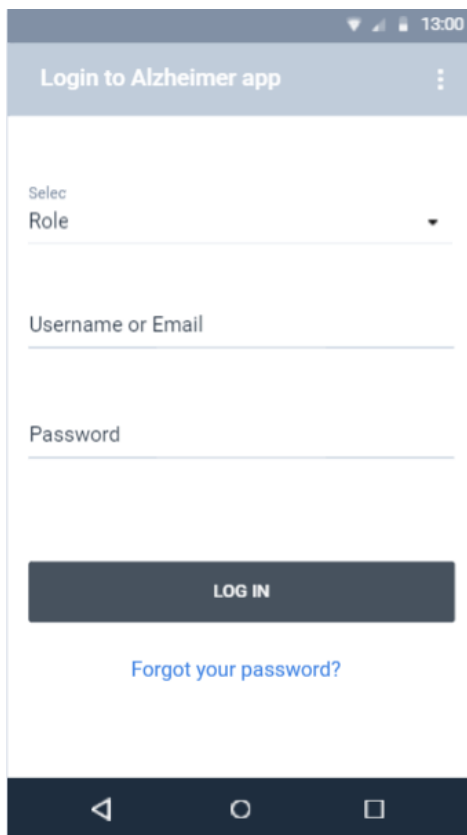


Mobile app screenshot of the "Doctor's page" showing the registration form for a patient. The page has a header "Doctor's page" with a menu icon. Below the header is a profile section for "Doctor Alzheimer" with a placeholder image. A navigation bar contains three tabs: "Add patient" (selected), "View all patients", and "Work Schedule". The form includes four input fields: "Patient name", "Patient address", "Patient email", and "Patient password". A "CREATE" button is at the bottom of the form.

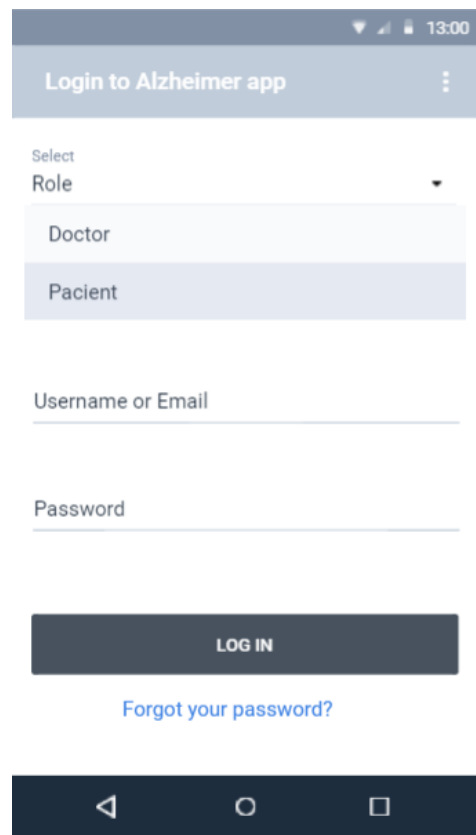


## Login:

Logarea în aplicație se poate realiza atât pentru medic cât și pentru pacient. Medicul este acela care face logarea în ambele cazuri. În urma creării unui cont pentru pacient de către medic, acesta realizează logarea lui în aplicație bazată pe credențialele pacientului.



Mobile app login screen for Alzheimer app. The screen displays a header "Login to Alzheimer app" with a menu icon. Below the header is a dropdown menu for "Role" with the text "Select Role" and a downward arrow. Underneath are input fields for "Username or Email" and "Password". A dark blue "LOG IN" button is positioned below the password field. At the bottom, there is a link "Forgot your password?". The Android navigation bar is visible at the very bottom.



Mobile app login screen for Alzheimer app. The screen displays a header "Login to Alzheimer app" with a menu icon. Below the header is a dropdown menu for "Role" with the text "Select Role" and a downward arrow. The dropdown is open, showing two options: "Doctor" and "Pacient". Underneath are input fields for "Username or Email" and "Password". A dark blue "LOG IN" button is positioned below the password field. At the bottom, there is a link "Forgot your password?". The Android navigation bar is visible at the very bottom.



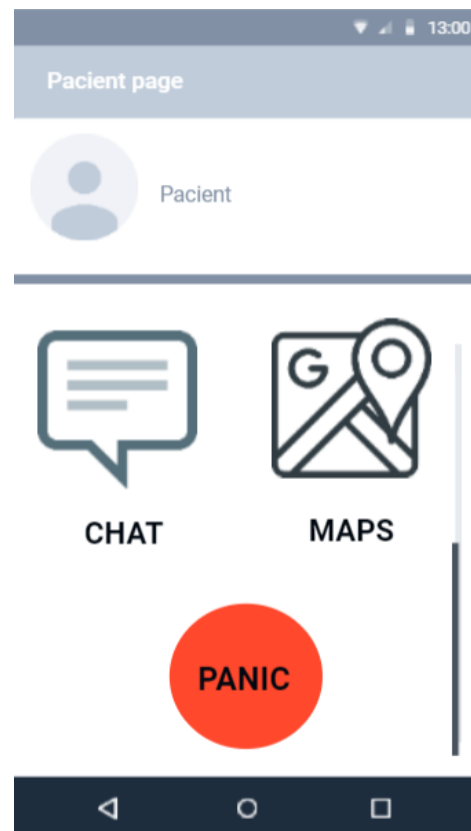
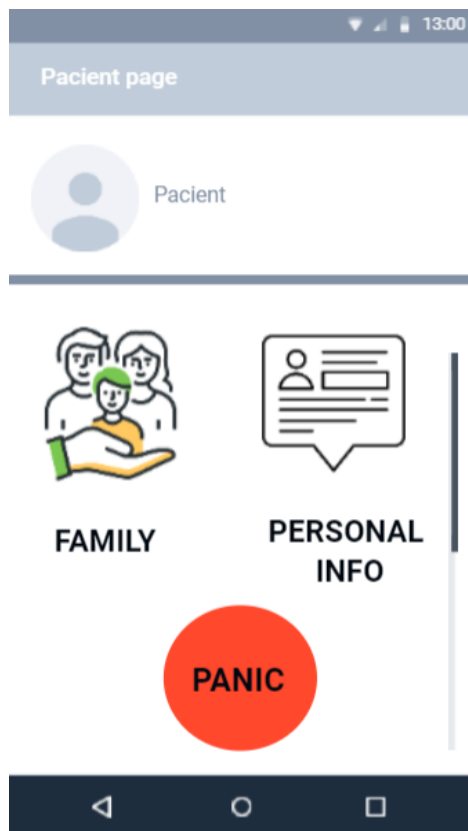
## Home Page:

Pagina de Home pentru pacient ilustrează funcționalitățile pe care acesta le poate folosi prin intermediul aplicației. Acesta poate alege funcționalitatea “Family” prin intermediul careia să își contacteze familia. “Personal info” implică vizualizarea informațiilor personale ale pacientului.

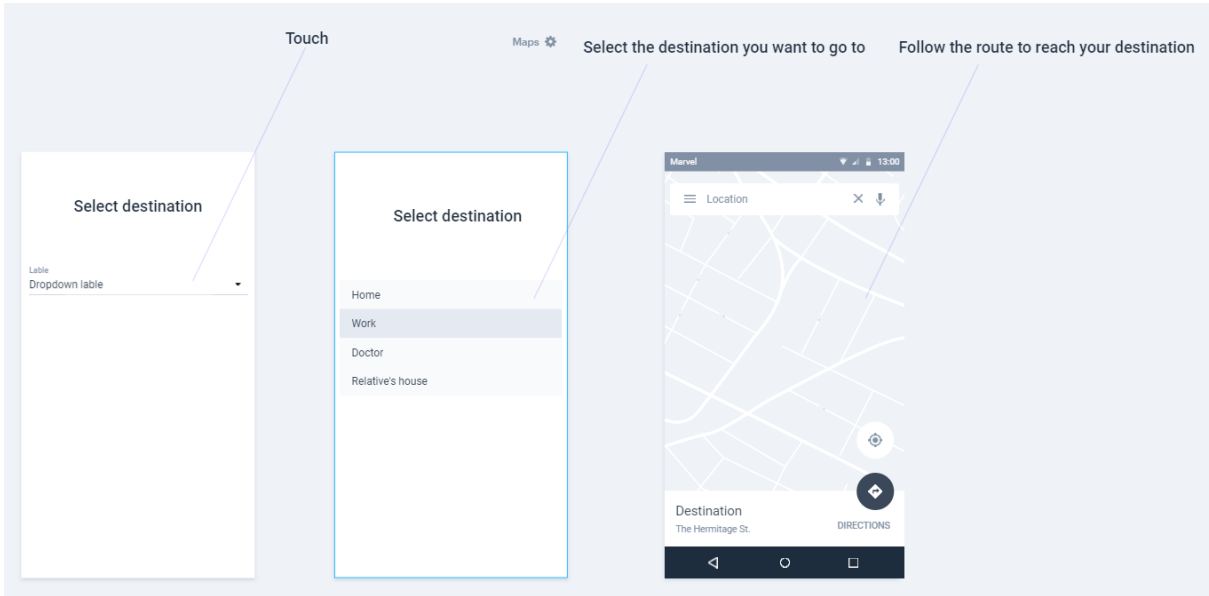
Funcționalitatea “Chat” permite comunicarea pacientului atât cu alți pacienți cât și cu medicul.

Funcționalitatea “Maps” deschide o hartă care ajută pacientul să ajungă la locul dorit.

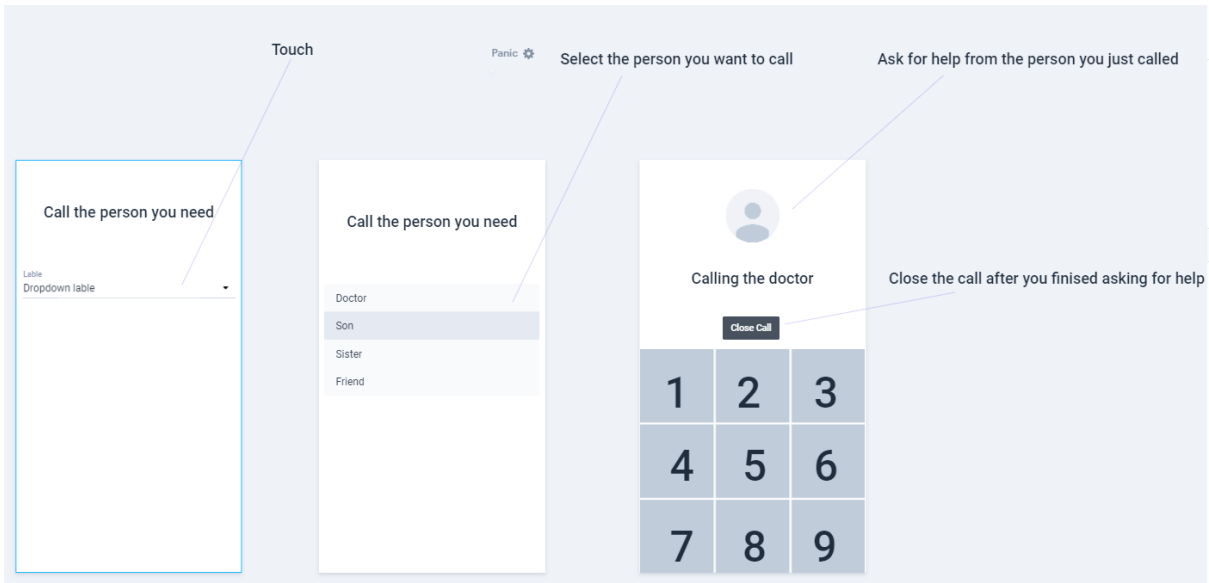
Butonul de panica este prezent pe toate paginile.



Maps:



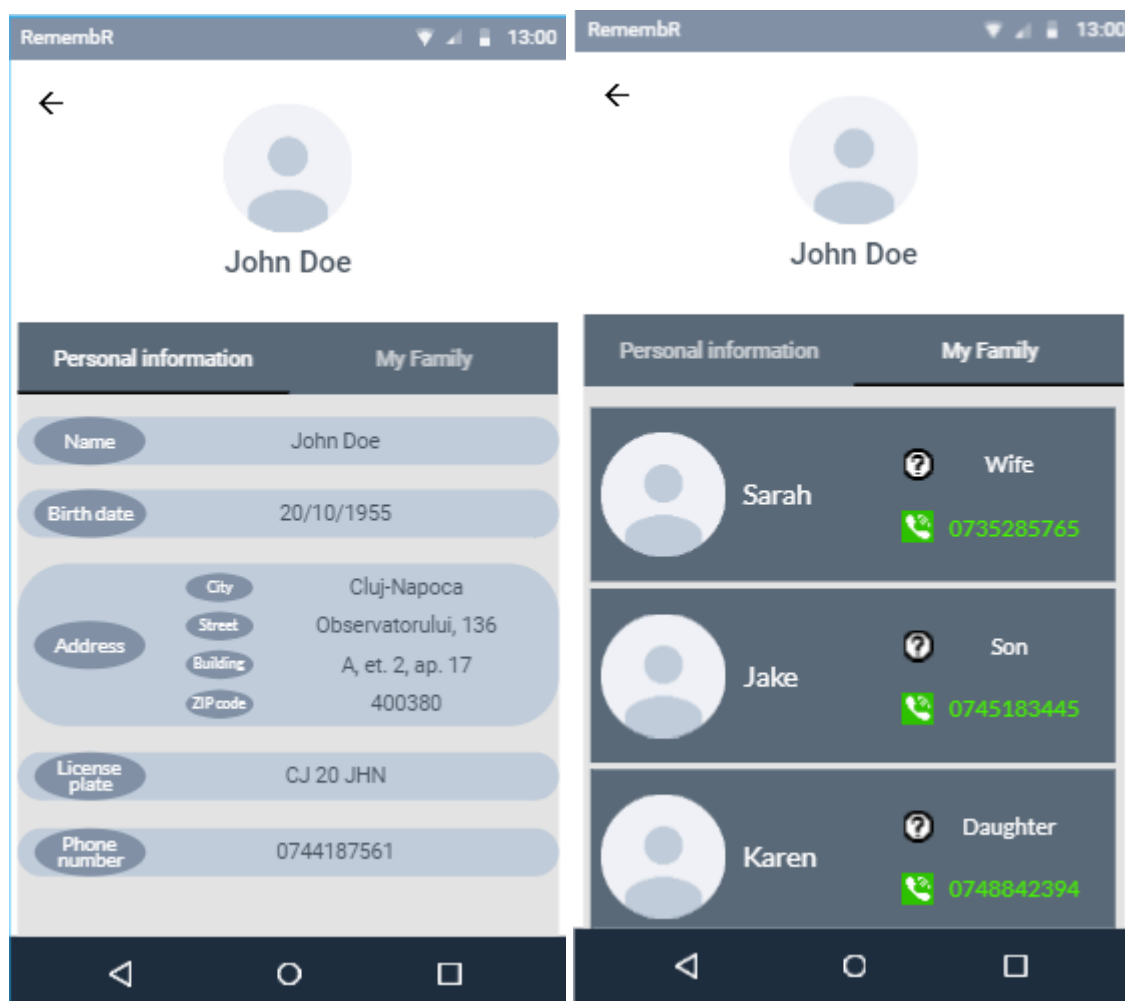
Panic:



## Personal information:

Pagina de informatii personale prezinta cele mai importante informații ale utilizatorului. Pe aceasta pagina exista doua tab-uri, unul cu informații personale esențiale, ca în imaginea din stânga.

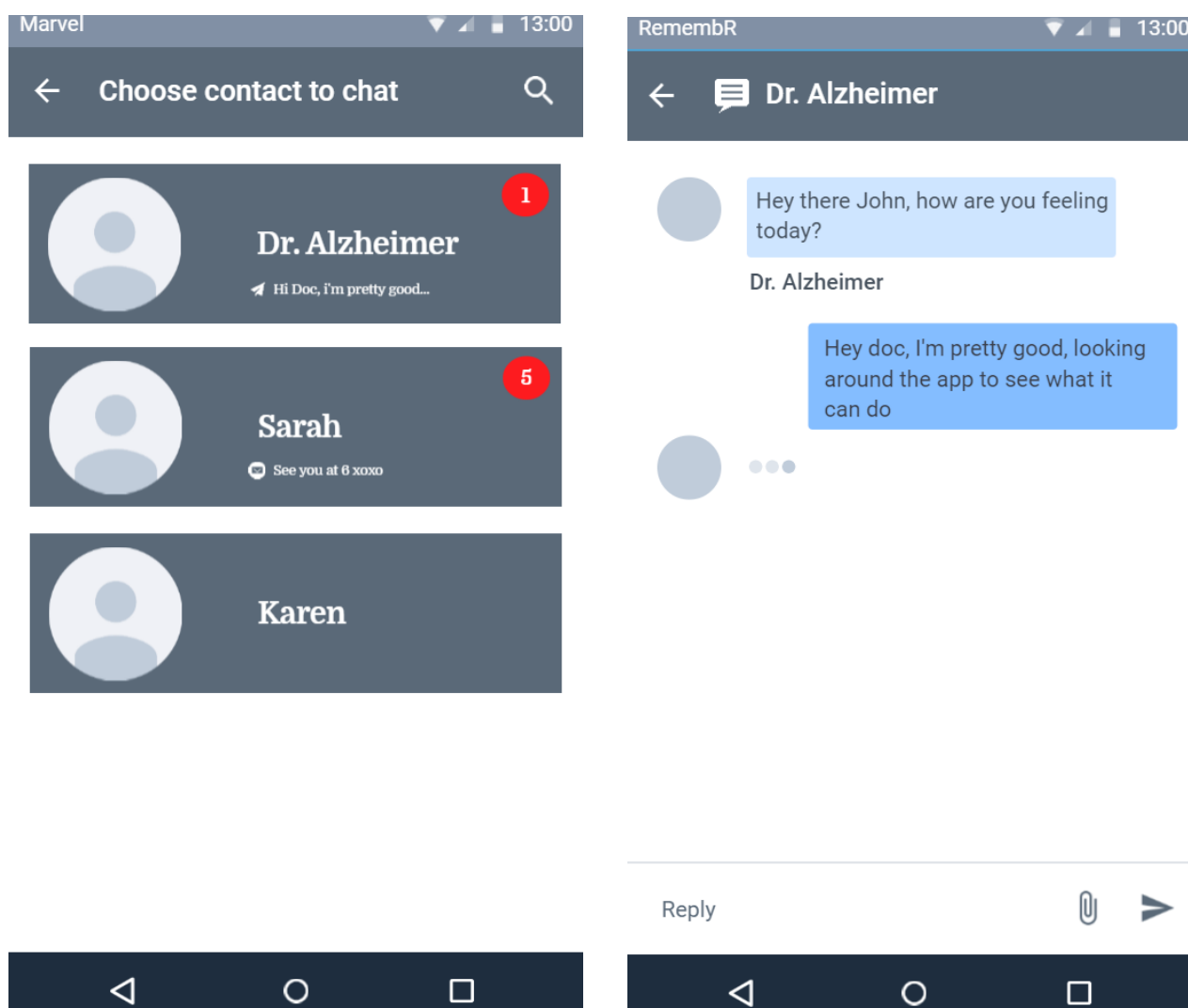
Al doilea tab prezinta informații despre membrii familiei, precum poze, nume, cine este persoana respectivă (gradul de rudenie), precum și un număr de telefon pe care utilizatorul poate apăsa pentru a apela persoana dorită. Tab-ul cu informații despre familie poate fi observat în imaginea din dreapta.



## Chat

În momentul în care utilizatorul dorește să acceseze funcționalitatea de chat, acesta este întâmpinat de o fereastră în care acesta poate vizualiza conversațiile recente, poate vedea dacă există notificări noi în badge-ul din colțul dreapta-sus al fiecărei conversații unde se afișează numărul de mesaje necitite.

Utilizatorul poate alege să comunice cu oricare dintre contacte atingând numele/poza/conversația recentă cu destinatarul dorit. În acest moment acesta va fi întâmpinat de fereastra de chat unde poate vedea mesajele trimise și primite și poate scrie mesaje noi:



## **Etapa 4a: Exemple de scenarii utilizator**

Scenarii utilizator:

### **1. Take me home button**

#### **1.1. Specificarea punctului de start**

Butonul se afla pe pagina de Home. Pacientul poate apăsa butonul “Du-mă acasă”, moment în care se deschide o aplicație de Hărți.

#### **1.2. Menționarea elementelor de interfață cu care interacționează utilizatorul**

- butonul take me home
- drop-down button
- harta.

#### **1.3.Descrierea reacțiilor sistemului și a modalității de afișare a informațiilor**

Întâi, utilizatorul interacționează cu un butonul specific care este reprezentat de o harta, pentru a putea fi identificat mai ușor. După apăsarea butonului specific, utilizatorul este redirecționat către o pagina unde trebuie sa selecteze dintr-un drop-down button locația unde vrea sa ajunga. În urma selectarii locației dorite, aplicația de Hărți se va deschide și îi va arăta drumul către locația respectivă.

#### **1.4.Parcurgerea cazurilor de eroare / succes**

În caz de succes pacientul găsește drumul spre locația dorită prin intermediul hărții.

Cazurile de eroare nu sunt prezente deoarece pacientul nu este nevoit să introducă date.

#### **1.5. Motivarea design-ului ales**

Am ales o interfata cat mai simplă, cu elemente de design cat mai mari și mai ușor vizibile pentru a facilita utilizarea de către persoanele mai in varsta care pot avea probleme de vedere. Procesul este unul scurt pentru a reduce șansele utilizatorului de a intampina probleme.

### **2. Chat**

#### **1.1. Specificarea punctului de start**

Butonul se afla pe pagina de Home. Pacientul poate apăsa butonul “Chat”, moment în care se deschide o noua pagina ce contine o lista posibila de destinatari.

## 1.2. Menționarea elementelor de interfață cu care interacționează utilizatorul

- butonul Chat
- lista de persoane/conversatie
- pagina conversatiei: textfield, tastatura

## 1.3.Descrierea reacțiilor sistemului și a modalității de afișare a informațiilor

Întâi, utilizatorul interacționează cu un butonul specific care este reprezentat de un icon care ilustrează un mesaj, pentru a putea fi identificat mai ușor. După apăsarea butonului specific, utilizatorul este redirecționat către o pagina unde trebuie sa selecteze dintr-o lista de persoane destinatarul dorit.

Pe aceasta pagina va putea și ultimul mesaj cu fiecare persoana în parte precum și numărul de mesaje necitite. Selectand o anumită persoana, va accesa conversația propriu-zisa, unde va vedea istoricul mesajelor precum și un camp în care acesta poate scrie și trimite noi mesaje.

## 1.4.Parcurgerea cazurilor de eroare / succes

În caz de succes pacientul vizualizeaza/trimite mesajul dorit.

Cazuri de eroare ar putea exista în momentul în care nu functioneaza serverul de mesagerie.

## 1.5. Motivarea design-ului ales

Am ales o interfata cat mai simplă, cu elemente de design cat mai mari și mai ușor vizibile pentru a facilita utilizarea de către persoanele mai in varsta care pot avea probleme de vedere. Procesul este unul scurt pentru a reduce șansele utilizatorului de a intampina probleme.

În lista de destinatari se poate vedea ultimul mesaj din conversatie pentru a oferi un context și a aminti utilizatorului punctul în care a rămas ultima oară. De asemenea, utilizatorul poate vedea și numărul de mesaje necitite pentru a nu fi nevoit sa deschida fiecare conversatie în parte chiar dacă nu sunt mesaje noi.

# 3. Buton de panica

## 1.1. Specificarea punctului de start

Butonul se afla pe pagina de Home. Pacientul poate apăsa butonul “Panic”, moment în care se realizeaza o sesizate catre o instituție specializată în situații de urgență.

## 1.2. Menționarea elementelor de interfață cu care interacționează utilizatorul

- butonul Panic
- drop-down button

- numpad.

### 1.3.Descrierea reacțiilor sistemului și a modalității de afișare a informațiilor

Întâi, utilizatorul interacționează cu un butonul specific care este reprezentat prin culoarea roșie, pentru a putea fi identificat mai ușor. După apăsarea butonului specific, utilizatorul este redirecționat către o pagina unde trebuie sa selecteze dintr-un drop-down button cine va fi persoana apelată. În urma selectarii persoanei dorite, aplicația de telefonie se va deschide și va realiza apelul către persoana respectivă. În cazul în care pacientul nu selectează nicio persoana din acel drop-down se realizeaza un apel către o instituție specializată.

### 1.4.Parcurgerea cazurilor de eroare / succes

În caz de succes pacientul apelează persoana dorită pentru a-l ajuta sau anumite persoane specializate vor veni pentru a-i sari în ajutor.

Cazuri de eroare ar putea exista în momentul în care nu funcționează serverul de telefonie.

### 1.5. Motivarea design-ului ales

Am ales o interfata cat mai simplă, cu elemente de design cat mai mari și mai ușor vizibile pentru a facilita utilizarea de către persoanele mai in varsta care pot avea probleme de vedere. Procesul este unul scurt pentru a reduce șansele utilizatorului de a intampina probleme.

### 1.6. Scenariu alternativ

În cazul în care utilizatorul dorește să apeleze numărul unic de urgență, acesta poate face acest lucru prin selectarea din lista de contacte, dar și prin scuturarea telefonului. În momentul în care telefonul este scuturat, acesta va apela automat numărul unic de urgență.

## 4. Farmacii apropiate

### 1.1. Specificarea punctului de start

Butonul se afla pe pagina de Home. Pacientul poate apăsa butonul “Farmacii apropiate”, moment în care se deschide o aplicație de Hărți.

### 1.2. Menționarea elementelor de interfață cu care interacționează utilizatorul

- butonul farmaciei apropiate
- o lista cu farmaciile apropiate
- harta.

### 1.3.Descrierea reacțiilor sistemului și a modalității de afișare a informațiilor

Întâi, utilizatorul interacționează cu un butonul specific care este reprezentat de un icon ce are semnificatie medicala, pentru a putea fi identificat mai

ușor. După apăsarea butonului specific, aplicația de Hărți se va deschide și îi va arăta locația curentă în care se afla pacientul precum și farmaciile din jurul lui. O listă cu toate farmaciile va fi afișată sub hartă în ordinea crescătoare a distanței față de pacient (întâi vor apărea farmaciile cele mai apropiate). Pacientul va selecta o farmacie din cele afișate urmând să îi apară traseul specific până în acel punct.

#### 1.4. Parcurgerea cazurilor de eroare / succes

În caz de succes pacientul găsește drumul spre farmacia dorită prin intermediul hărții.

Cazurile de eroare nu sunt prezente deoarece pacientul nu este nevoit să introducă date.

#### 1.5. Motivarea design-ului ales

Am ales o interfață cât mai simplă, cu elemente de design cât mai mari și mai ușor vizibile pentru a facilita utilizarea de către persoanele mai în vârstă care pot avea probleme de vedere. Selectarea unei farmacii din lista farmaciilor din apropiere este una intuitivă. Procesul este unul scurt pentru a reduce șansele utilizatorului de a întâmpina probleme.

#### 1.6. Scenariu alternativ

Acest buton poate fi accesat și în momentul în care utilizatorul se afla în aplicația de Hărți care îi arată drumul spre casă (Take me home button). Dacă pacientul își dorește să ajungă acasă însă pe drum își amintește că trebuie să între la farmacie acesta nu este nevoit să ajungă pe pagina de Home pentru a selecta butonul Farmacii apropiate, ci poate apăsa butonul direct din aplicația de Hărți.

### 5. Informații personale

#### 1.1. Specificarea punctului de start

Butonul se afla pe pagina de Home. Pacientul poate apăsa butonul "Personal Info", moment în care se deschide o nouă fereastră.

#### 1.2. Menționarea elementelor de interfață cu care interacționează utilizatorul

- butonul Personal Info
- lista cu informațiile personale
- buton alternativ pentru informații legate de familie.

#### 1.3. Descrierea reacțiilor sistemului și a modalității de afișare a informațiilor

Întâi, utilizatorul interacționează cu un buton specific care este reprezentat sugestiv, pentru a putea fi identificat mai ușor. După apăsarea butonului specific, utilizatorul este redirecționat către o pagină de unde poate vizualiza datele sale personale în caz că nu își amintește ceva anume. Aici, mai multe detalii legate de adresă, număr de telefon, zi de naștere sunt afișate. În cazul în care pacientul



uita anumite detalii legate de familie, poate selecta din meniu, butonul “My family”. După selectare, se afișează numele acestora precum și gradul de rudenie care îi leaga.

#### 1.4. Parcurgerea cazurilor de eroare / succes

În caz de succes pacientul găsește informațiile de care are nevoie.

Cazurile de eroare nu sunt prezente deoarece pacientul nu este nevoit să introducă date, datele personale fiind deja introduse în aplicație de către medic și updatate atunci când este cazul.

#### 1.5. Motivarea design-ului ales

Am ales o interfață cât mai simplă, cu elemente de design cât mai mari și mai ușor vizibile pentru a facilita utilizarea de către persoanele mai în vârstă care pot avea probleme de vedere. Procesul este unul scurt pentru a reduce șansele utilizatorului de a întâmpina probleme.

### **6. Reminder pentru medicație**

#### 1.1. Specificarea punctului de start

Butonul se afla pe pagina de Home. Pacientul poate apăsa butonul “Reminders”, moment în care se deschide o nouă fereastră.

#### 1.2. Menționarea elementelor de interfață cu care interacționează utilizatorul

- o listă de remindere
- un buton de adăugare de remindere
- poate selecta un reminder și să îl modifice
- poate selecta un reminder și să îl șteargă
- fiecare reminder are 2 câmpuri care trebuie completate

#### 1.3. Descrierea reacțiilor sistemului și a modalității de afișare a informațiilor

Întâi, utilizatorul interacționează cu un buton specific care este reprezentat sugestiv, pentru a putea fi identificat mai ușor. După apăsarea butonului specific, utilizatorul este redirecționat către o pagină de unde poate vizualiza reminder-urile sale. Fiecare reminder are 2 componente: data la care să se declanșeze și mesajul reminder-ului. Utilizatorul poate să le vadă, să le modifice sau să le șteargă. Modificarea sau ștergerea se realizează prin apăsarea acestora iar adăugarea se realizează prin apăsarea butonului specific

#### 1.4. Parcurgerea cazurilor de eroare / succes

În caz de succes utilizatorul își setează un reminder.

În caz de eșec utilizatorul nu setează ora dorită sau titlul corespunzător.

### 1.5. Motivarea design-ului ales

Am ales o interfata cat mai simplă, cu elemente de design cat mai mari și mai ușor vizibile pentru a facilita utilizarea de către persoanele mai în vârstă care pot avea probleme de vedere. Procesul este unul scurt pentru a reduce șansele utilizatorului de a întâmpina probleme.

## 7. Notițe

### 1.1. Specificarea punctului de start

Butonul se afla pe pagina de Home. Pacientul poate apăsa butonul “Notițe”, moment în care se deschide o nouă fereastră.

### 1.2. Menționarea elementelor de interfață cu care interacționează utilizatorul

- o lista de titluri de notițe
- fiecare titlu reprezinta un buton care il va directiona catre conținut
- butoane de ștergere, adaugare si modificare a notitelor

### 1.3.Descrierea reacțiilor sistemului și a modalității de afișare a informațiilor

Întâi, utilizatorul interacționează cu un butonul specific care este reprezentat sugestiv, pentru a putea fi identificat mai ușor. După apăsarea butonului specific, utilizatorul este redirecționat către o pagina de unde poate vizualiza notițele sale. Fiecare reminder are 2 componente: titlul notiței și conținutul acesteia. Utilizatorul poate să le vadă, să le modifice sau să le șteargă. Modificarea sau ștergerea se realizează prin apăsarea acestora iar adăugarea se realizează prin apăsarea butonului specific

### 1.4.Parcurgerea cazurilor de eroare / succes

În caz de succes utilizatorul își setează o notita.

În caz de eșec utilizatorul nu setează titlul dorit sau conținutul corespunzător.

### 1.5. Motivarea design-ului ales

Am ales o interfata cat mai simplă, cu elemente de design cat mai mari și mai ușor vizibile pentru a facilita utilizarea de către persoanele mai în vârstă care pot avea probleme de vedere. Procesul este unul scurt pentru a reduce șansele utilizatorului de a întâmpina probleme.

## 8. Portofel documente

### 8.1. Specificarea punctului de start

Butonul se afla pe pagina de Home. Pacientul poate apăsa butonul “Portofel Documente”, moment în care se deschide o nouă fereastră.

#### 8.2. Menționarea elementelor de interfață cu care interacționează utilizatorul

- O galerie de imagini ale documentelor pe care se poate apăsa pentru a deschide cu zoom
- Numele fiecarui document
- Buton de adăugare document nou
- Buton de ștergere document existent
- Câmpuri text pentru introducerea numelui documentului la adăugarea unui nou document

#### 8.3.Descrierea reacțiilor sistemului și a modalității de afișare a informațiilor

Întâi, utilizatorul interacționează cu un buton specific care este reprezentat sugestiv, pentru a putea fi identificat mai ușor. După apăsarea butonului specific, utilizatorul este redirecționat către o pagina de unde poate vizualiza documentele sale într-o galerie de imagini ale documentelor. Fiecare document are doua componente: numele documentului și o imagine / pdf în care se află acesta. Utilizatorul poate sa le vadă, să le modifice sau sa le stearga. Modificarea sau ștergerea se realizeaza prin apasarea acestora iar adăugarea se realizeaza prin apăsarea butonului specific

#### 8.4.Parcurgerea cazurilor de eroare / succes

În caz de succes utilizatorul vizualizeaza/adauga/sterge un document.

În caz de eșec utilizatorul lasă gol câmpul destinat numelui documentului sau introduce un nume eronat.

#### 8.5. Motivarea design-ului ales

Am ales o interfata cat mai simplă, cu elemente de design cat mai mari și mai ușor vizibile pentru a facilita utilizarea de către persoanele mai in varsta care pot avea probleme de vedere. Procesul este unul scurt pentru a reduce șansele utilizatorului de a intampina probleme.

#### 8.6. Scenariu alternativ

Această funcție poate fi accesată și apăsând butonul “Documente” din cadrul paginii de informații personale.

### **9. Configurare date pacienți**

#### 9.1. Specificarea punctului de start

Butonul se afla pe pagina de Home. Pacientul poate apăsa butonul “Setări”, care este reprezentat sugestiv de o iconiță cu o roțiță dințată, moment în care se deschide o nouă fereastră.

#### 9.2. Menționarea elementelor de interfață cu care interacționează utilizatorul

- Buton setări
- Formular care conține mai multe câmpuri text
- Buton de salvare a datelor

#### 9.3.Descrierea reacțiilor sistemului și a modalității de afișare a informațiilor

Întâi, utilizatorul interacționează cu un butonul specific care este reprezentat sugestiv, pentru a putea fi identificat mai ușor. După apăsarea butonului specific, utilizatorul este redirecționat către o pagina de unde poate vizualiza formularul de setare a datelor personale. Formularul conține următoarele câmpuri: Nume, prenume, data nașterii, adresă, număr de înmatriculare al mașinii (daca acesta deține un autovehicul), număr de telefon. Utilizatorul poate să completeze sau să modifice aceste câmpuri. Salvarea datelor noi sau modificate se realizează prin apăsarea butonului “Salvează datele”.

#### 9.4.Parcurgerea cazurilor de eroare / succes

În caz de succes utilizatorul completeaza / modifică datele personale.

În caz de eșec utilizatorul sterge toate datele personale sau introduce date eronate.

#### 9.5. Motivarea design-ului ales

Am ales o interfata cat mai simplă, cu elemente de design cat mai mari și mai ușor vizibile pentru a facilita utilizarea de către persoanele mai in varsta care pot avea probleme de vedere. Procesul este unul scurt pentru a reduce șansele utilizatorului de a intampina probleme.

### Rapoarte de evaluare prin simulare

#### 1. Butonul “*Take me home*”

Pas 1: Apăsarea butonului “*Take me home*”

##### 1.1. **Va încerca utilizatorul să îndeplinească acțiunea prevăzută?**

Da, utilizatorul va încerca să îndeplinească acțiunea prevăzută pentru ca sunt șanse ca acesta să fi uitat unde locuiește, care este adresa medicului său, etc.

##### 1.2. **Va observa utilizatorul controlul corect?**

Da, deoarece butonul are o dimensiune suficient de mare încât să fie vizibil și pictograma de pe acesta este sugestivă, fiind prezent și un titlu cu textul “Take me home”.

**1.3. Va observa utilizatorul dacă activarea controlului are efectul dorit?**

Da, deoarece o pagina nouă va fi afișată.

**1.4. Există un alt element de interfață pe care utilizatorul ar putea să îl selecteze în locul celui corect?**

Da, mai există și alte butoane, însă acestea nu pot fi confundate deoarece pictograma și textul acestora diferă și diferă suficient de mult pentru a nu fi confundate.

**1.5. Va înțelege utilizatorul răspunsul aplicației pentru a putea continua în mod corect?**

Da, deoarece va vedea noua fereastră cu controalele specifice continuării procesului în mod corect.

Pas 2: Deschiderea listei de destinații prin apăsarea pe dropdown-ul cu textul “Destination”

**2.1. Va încerca utilizatorul să îndeplinească acțiunea prevăzută?**

Da, utilizatorul va încerca să îndeplinească acțiunea prevăzută pentru că este singurul control disponibil pe pagină.

**2.2. Va observa utilizatorul controlul corect?**

Da, deoarece butonul are o dimensiune suficient de mare încât să fie vizibil și nu există alte butoane care să creeze confuzie.

**2.3. Va observa utilizatorul dacă activarea controlului are efectul dorit?**

Da, deoarece o listă de destinații va fi afișată.

**2.4. Există un alt element de interfață pe care utilizatorul ar putea să îl selecteze în locul celui corect?**

Nu, nu există.

**2.5. Va înțelege utilizatorul răspunsul aplicației pentru a putea continua în mod corect?**

Da, deoarece acestuia îi va fi prezentată o listă de destinații și în mod intuitiv acesta va trebui să selecteze una dintre acestea.

Pas 3: Selectarea destinației prin apăsarea pe butonul corespunzător destinației dorite

**3.1. Va încerca utilizatorul să îndeplinească acțiunea prevăzută?**

Da, utilizatorul va încerca să îndeplinească acțiunea prevăzută deoarece acesta va avea în fața ochilor toate destinațiile posibile pe care și-ar dori să le acceseze.

**3.2. Va observa utilizatorul controlul corect?**

Da, deoarece lista va fi în prim plan și va conține majoritatea butoanelor cu care acesta poate interacționa.

**3.3. Va observa utilizatorul dacă activarea controlului are efectul dorit?**

Da, deoarece o fereastră nouă cu ruta se va afișa

**3.4. Există un alt element de interfață pe care utilizatorul ar putea să îl selecteze în locul celui corect?**

Da, butoanele aferente altor destinații în afara de cea dorită.

**3.5. Va înțelege utilizatorul răspunsul aplicației pentru a putea continua în mod corect?**

Da, deoarece acestuia îi va fi prezentată harta împreună cu ruta și indicațiile pentru a putea ajunge la destinație.

**Analiza rezultatelor evaluării și îmbunătățirile care au rezultat în urma acesteia**

Fluxul scenariului este simplu și direct. Utilizatorul va fi conștient de datele pe care ar trebui să le selecteze. Toate butoanele și etichetele au nume sugestive. Această evaluare arată că scenariul a fost acoperit pe deplin și erorile sunt luate în considerare.

## **2. Buton de panică**

Pas 1: Apăsarea butonului "*Panic*"

**1.1. Va încerca utilizatorul să îndeplinească acțiunea prevăzută?**

Da, utilizatorul va încerca să îndeplinească acțiunea prevăzută pentru că acesta se va afla într-o situație în care are nevoie de ajutor.

**1.2. Va observa utilizatorul controlul corect?**

Da, deoarece butonul are o dimensiune suficient de mare încât să fie vizibil și pictograma de pe acesta este sugestivă, fiind prezent și un titlu cu textul "*Panic*". De asemenea, acesta este roșu și plasat central pentru a fi ușor de găsit în situații limită.

**1.3. Va observa utilizatorul dacă activarea controlului are efectul dorit?**

Da, deoarece o pagină nouă va fi afișată.

**1.4. Există un alt element de interfață pe care utilizatorul ar putea să îl selecteze în locul celui corect?**

Da, mai există și alte butoane, însă acestea nu pot fi confundate deoarece pictograma și textul acestora diferă și diferă suficient de mult pentru a nu fi confundate.

**1.5. Va înțelege utilizatorul răspunsul aplicației pentru a putea continua în mod corect?**

Da, deoarece va vedea noua fereastră cu controalele specifice continuării procesului în mod corect.

Pas 2: Deschiderea listei de destinații prin apăsarea pe dropdown-ul cu textul "Destination"

**2.1. Va încerca utilizatorul să îndeplinească acțiunea prevăzută?**

Da, utilizatorul va încerca să îndeplinească acțiunea prevăzută pentru că este singurul control disponibil pe pagină.

**2.2. Va observa utilizatorul controlul corect?**

Da, deoarece butonul are o dimensiune suficient de mare încât să fie vizibil și nu există alte butoane care să creeze confuzie.

**2.3. Va observa utilizatorul dacă activarea controlului are efectul dorit?**

Da, deoarece o listă de contacte va fi afișată.

**2.4. Există un alt element de interfață pe care utilizatorul ar putea să îl selecteze în locul celui corect?**

Nu, nu există.

**2.5. Va înțelege utilizatorul răspunsul aplicației pentru a putea continua în mod corect?**

Da, deoarece acestuia îi va fi prezentată o listă de contacte și în mod intuitiv acesta va trebui să selecteze unul dintre acestea.

Pas 3: Selectarea contactului prin apăsarea pe butonul corespunzător persoanei dorite

**3.1. Va încerca utilizatorul să îndeplinească acțiunea prevăzută?**

Da, utilizatorul va încerca să îndeplinească acțiunea prevăzută deoarece acesta va avea în fața ochilor toate contactele posibile pe care și-ar dori să le apeleze.

**3.2. Va observa utilizatorul controlul corect?**

Da, deoarece lista va fi în prim plan și va conține majoritatea butoanelor cu care acesta poate interacționa.

**3.3. Va observa utilizatorul dacă activarea controlului are efectul dorit?**

Da, deoarece o fereastră nouă de apel în curs va fi afișată.

**3.4. Există un alt element de interfață pe care utilizatorul ar putea să îl selecteze în locul celui corect?**

Da, butoanele aferente altor persoane în afara de cea dorită.

**3.5. Va înțelege utilizatorul răspunsul aplicației pentru a putea continua în mod corect?**

Da, deoarece acestuia îi va fi prezentată o fereastră nouă de apel în curs.

**Analiza rezultatelor evaluării și îmbunătățirile care au rezultat în urma acestora**

Fluxul scenariului este simplu și direct. Utilizatorul va fi conștient de datele pe care ar trebui să le selecteze. Toate butoanele și etichetele au nume sugestive. Această evaluare arată că scenariul a fost acoperit pe deplin și erorile sunt luate în considerare.

### **3. Nearby Pharmacies**

Pas 1: Apăsarea butonului “Nearby pharmacies”

**1.1. Va încerca utilizatorul să îndeplinească acțiunea prevăzută?**

Da, utilizatorul va încerca să îndeplinească acțiunea prevăzută pentru că sunt șanse ca acesta să aibă nevoie de medicamente.

**1.2. Va observa utilizatorul controlul corect?**

Da, deoarece butonul are o dimensiune suficient de mare încât să fie vizibil și pictograma de pe acesta simbolizează o farmacie, fiind prezent și un titlu cu textul “Pharmacy”.

**1.3. Va observa utilizatorul dacă activarea controlului are efectul dorit?**

Da, deoarece o pagină nouă va fi afișată.

**1.4. Există un alt element de interfață pe care utilizatorul ar putea să îl selecteze în locul celui corect?**

Da, mai există și alte butoane, însă acestea nu pot fi confundate deoarece pictograma și textul acestora diferă și diferă suficient de mult pentru a nu fi confundate.



**1.5. Va înțelege utilizatorul răspunsul aplicației pentru a putea continua în mod corect?**

Da, deoarece va vedea noua fereastră cu controalele specifice continuării procesului în mod corect.

Pas 2: Vizualizarea listei de farmacii si selectarea uneia dintre cele afisate

**3.1. Va încerca utilizatorul să îndeplinească acțiunea prevăzută?**

Da, utilizatorul va încerca să îndeplinească acțiunea prevăzută deoarece acesta va avea în fața ochilor toate farmaciile din împrejurime.

**3.2. Va observa utilizatorul controlul corect?**

Da, deoarece lista va fi în prim plan și va conține majoritatea butoanelor cu care acesta poate interacționa.

**3.3. Va observa utilizatorul dacă activarea controlului are efectul dorit?**

Da, deoarece o fereastră nouă cu ruta se va afișa.

**3.4. Există un alt element de interfață pe care utilizatorul ar putea să îl selecteze în locul celui corect?**

Da, butoanele aferente altor farmacii în afara de cea dorită.

**3.5. Va înțelege utilizatorul răspunsul aplicației pentru a putea continua în mod corect?**

Da, deoarece acestuia îi va fi prezentată harta împreună cu ruta și indicațiile pentru a putea ajunge la farmacia selectata.

**Analiza rezultatelor evaluării și îmbunătățirile care au rezultat în urma acestora**

Fluxul scenariului este simplu și direct. Utilizatorul va fi conștient de datele pe care ar trebui să le selecteze. Toate butoanele și etichetele au nume sugestive. Această evaluare arată că scenariul a fost acoperit pe deplin și erorile sunt luate în considerare.

**4. Personal information**

Pas 1: Apăsarea butonului “*Personal information*”

**1.1. Va încerca utilizatorul să îndeplinească acțiunea prevăzută?**

Da, utilizatorul va încerca să îndeplinească acțiunea prevăzută pentru ca sunt șanse ca acesta să fi uitat anumite informații personale ( ex. numele, CNP).

**1.2. Va observa utilizatorul controlul corect?**

Da, deoarece butonul are o dimensiune suficient de mare încât să fie vizibil și pictograma de pe acesta este sugestivă, fiind prezent și un titlu cu textul “Personal information”.

**1.3. Va observa utilizatorul dacă activarea controlului are efectul dorit?**

Da, deoarece o pagina noua va fi afișată.

**1.4. Există un alt element de interfață pe care utilizatorul ar putea să îl selecteze în locul celui corect?**

Da, mai există și alte butoane, însă acestea nu pot fi confundate deoarece pictograma și textul acestora diferă și diferă suficient de mult pentru a nu fi confundate.

**1.5. Va înțelege utilizatorul răspunsul aplicației pentru a putea continua în mod corect?**

Da, deoarece va vedea noua fereastră cu controalele specifice continuării procesului în mod corect.

Pas 2: Vizualizarea datelor personale avand posibilitatea de a selecta butonul “My family”

**2.1. Va încerca utilizatorul să îndeplinească acțiunea prevăzută?**

Da, utilizatorul va încerca să îndeplinească acțiunea prevăzută în cazul în care dorește sa vizualizeze informații legate de familie în caz contrar va ramane pe pagina cu informațiile personale.

**2.2. Va observa utilizatorul controlul corect?**

Da, deoarece butonul are o dimensiune suficient de mare încât să fie vizibil iar în caz contrar ramane pe pagina inițială.

**2.3. Va observa utilizatorul dacă activarea controlului are efectul dorit?**

Da, deoarece o nouă pagina cu informații familiei va fi afișată.

**2.4. Există un alt element de interfață pe care utilizatorul ar putea să îl selecteze în locul celui corect?**

Nu, nu există.

**2.5. Va înțelege utilizatorul răspunsul aplicației pentru a putea continua în mod corect?**

Da, deoarece acesta poate apăsa butonul cu numele sugestiv “My family”, redirectandu-l catre noua pagina.

Pas 3: Selectarea contactului prin apăsarea pe butonul corespunzător persoanei dorite

**3.1. Va încerca utilizatorul să îndeplinească acțiunea prevăzută?**

Da, utilizatorul va încerca să îndeplinească acțiunea prevăzută deoarece acesta va avea în fața ochilor toate contactele posibile pe care și-ar dori să le apeleze.

**3.2. Va observa utilizatorul controlul corect?**

Da, deoarece lista va fi în prim plan și va conține majoritatea butoanelor cu care acesta poate interacționa.

**3.3. Va observa utilizatorul dacă activarea controlului are efectul dorit?**

Da, deoarece o fereastră nouă de apel în curs va fi afișată.

**3.4. Există un alt element de interfață pe care utilizatorul ar putea să îl selecteze în locul celui corect?**

Da, butoanele aferente altor persoane în afara de cea dorită.

**3.5. Va înțelege utilizatorul răspunsul aplicației pentru a putea continua în mod corect?**

Da, deoarece acestuia îi va fi prezentată o fereastră nouă de apel în curs.

**Analiza rezultatelor evaluării și îmbunătățirile care au rezultat în urma acesteia**

Fluxul scenariului este simplu și direct. Utilizatorul va fi conștient de datele pe care ar trebui să le selecteze. Toate butoanele și etichetele au nume sugestive. Această evaluare arată că scenariul a fost acoperit pe deplin și erorile sunt luate în considerare.

**5. Reminder pt medicatie**

Pas 1: Apăsarea butonului “*Adaugă reminder*”

**1.1. Va încerca utilizatorul să îndeplinească acțiunea prevăzută?**

Da, utilizatorul va încerca să îndeplinească acțiunea prevăzută pentru ca sunt șanse ca acesta să fi uitat de medicamente

**1.2. Va observa utilizatorul controlul corect?**

Da, deoarece butonul are o dimensiune suficient de mare încât să fie vizibil și pictograma de pe acesta este sugestivă, fiind prezent și un titlu cu textul “Reminder pentru medicamente”.

**1.3. Va observa utilizatorul dacă activarea controlului are efectul dorit?**

Da, deoarece o pagina nouă va fi afișată.

**1.4. Există un alt element de interfață pe care utilizatorul ar putea să îl selecteze în locul celui corect?**

Da, mai există și alte butoane, însă acestea nu pot fi confundate deoarece pictograma și textul acestora diferă și diferă suficient de mult pentru a nu fi confundate.

**1.5. Va înțelege utilizatorul răspunsul aplicației pentru a putea continua în mod corect?**

Da, deoarece va vedea nouă fereastră cu controalele specifice continuării procesului în mod corect.

Pas 2: Vizualizarea reminderelor având posibilitatea de a le edita, șterge sau de a crea altele.

**2.1. Va încerca utilizatorul să îndeplinească acțiunea prevăzută?**

Da, utilizatorul va încerca să îndeplinească acțiunea prevăzută în cazul în care dorește să vizualizeze informații legate de reminder, sau editarea acestora.

**2.2. Va observa utilizatorul controlul corect?**

Da, deoarece opțiunile de editare vor fi singurele disponibile în cazul în care dorește să modifice informațiile.

**2.3. Va observa utilizatorul dacă activarea controlului are efectul dorit?**

Da, deoarece o lista de reminder se va actualiza.

**2.4. Există un alt element de interfață pe care utilizatorul ar putea să îl selecteze în locul celui corect?**

Nu, nu există.

**2.5. Va înțelege utilizatorul răspunsul aplicației pentru a putea continua în mod corect?**

Da, deoarece utilizatorul va fi redirectionat către pagina cu reminder la finalul operației.

**Analiza rezultatelor evaluării și îmbunătățirile care au rezultat în urma acesteia**

Fluxul scenariului este simplu și direct. Utilizatorul va fi conștient de datele pe care ar trebui să le selecteze. Toate butoanele și etichetele au nume sugestive. Această evaluare arată că scenariul a fost acoperit pe deplin și erorile sunt luate în considerare.

**6. Configurare date pacienți**

Pas 1: Apăsarea butonului “Pacienți”

**1.1. Va încerca utilizatorul să îndeplinească acțiunea prevăzută?**

Da, utilizatorul va încerca să îndeplinească acțiunea prevăzută în momentul în care dorește să modifice datele pacienților.

**1.2. Va observa utilizatorul controlul corect?**

Da, deoarece butonul are o dimensiune suficient de mare încât să fie vizibil și pictograma de pe acesta este sugestivă, fiind prezent și un titlu cu textul "Pacienți".

**1.3. Va observa utilizatorul dacă activarea controlului are efectul dorit?**

Da, deoarece o pagină nouă va fi afișată.

**1.4. Există un alt element de interfață pe care utilizatorul ar putea să îl selecteze în locul celui corect?**

Da, mai există și alte butoane, însă acestea nu pot fi confundate deoarece pictograma și textul acestora diferă și diferă suficient de mult pentru a nu fi confundate.

**1.5. Va înțelege utilizatorul răspunsul aplicației pentru a putea continua în mod corect?**

Da, deoarece va vedea nouă fereastră cu controalele specifice continuării procesului în mod corect.

Pas 2: Vizualizarea datelor pacienților având posibilitatea de a le edita, șterge sau de a crea altele.

**2.1. Va încerca utilizatorul să îndeplinească acțiunea prevăzută?**

Da, utilizatorul va încerca să îndeplinească acțiunea prevăzută în cazul în care dorește să vizualizeze informații legate de pacienți sau dorește editarea acestora.

**2.2. Va observa utilizatorul controlul corect?**

Da, deoarece opțiunile de editare vor fi singurele disponibile în cazul în care dorește să modifice informațiile.

**2.3. Va observa utilizatorul dacă activarea controlului are efectul dorit?**

Da, deoarece o listă de pacienți se va actualiza.

**2.4. Există un alt element de interfață pe care utilizatorul ar putea să îl selecteze în locul celui corect?**

Nu, nu există.

**2.5. Va înțelege utilizatorul răspunsul aplicației pentru a putea continua în mod corect?**

Da, deoarece utilizatorul va fi redirectionat catre pagina cu pacienți la finalul operației.

### **Analiza rezultatelor evaluării și îmbunătățirile care au rezultat în urma acesteia**

Fluxul scenariului este simplu și direct. Utilizatorul va fi conștient de datele pe care ar trebui să le selecteze. Toate butoanele și etichetele au nume sugestive. Această evaluare arată că scenariul a fost acoperit pe deplin și erorile sunt luate în considerare.

## **7. Notițe**

Pas 1: Apăsarea butonului “*Notițe*”

### **1.1. Va încerca utilizatorul să îndeplinească acțiunea prevăzută?**

Da, utilizatorul va încerca să îndeplinească acțiunea prevăzută în momentul în care dorește sa vizualizeze sau să adauge notițe.

### **1.2. Va observa utilizatorul controlul corect?**

Da, deoarece butonul are o dimensiune suficient de mare încât să fie vizibil și pictograma de pe acesta este sugestivă, fiind prezent și un titlu cu textul “Notițe”.

### **1.3. Va observa utilizatorul dacă activarea controlului are efectul dorit?**

Da, deoarece o pagina nouă va fi afișată.

### **1.4. Există un alt element de interfață pe care utilizatorul ar putea să îl selecteze în locul celui corect?**

Da, mai există și alte butoane, însă acestea nu pot fi confundate deoarece pictograma și textul acestora diferă și diferă suficient de mult pentru a nu fi confundate.

### **1.5. Va înțelege utilizatorul răspunsul aplicației pentru a putea continua în mod corect?**

Da, deoarece va vedea nouă fereastră cu controalele specifice continuării procesului în mod corect.

Pas 2: Vizualizarea unei notițe.

### **2.1. Va încerca utilizatorul să îndeplinească acțiunea prevăzută?**

Da, utilizatorul va încerca să îndeplinească acțiunea prevăzută în cazul în care dorește sa vizualizeze una din notițele pe care le-a scris

### **2.2. Va observa utilizatorul controlul corect?**

Da, deoarece pagina conține doar butonul “Adăugare notiță” și o listă de notițe. Utilizatorul își poate da seama ușor că dacă vrea să vizualizeze o notiță va apăsa pe acea notiță și nu pe “Adăugare notiță”.

**2.3. Va observa utilizatorul dacă activarea controlului are efectul dorit?**

Da, deoarece o pagină nouă care conține textul notiței selectate se va afișa.

**2.4. Există un alt element de interfață pe care utilizatorul ar putea să îl selecteze în locul celui corect?**

Da, butonul de adăugare notiță.

**2.5. Va înțelege utilizatorul răspunsul aplicației pentru a putea continua în mod corect?**

Da, deoarece utilizatorul va fi redirectionat către pagina cu notița.

Pas 3: Adăugarea unei notițe.

**3.1. Va încerca utilizatorul să îndeplinească acțiunea prevăzută?**

Da, utilizatorul va încerca să îndeplinească acțiunea prevăzută în cazul în care dorește să adauge notițe noi.

**3.2. Va observa utilizatorul controlul corect?**

Da, deoarece pagina conține doar butonul “Adăugare notiță” și o listă de notițe. Utilizatorul își poate da seama ușor că dacă vrea să adauge o notiță va trebui să apese pe “Adăugare notiță”.

**3.3. Va observa utilizatorul dacă activarea controlului are efectul dorit?**

Da, deoarece o pagină nouă care conține editorul de notițe se va afișa.

**3.4. Există un alt element de interfață pe care utilizatorul ar putea să îl selecteze în locul celui corect?**

Da, notițele din listă.

**3.5. Va înțelege utilizatorul răspunsul aplicației pentru a putea continua în mod corect?**

Da, deoarece utilizatorul va fi redirectionat către pagina cu editorul de notițe.

Pas 4: Salvarea unei notițe.

**4.1. Va încerca utilizatorul să îndeplinească acțiunea prevăzută?**

Da, utilizatorul va încerca să îndeplinească acțiunea prevăzută în cazul în care dorește să salveze modificările asupra unei notițe.

**4.2. Va observa utilizatorul controlul corect?**

Da, deoarece pagina conține doar butonul “Salvare” pe lângă conținutul notiței.

**4.3. Va observa utilizatorul dacă activarea controlului are efectul dorit?**

Da, deoarece va fi redirecționat la lista de notițe.

**4.4. Există un alt element de interfață pe care utilizatorul ar putea să îl selecteze în locul celui corect?**

Da, câmpurile care conțin conținutul notiței.

**4.5. Va înțelege utilizatorul răspunsul aplicației pentru a putea continua în mod corect?**

Da, deoarece utilizatorul va fi redirecționat către pagina cu lista de notițe.

**Analiza rezultatelor evaluării și îmbunătățirile care au rezultat în urma acestora**

Fluxul scenariului este simplu și direct. Utilizatorul va fi conștient de datele pe care ar trebui să le selecteze. Toate butoanele și etichetele au nume sugestive. Această evaluare arată că scenariul a fost acoperit pe deplin și erorile sunt luate în considerare.

**8. Portofel de documente**

Pas 1: Apăsarea butonului “*Portofel documente*”

**1.1. Va încerca utilizatorul să îndeplinească acțiunea prevăzută?**

Da, utilizatorul va încerca să îndeplinească acțiunea prevăzută în momentul în care dorește să vizualizeze sau să adauge documente în portofelul său digital.

**1.2. Va observa utilizatorul controlul corect?**

Da, deoarece butonul are o dimensiune suficient de mare încât să fie vizibil și pictograma de pe acesta este sugestivă, fiind prezent și un titlu cu textul “Portofel documente”.

**1.3. Va observa utilizatorul dacă activarea controlului are efectul dorit?**

Da, deoarece o pagina nouă va fi afișată.

**1.4. Există un alt element de interfață pe care utilizatorul ar putea să îl selecteze în locul celui corect?**

Da, mai există și alte butoane, însă acestea nu pot fi confundate deoarece pictograma și textul acestora diferă și diferă suficient de mult pentru a nu fi confundate.

**1.5. Va înțelege utilizatorul răspunsul aplicației pentru a putea continua în mod corect?**



Da, deoarece va vedea nouă fereastră cu controalele specifice continuării procesului în mod corect.

Pas 2: Vizualizarea unui document prin apăsarea pe thumbnail-ul cu documentul dorit

**2.1. Va încerca utilizatorul să îndeplinească acțiunea prevăzută?**

Da, utilizatorul va încerca să îndeplinească acțiunea prevăzută în momentul în care dorește să vizualizeze documente din portofelul său digital.

**2.2. Va observa utilizatorul controlul corect?**

Da, deoarece acesta va avea de ales unul dintre documentele sale, care reprezintă un thumbnail cu un titlu sugestiv pentru continut.

**2.3. Va observa utilizatorul dacă activarea controlului are efectul dorit?**

Da, deoarece documentul selectat va fi afișat.

**2.4. Există un alt element de interfață pe care utilizatorul ar putea să îl selecteze în locul celui corect?**

Da, mai există și alte documente, însă pot fi deosebite prin thumbnail / titlu.

**2.5. Va înțelege utilizatorul răspunsul aplicației pentru a putea continua în mod corect?**

Da, deoarece va vedea nouă fereastră cu documentul selectat.

Pas 3: Adaugarea unui document prin apăsarea pe butonul “Adaugare document”

**2.1. Va încerca utilizatorul să îndeplinească acțiunea prevăzută?**

Da, utilizatorul va încerca să îndeplinească acțiunea prevăzută în momentul în care dorește să adauge documente din portofelul său digital.

**2.2. Va observa utilizatorul controlul corect?**

Da, deoarece butonul are o dimensiune suficient de mare încât să fie vizibil și pictograma de pe acesta este sugestivă, fiind prezent și un titlu cu textul “Adăugare document”.

**2.3. Va observa utilizatorul dacă activarea controlului are efectul dorit?**

Da, deoarece un editor în care poate introduce titlul documentul va fi afișat.

**2.4. Există un alt element de interfață pe care utilizatorul ar putea să îl selecteze în locul celui corect?**

Da, mai există și documente, însă pot fi deosebite prin thumbnail / titlu.

## **2.5. Va înțelege utilizatorul răspunsul aplicației pentru a putea continua în mod corect?**

Da, deoarece va vedea nouă fereastră cu editorul de document.

### **Analiza rezultatelor evaluării și îmbunătățirile care au rezultat în urma acesteia**

Fluxul scenariului este simplu și direct. Utilizatorul va fi conștient de datele pe care ar trebui să le selecteze. Toate butoanele și etichetele au nume sugestive. Această evaluare arată că scenariul a fost acoperit pe deplin și erorile sunt luate în considerare.

## **Raport de evaluare euristica**

### Grupul 1: sarcinile 1,2,3

Sarcinile ce aparțin acestui grup sunt următoarele:

- Reminder pentru medicație
- Buton care ofera ruta catre casa
- Buton de panica

### **Visibility of system status**

Utilizatorul este ținut la curent cu starea sistemului în timp real. La apăsarea unui buton utilizatorul este redirectionat automat către o nouă fereastră unde poate vizualiza mai detaliat anumite informații. De exemplu în cazul funcționalității buton de panica utilizatorul este redirectionat către o listă de persoane pe care le poate apela în caz de nevoie.

### **Match between system and the real world**

Orice utilizator ar trebui să fie familiarizat cu conceptele pe care le folosește sistemul. Toate elementele de interfață sunt etichetate într-un mod clar. Fluxul activităților este ușor de înțeles, astfel și aplicația este ușor de folosit. De exemplu, activitatea rută către casa are un nume foarte sugestiv deoarece această activitate îți arată drumul spre casa.

### **User control and freedom**

Utilizatorul poate întrerupe oricând o activitate folosind butonul de “Back” al dispozitivului mobil fără ca nimic să se fi modificat din gresala. Chiar și așa, libertatea utilizatorilor este limitată. Dacă utilizatorul a aparat din gresala pe crearea unui nou reminder, acesta poate oricând să se retraga fără a fi nevoie să creeze un nou reminder.

### **Consistency and standards**

Cele 3 sarcini prezintă convențiile de denumire și flux de control uniforme. Numele elementelor de interfață sunt sugestive. În cazul unor erori utilizatorul este notificat.

### **Error prevention**

Având în vedere că utilizatorul folosește mai mult aplicația ca o metoda de a evita uitarea anumitor aspecte, singurele greșeli pe care le poate face este să introducă date eronate în propriile remindere. Acest lucru nu poate fi prevenit.

### **Recognition rather than recall**

Utilizatorul poate recunoaște cu ușurință imagini și simboluri legate de sarcina pe care o îndeplinește. De exemplu, dacă dorește să ajungă acasă este ușor datorită imaginii.

### **Flexibility and efficiency of use**

Flexibilitatea sistemului este de nivel mediu. Există o pagină principală, ce conține toate butoanele necesare pentru utilizarea aplicației, care pot fi accesate doar pornind de la această pagină. Deoarece aplicația este destinată persoanelor în vârstă (persoane fără experiență avansată în utilizarea dispozitivelor mobile) nu am adăugat scurtături.

### **Aesthetic and minimalist design**

Design-ul ales pentru toate sarcinile din grup este minimalist, fără elemente suplimentare sau inutile deoarece este destinat persoanelor în vârstă.

### **Help users recognize, diagnose and recover from errors**

Sarcinile nu prezintă erori deoarece utilizatorii nu sunt nevoiți să introducă date. Toate datele pot fi introduse de personal calificat care știe să utilizeze aplicația.

### **Help and documentation**

Aplicația nu necesită manual de utilizare deoarece este gândită să fie ușor de utilizat și simplă. În cazul în care există probleme, personalul medical calificat care a recomandat aplicația, poate asista la rezolvarea acestora.

### Grupul 2: sarcinile 4,5,6

Sarcinile ce aparțin acestui grup sunt următoarele:

- Informații personale
- Configurare date pacienți
- Comunicare între utilizatorii aplicației

### **Visibility of system status**

Utilizatorul este ținut la curent cu starea sistemului în timp real. La apăsarea unui buton utilizatorul este redirectionat automat către o nouă fereastră unde poate vizualiza mai detaliat anumite informații. De exemplu în cazul funcționalității informații personale utilizatorul este redirectionat către o pagină unde poate vedea toate informațiile acestuia.

### **Match between system and the real world**

Orice utilizator ar trebui să fie familiarizat cu conceptele pe care le folosește sistemul. Toate elementele de interfață sunt etichetate într-un mod clar. Fluxul activităților este ușor de înțeles, astfel și aplicația este ușor de folosit. De exemplu, comunicare între

utilizatorii aplicatiei are un nume foarte sugestiv deoarece aceasta activitate iti permite comunicarea cu cei care se afla in aceeași situatie ca tine.

### **User control and freedom**

Utilizatorul poate întrerupe oricând o activitate folosind butonul de “Back” al dispozitivului mobil fara ca nimic sa se fi modificat din gresala. Chiar și așa, libertatea utilizatorilor este limitată. Daca utilizatorul a aparat din gresala pe crearea unui nou mesaj in chat, acesta poate oricand sa se retraga fara a fi nevoit sa trimita mesajul respectiv.

### **Consistency and standards**

Cele 3 sarcini prezinta convențiile de denumire și flux de control uniforme. Numele elementelor de interfață sunt sugestive. In cazul unor erori utilizatorul este notificat.

### **Error prevention**

Avand in vedere ca utilizatorul foloseste mai mult aplicatia ca o metoda de a evita uitarea anumitor aspecte, singurele greseli pe care le poate face este sa introduca date eronate in propriile mesaje din chat. Acest lucru nu poate fi prevenit.

### **Recognition rather than recall**

Utilizatorul poate recunoaște cu ușurință imagini și simboluri legate de sarcina pe care o îndeplinește. De exemplu, daca doreste sa ajunga la o informatii personale este usor datorita imaginii.

### **Flexibility and efficiency of use**

Flexibilitatea sistemul este de nivel mediu. Există o pagină pricipală, ce conține toate butoanele necesare pentru utilizarea aplicatiei, care pot fi accesate doar pornind de la această pagină. Deoarece aplicatia este destinata persoanelor in varsta(persoane fara experienta avansata in utilizarea dispozitivelor mobile) nu am adaugat scurtaturi.

### **Aesthetic and minimalist design**

Designu-ul ales pentru toate sarcinile din grup este minimalist, fără elemente suplimentare sau inutile deoarece este destinat persoanelor in varsta.

### **Help users recognize,diagnose and recover from errors**

Sarcinile nu prezinta erori deoarece utilizatorii nu sunt nevoiti sa introduca date. Toate datele pot fi introduse de personal calificat care stie sa utilizeze aplicatia.

### **Help and documentation**

Aplicatia nu necesita manual de utilizare deoarece este gandita sa fie usor de utilizat si simplista. In cazul in care exista probleme, personalul medical calificat care a recomadat aplicatia, poate asista la rezolvarea acestora.

### Grupul 3: sarcinile 7,8,9

Sarcinile ce apartin acestui grup sunt urmatoarele:

- Farmacii apropiate
- Notite
- Portofel de documente

### **Visibility of system status**

Utilizatorul este ținut la curent cu starea sistemului în timp real. La apăsarea unui buton utilizatorul este redirectionat automat către o noua fereastră unde poate vizualiza mai detaliat anumite informații. De exemplu în cazul funcționalității farmaciei apropiate utilizatorul este redirectionat către o hartă unde poate vedea toate farmaciile din zonă.

### **Match between system and the real world**

Orice utilizator ar trebui să fie familiarizat cu conceptele pe care le folosește sistemul. Toate elementele de interfață sunt etichetate într-un mod clar. Fluxul activităților este ușor de înțeles, astfel și aplicația este ușor de folosit. De exemplu, activitatea de notite are un nume foarte sugestiv deoarece aceasta activitate îți permite salvarea de informații importante.

### **User control and freedom**

Utilizatorul poate întrerupe oricând o activitate folosind butonul de “Back” al dispozitivului mobil fără ca nimic să se fi modificat din gresală. Chiar și așa, libertatea utilizatorilor este limitată. Dacă utilizatorul a apăsă din gresală pe crearea unei noi notite, acesta poate oricând să se retragă fără a fi nevoit să creeze notita respectivă.

### **Consistency and standards**

Cele 3 sarcini prezintă convențiile de denumire și flux de control uniforme. Numele elementelor de interfață sunt sugestive. În cazul unor erori utilizatorul este notificat.

### **Error prevention**

Având în vedere că utilizatorul folosește mai mult aplicația ca o metodă de a evita uitarea anumitor aspecte, singurele greseli pe care le poate face este să introducă date eronate în propriile notite. Acest lucru nu poate fi prevenit.

### **Recognition rather than recall**

Utilizatorul poate recunoaște cu ușurință imagini și simboluri legate de sarcina pe care o îndeplinește. De exemplu, dacă dorește să ajungă la o farmacie apropiată este ușor datorită imaginii.

### **Flexibility and efficiency of use**

Flexibilitatea sistemului este de nivel mediu. Există o pagină principală, ce conține toate butoanele necesare pentru utilizarea aplicației, care pot fi accesate doar pornind de la această pagină. Deoarece aplicația este destinată persoanelor în vârstă (persoane fără experiență avansată în utilizarea dispozitivelor mobile) nu am adăugat scurtături.

### **Aesthetic and minimalist design**

Design-ul ales pentru toate sarcinile din grup este minimalist, fără elemente suplimentare sau inutile deoarece este destinat persoanelor în vârstă.

### **Help users recognize, diagnose and recover from errors**

Sarcinile nu prezintă erori deoarece utilizatorii nu sunt nevoiți să introducă date. Toate datele pot fi introduse de personal calificat care știe să utilizeze aplicația.

### **Help and documentation**

Aplicația nu necesită manual de utilizare deoarece este gândită să fie ușor de utilizat și simplă. În cazul în care există probleme, personalul medical calificat care a recomandat aplicația, poate asista la rezolvarea acestora.

## **Etapa 2b: Calendarul de management al echipei**

Săptămână	Nume
3 : 12.10.2021	Han Ioana
4 : 19.10.2021	Mitelu Claudiu
5 : 26.10.2021	Ghere Daniel
6 : 02.11.2021	Han Ioana
7 : 09.11.2021	Mitelu Claudiu
8 : 16.11.2021	Ghere Daniel
9 : 07.12.2021	Han Ioana
10 : 04.01.2022	Mitelu Claudiu
11 : 11.01.2022	Ghere Daniel