Captura de pantalla de un celular con letras

Descripción generada automáticamente



**PROJETO DE INTERAÇÃO HUMANO-COMPUTADOR – FASE II**

**Jackeline Câmara Nº2058122**

**Miguel Peñaranda Nº2019122**

**Curso Técnico Superior Profissional em Tecnologias e Programação de Sistemas de Informação**

**ANÁLISE DE TAREFAS**

**REQUISITOS FUNCIONAIS**

**SECÇÃO HOME**

* Mostrar o horário do dia atual para o estudante.
* Listar os pagamentos por liquidar com detalhes como a quantidade a pagar e a data do limite de pagamento.
* Mostrar notificações importantes.
* Mostrar processos académicos ou administrativos em curso.
* Recibir notificações.

**SECÇÃO PAGAMENTOS**

* Mostrar os pagamentos por liquidar com detalhes como a quantidade a pagar e a data do límite de pagamento.
* Mostrar o total em dívida.
* Adicionar o método de pagamento.
* Fazer o pagamento.
* Validar pagamento.

**SECÇÃO CALENDARIO**

* Selecionar turma do estudante.
* Mostrar o horário do ano escolar.

**SECÇÃO CAFETERIA**

* Listar refeições da semana.
* Mostrar preços das refeições.
* Permitir a remoção de ingredientes para os produtos.
* Fazer pagamento de refeições com o cartão universitário
* Enviar notificação de confirmação da reserva.

**PERFIL**

* Alterar dados pessoais.
* Adicionar atividades académicas.
* Aceder aos documentos académicos.
* Fechar sessão.
* Aceder as configurações.
* Alterar password.
* Alterar foto de perfil.
* Selecionar o idioma.
* Escolher o tema da aplicação (tema claro ou tema escuro).
* Selecionar o tamanho e estilo da fonte.
* Mostrar dados pessoais.
* Mostrar historial de atividades académicas.

**CARTÃO UNIVERSITARIO**

* Mostrar informação detalhada do cartão.
* Carregar saldo.
* Fazer pagamento com o cartão.
* Fazer reservas refeições ou livros.
* Abrir a porta das habitações das residências universitárias.
* Solicitar emissão do cartão.
* Mostrar histórico de carregamentos.

**EMAIL**

* Redirigir ao email do aluno.

**SERVIÇOS**

**Autocarros:**

* Selecionar autocarro.
* Fazer o passe de estudante para os autocarros.
* Introduzir dados para fazer o passe de estudante.
* Mostrar os horários dos autocarros em tempo real.
* Mostrar rota do autocarro selecionado.

**Parking:**

* Verificar disponibilidade do parking da universidade.
* Fazer reserva do lugar no parking.
* Tornar indisponível os lugares reservados.

**PAUTAS**

* Mostrar as pautas das disciplinas.

**HISTÓRICO**

* Mostrar o histórico de inscrições/matrículas do estudante.
* Mostrar o histórico de disciplinas aprovadas do estudante.

**INFORMAÇÃO DA UNIVERSIDADE**

* Visualizar as localizações das salas da universidade.
* Mostrar noticias importantes da universidade.
* Consultar catálogo de programas académicos.
* Explorar por meio de um mapa interativo.

**ALUGUER DE CASIFOS**

* Listar os cacifos disponíveis.
* Alugar cacifos.
* Fazer pagamento do aluguer do cacifo.
* Tornar indisponíveis os cacifos alugados.
* Cancelar aluguer dos cacifos.

**BIBLIOTECA**

* Mostrar os livros disponíveis na biblioteca.
* Permitir filtrar por categorias os livros.
* Reservar livros com o cartão académico.
* Enviar notificações de devolução da reserva.

**YOU PRINT**

* Selecionar opções do formato da impressão.
* Fazer pagamento das fotocópias.

**PRIVACIDADE**

* Autorizar ou recusar a utilização dos dados pessoais do estudante.
* Autorizar ou recusar a utilização do uso do email institucional.
* Autorizar ou recusar a inclusão na lista alumni.
* Mostrar histórico de consentimentos.

**APOIO AO ESTUDANTE**

* Registar reclamações.
* Consultar o horário de atendimento do gabinete de apoio ao estudante.
* Marcar consultas com os professores.
* Receber notificações de disponibilidade de consultas.

**SASUma BOLSAS**

* Redirigir á página de informação das bolsas de estudo da universidade.

**REQUERIMENTOS**

* Emitir requerimento

**VOTAÇÕES PARA O CONSELHO GERAL**

* Consultar perfiles dos candidatos.
* Visualizar os debates e propostas dos candidatos.
* Submeter votação.

**OFERTAS DE EMPLEO**

* Mostrar as ofertas de emprego disponíveis.

**REQUISITOS NÃO FUNCIONAIS**

* Garantir tempo de resposta rápido.
* Implementar medidas robustas de segurança.
* Assegurar disponibilidade contínua.
* Proporcionar interface intuitiva e memorável.
* Garantir resposta rápida a notificações.

**PERSONAS, CENÁRIOS**

**E CRITERIOS DE DESIGN**

Uma imagem com texto, desenho, Cara humana, mulher

Descrição gerada automaticamente

**PERSONAS**

Carla, aluna da Universidade da Madeira tem 20 anos e muito responsável.

Maria é a amiga de Carla, que também estuda na universidade e a qual está sempre atenta as novidades tecnológicas.

**CENÁRIOS**

**Cenário 1:** Carla se encontra fora da universidade estressada, tentando fazer o pagamento da prestação do mês, através do website InfoAlunos, porque esta perto de atingir o prazo e não quer atrasar-se, pois lhe cobrarão uma taxa extra.

**Cenário 2:** Enquanto Carla está a tentar emitir o pagamento a sua amiga Maria, lhe sugere usar a nova aplicação mobile do InfoAlunos para cumprir o seu objetivo com facilidade.

**Cenário 3:** Após Carla instalar a app do InfoAlunos, está fica impressionada e contente pela eficiência e o intuitivo que é a aplicação.

**Cenário 4:** Carla conseguiu concluir o pagamento com muita rapidez graças ao design intuitivo e boa implementação das funcionalidades do InfoAlunos.

**Cenário 5:** Enquanto a Carla está caminhando até a universidade, ela recebe uma notificação da app, informando-a sob a alteração do horário, ficando ela impressionada devido a que os alunos tinham de visualizar os horários todos os dias para verificar se houve alguma alteração.

**Cenário 6:** Carla entra na secção do horário dentro da app para confirmar a alteração.

**Cenário 7:** Carla agradece a sua amiga Maria por lhe ter recomendado a app de InfoAlunos explicitando que a aplicação facilito a sua vida como estudante.

**CRITERIOS DE DESIGN**

**Facilidade de Uso e Acessibilidade:** No cenário 1, Carla está estressada e fora da universidade tentando usar o website do InfoAlunos. Isso sugere que a aplicação deve ser fácil de usar, mesmo em situações de estresse. A interface deve ser clara e acessível, com etapas simples para tarefas comuns como pagamentos.

**Seguridade e Eficiência:** Uma vez que Carla tenta fazer um pagamento, a aplicação deve ter uma funcionalidade de pagamento segura e eficiente. Isso inclui opções para salvar métodos de pagamento, receber confirmações instantâneas e lembretes de prazos para evitar taxas por atraso.

**Design Intuitivo:** Os cenários 3 e 4 destacam a importância de um design intuitivo. Isso significa que os usuários devem ser capazes de navegar no aplicativo de forma lógica e natural, com ícones e menus facilmente compreensíveis, e um design que guie o usuário pelas funções do aplicativo sem necessidade de instruções detalhadas.

**Notificações e Atualizações em Tempo Real:** O cenário 5 mostra a necessidade de notificações em tempo real para informar os estudantes sobre mudanças importantes, como alterações de horários. Isso implica que o aplicativo deve estar bem conectado com os sistemas de informação da universidade e ser capaz de enviar atualizações automáticas.