

Interação Pessoa Computador

1º Trabalho de Grupo

Diogo Guerreiro - 17435
Ricardo Sequeira - 21905
Sebastião Pereira - 21932

Escola Superior de Tecnologia e Gestão
Instituto Politécnico de Beja

23 de maio de 2022



A estrutura desta apresentação está organizada da seguinte forma:

- 1 Introdução
- 2 Caracterização de utilizadores
- 3 Sistemas Semelhantes - *Medisafe*
- 4 Sistemas Semelhantes - *MangoHealth*
- 5 Sistemas Semelhantes - *RoundHealth*
- 6 Cenários de Utilização

- 7 Funcionalidades da Aplicação
- 8 Esboços dos Ecrãs da Aplicação
- 9 Diagramas Ilustrativos da Navegação
- 10 Regras de usabilidade



Figura: Ícone da aplicação EasyMed

Vamos apresentar a nossa proposta para o tema *EasyMed* proposto pelos Professores, uma aplicação que permite aos utilizadores criarem lembretes referentes às medicações que estão a tomar.

- 1 Idade:
- 2 Identidade Sexual:
- 3 Nível de Escolaridade:
- 4 Profissão:
- 5 Experiência Informática:
- 6 Quanto tempo passa em média no seu dispositivo móvel(horas):
- 7 Que funcionalidades gostaria de ver na aplicação *EasyMed*:
- 8 Que funcionalidades de acessibilidade acha que devem ser implementadas nesta aplicação:



Figura: Ícone da aplicação *Medisafe*™

- **Vantagem** - Permite que o utilizador seja informado caso duas ou mais das medicações que tem para ser tomadas são incompatíveis, evitando assim efeitos secundários graves.
- **Desvantagem** - Não permite que as notificações tenham som, mesmo com o modo silencioso ligado, obrigando assim os utilizadores a terem sempre o telemóvel com o som ligado o que pode ser uma inconveniência para muitos utilizadores.



Figura: Ícone da aplicação *MangoHealth*™

- **Vantagem** - Permite aos utilizadores customização total do seus horários de toma de medicações, permitindo por exemplo para um comprimido de toma diária definir uma hora de toma mais tardia aos fins de semana.
- **Desvantagem** - apenas permite introdução manual dos medicamentos e dos hábitos acima mencionados, ao invés de outras aplicações que permitem fazer *scan* do código de barras dos medicamentos ou até conexão com a farmácia em si.



Figura: Ícone da aplicação *RoundHealth™*

- **Vantagem** - Permite aos utilizadores não só inserir todas as medicações receitadas como as as aplicações acima mencionadas, mas tem também a funcionalidade de notificar quando a medicação está quase a terminar para que o utilizador se possa dirigir à farmácia para comprar mais.
- **Desvantagem** - Em medicações com várias tomas diárias, por exemplo de 8 em 8 horas, o utilizador tem que criar lembretes para cada uma das tomas.

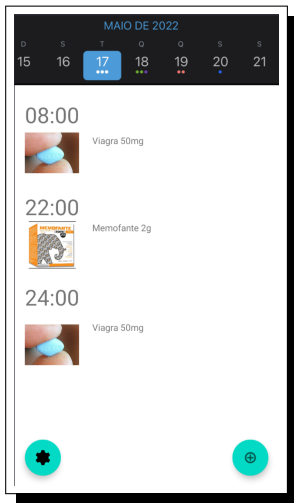


Figura: Ecrã Principal da Aplicação

- **Problema** - O utilizador quer adicionar um lembrete de um medicamento à aplicação *EasyMed*.
- **Solução** - No ecrã inicial da aplicação iremos implementar um *UI* com um botão de mais (+) que seguirá para um ecrã que permitirá inserir os detalhes do medicamento a ser adicionado.



Nome do Medicamento

Data de início Data de fim

1/1/1970 11/9/2077

dom. seg. **ter.** qua. qui. sex. sáb.

Numero de Vezes por Dia

2

08:00

24:00

ANULAR **APLICAR**

- **Problema** - O utilizador quer alterar o horário da toma do medicamento na aplicação *EasyMed*.
- **Solução** - Para editar o horário ou qualquer outra informação referente ao lembrete, basta clicar no mesmo no ecrã inicial da aplicação e será mostrado um ecrã semelhante ao de adição de lembretes com todas as informações referentes ao lembrete.

Figura: UI para Adição de Lembretes

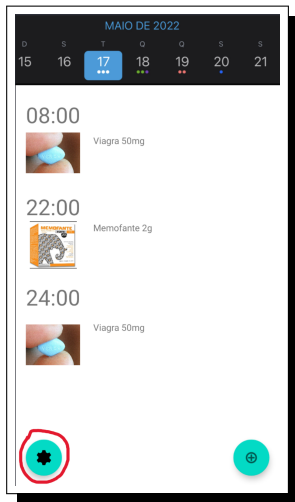


Figura: UI para definições da aplicação

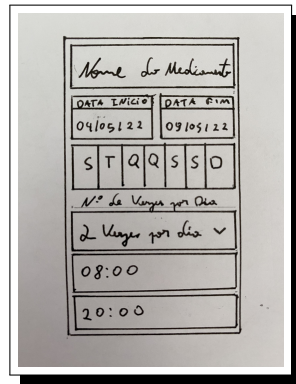
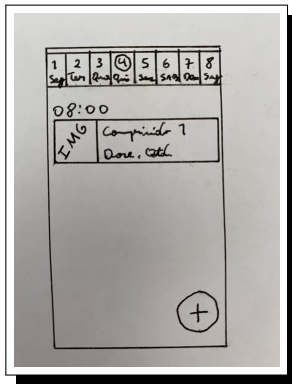
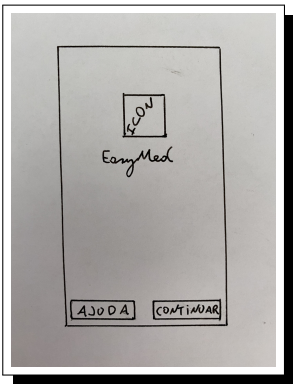
- **Problema** - O médico quer fazer alterações à guia de medicações do seu paciente na aplicação *EasyMed*.
- **Solução** - Para evitar que pessoas que sejam mais "descuidadas" pretendamos aplicar um bloqueio nas definições e modificações dos medicamentos ou dos seus horários. Para ativar basta aceder às definições assinalada na fotografia.

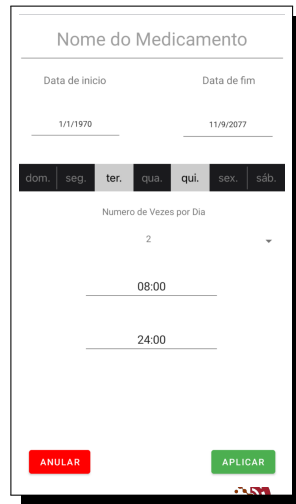
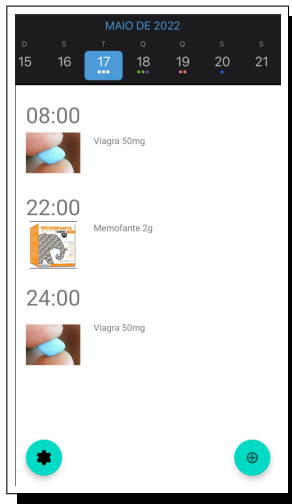
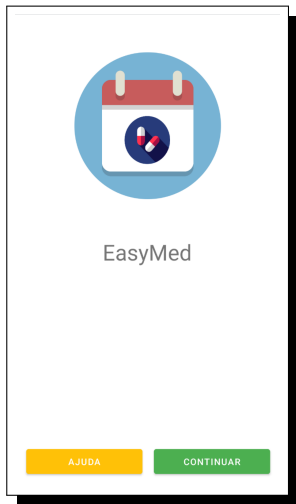


- A aplicação irá ter a funcionalidade que permitirá o cuidador bloquear a aplicação com um código de 4 dígitos;
- A aplicação irá permitir o utilizador receber notificações estilo alarme, com *pop-up*, de modo a alertar o utilizador acerca da medicação a tomar caso o mesmo não se encontre dentro da aplicação nesse dado momento;



- A aplicação irá permitir guardar uma fotografia do medicamento ou da sua caixa para estar visível no *pop-up*;
- Irá ter reconhecimento de imagem, para reconhecimento do medicamento;
- A aplicação permitirá não só lembretes de medicamentos de toma diária ou de toma multi-diária.





Aqui vamos enumerar algumas regras de usabilidade que achamos que estamos a seguir:

- **Iniciativa de Dialogo** - Apresenta iniciativa de diálogo no primeiro ecrã quando nos dá as duas opções de "continuar" para o ecrã seguinte ou selecionar a opção de "ajuda" caso esta seja necessária.
- **Recuperabilidade** - Esta aplicação apresenta o princípio de recuperabilidade no terceiro ecrã onde apresenta o botão "anular" que permite ao utilizador voltar a introduzir as informações em caso de erro.

- **Personalização** - Esta aplicação apresenta o princípio de personalização porque conseguimos customizar completamente as opções presentes no nosso terceiro ecrã onde podemos fazer a edição do nome do medicamento, datas, horas e vezes por semana que o medicamento tem que ser tomado.
- **Observabilidade** - Esta aplicação apresenta o princípio de observabilidade porque no segundo ecrã podemos observar todos os medicamentos adicionados pelo utilizador bem como uma fotografia dos mesmos.
- **Conformidade de Funcionalidades** - A nossa aplicação possui um leque de funcionalidades bastante diversas que permite aos nossos utilizadores realizarem com facilidade as tarefas previstas.