



Proiectarea Interfețelor Utilizator

*Asistent digital pentru persoanele în vârstă care
suferă de boala Alzheimer*

Studenti:

Apostol Matei Gabriel
Fariseu Adriana Teodora
Kovacs Alexandru
Lazea Dragoș-Bogdan



Cuprins

1. Specificarea proiectului	4
1.1. Utilizatori.....	4
1.2. Principalele probleme întâmpinate de utilizatori.....	5
1.3. Contextul de folosire a aplicației	5
1.4. Aplicații deja existente	6
1.5. Integrarea cu alte unelte	6
2. Calendarul de management al echipei	7
3. Analiza sarcinilor specifice domeniului aplicației.....	7
3.1. Planificarea activităților în calendar	7
3.2. Configurarea și activarea notificărilor cu privire la realizarea anumitor activități	8
3.3. Creare exercițiu de memorie (quiz).....	8
3.4. Quiz (exercițiu de memorie).....	9
3.5. Generare statistici legate de sănătatea pacientului	9
3.6. Galerie foto.....	10
3.7. Notificări zilnice.....	11
3.8. Gestionare persoane de contact	11
3.9. Notificare persoană apropiată.....	12
3.10. Creare listă de activități (TO-DO list)	13
3.11. Salvarea locațiilor importante	13
3.12. Activare mod navigare	14
4. Prototipizare	15
4.1. Planificarea activităților în calendar	15
4.2. Configurarea și activarea notificărilor cu privire la realizarea anumitor activități	17
4.3. Creare exercițiu de memorie (quiz).....	19
4.4. Quiz (exercițiu de memorie).....	21
4.5. Generare statistici legate de sănătatea pacientului	22
4.6. Galerie foto.....	23
4.7. Notificări zilnice.....	24
4.8. Gestionare persoane de contact	25
4.9. Notificare persoană apropiată.....	27

4.10. Creare listă de activități (TO-DO list)	29
4.11. Salvarea locațiilor importante	30
4.12. Activare mod navigare	31
5. Raport de evaluare prin simulare.....	33
5.1. Planificarea activităților în calendar	33
5.2. Configurarea și activarea notificărilor cu privire la realizarea anumitor activități	37
5.3. Creare exercițiu de memorie (quiz).....	40
5.4. Quiz (exercițiu de memorie).....	45
5.5. Galerie foto.....	49
5.6. Generare statistici legate de sănătatea pacientului	52
5.7. Gestionare persoane de contact	53
5.8. Notificare persoană apropiată.....	57
6. Raport de evaluare euristică	62
6.1. Grup 1: scenariile 1, 2, 3	62
6.2. Grup 2: scenariile 8, 9, 12	63
6.3. Grup 3: scenariile 4, 6, 10	64
6.4. Grup 4: scenariile 5, 7, 11	65
7. Bibliografie	67

1. Specificarea proiectului

Acest proiect își propune să simuleze funcționarea unei aplicații care să reprezinte un asistent digital pentru persoanele în vârstă care suferă de boala Alzheimer.

Boala Alzheimer este o afecțiune progresivă, care afectează gândirea coerentă, memoria și comportamentul pacienților, ducând în timp la imposibilitatea desfășurării activităților zilnice. În mod frecvent, o persoană cu boala Alzheimer prezintă ca prim simptom, în stadiile incipiente ale afecțiunii, dificultate în a-și aminti evenimente și acțiuni recent efectuate sau pe care trebuie să le realizeze. Astfel, persoanele bolnave de Alzheimer devin incapabile de a desfășura în mod independent chiar și acțiuni elementare, precum activități ce fac parte din rutina zilnică (de exemplu, administrarea medicamentelor), cumpărături, deplasări necesare (spre exemplu, la cabinetul medical, la instituțiile statului sau în vizită la persoanele apropiate), necesitând supraveghere și asistență permanentă.

Așadar, aplicația de față are scopul de a influența pozitiv calitatea vieții și de a crește gradul de independență al persoanelor care suferă de această afecțiune, devenind un asistent digital care să asigure supravegherea și suportul necesar acestora printr-o serie de soluții tehnologice inovative.

1.1. Utilizatori

Persoane care suferă de boala Alzheimer

Acestea vor reprezenta principalii utilizatori ai aplicației, scopul general al dezvoltării acestora fiind asistarea persoanelor bolnave de Alzheimer în activitățile de zi cu zi.

În cadrul aplicației, utilizatorii de acest tip vor putea să verifice ce activități trebuie să realizeze prin intermediul unui calendar și să aibă o evidență a activităților deja îndeplinite cu ajutorul unei liste to-do, să își reîmprospăteze memoria cu privire la momentele importante din viața lor, la persoanele apropiate și la obiecte uzuale prin intermediul unei galerii cu fotografii din aceste categorii, să își antreneze gândirea cu ajutorul unor exerciții de memorie structurate sub forma unor quiz-uri cu întrebări generale și personalizate, construit de persoanele apropiate și, nu în ultimul rând, să aibă posibilitatea contactării persoanelor apropiate sau a îngrijitorilor, ori de câte ori au nevoie, și a ghidării în vederea deplasării spre anumite locații prestabilite (casă, cabinet medical, magazin alimentar).

Îngrijitori/persoane din familia sau apropiatii suferindului

Acest tip de utilizatori va avea ca principală responsabilitate monitorizarea persoanei bolnave, gestionarea și personalizarea profilului pentru aceasta, prin crearea de quiz-uri cu rol de exerciții de memorie personalizate, prin setarea unor locațiilor importante spre care persoana suferindă ar trebui să se deplaseze, dar și prin gestionarea galeriei de fotografii personalizate și a calendarului de activități și evenimente.

Medici

Utilizatorii de acest ultim tip sunt responsabili de stabilirea prescripțiilor medicale și adăugarea acestora în calendarul pacientului, dar și de monitorizarea evoluției acestuia prin vizualizarea de rapoarte generate pe baza activității pacientului în cadrul aplicației (rezultatele exercițiilor de memorie, nivelul de îndeplinirea a activităților planificate în calendar).

Nivelul de cunoștințe pe care utilizatorii trebuie să le dețină în domeniul aplicației diferă în funcție de tipul de utilizator, medicii fiind cei care trebuie să posede cunoștințe solide, de specialitate, din domeniul medical, cu privire la boala Alzheimer, pentru a putea stabili dozajul corect și intervalele de timp pentru administrarea medicamentelor, dar și pentru a trage niște concluzii corecte din modul de interacțiune al pacientului cu aplicația. Pe de altă parte, persoanele apropiate suferindului trebuie să dețină un nivel elementar de cunoștințe din domeniul aplicației astfel încât să gestioneze în mod corespunzător aplicația pentru a îndeplini cazurile de utilizare specifice acestui tip de utilizator, în timp ce, pentru persoanele care suferă de Alzheimer, având în vedere pierderile de memorie ce caracterizează această afecțiune, ar fi de dorit ca acestea să fie, cel puțin în momentele de luciditate, conștiente de faptul că suferă de această boală și să cunoască principalele simptome.

Întrucât aplicația trebuie să asigure o portabilitate ridicată pentru a putea asista persoanele care suferă de Alzheimer, aceasta va rula pe un dispozitiv mobil, așadar toți utilizatorii aplicației vor trebui să posede niște cunoștințe de bază pentru utilizarea unui dispozitiv de acest tip (telefon mobil sau tabletă). Totodată, pentru persoanele bolnave de Alzheimer, acest

nivel de cunoștințe poate lipsi cu desăvârșire în momentele în care se manifestă pierderile de memorie caracteristice bolii, prin urmare aplicația va fi proiectată astfel încât să fie cât mai intuitiv de utilizat, mai ales din cauza faptului că majoritatea persoanelor care suferă de această boală sunt persoane în vârstă.

Caracteristicile utilizator specifice prezente în cadrul utilizatorilor care suferă de Alzheimer sunt reprezentate de dezorientarea spațio-temporală și de pierderile de memorie înregistrate de către acestea, fapt ce poate face ca suferindul să uite chiar de existența asistentului digital menit să îl ajute în situațiile excepționale, însă acest fapt va fi soluționat prin trimiterea de notificări periodice care să îl facă pe acesta conștient de existența aplicației. Totodată, de luat în considerare este și faptul că adesea cei care suferă de această afecțiune sunt persoane în vârstă, motiv pentru care interfața cu utilizatorul trebuie să faciliteze utilizarea aplicației de către astfel de persoane.

1.2. Principalele probleme întâmpinate de utilizatori

În ciuda faptului că aplicația are un scop direct și ușor de înțeles (să ajute persoanele care suferă de Alzheimer să își recapete independența personală), pot apărea diverse probleme care să prevină folosirea la capacitate maximă a aplicației.

De cele mai multe ori, persoanele care suferă de această boală sunt persoane mai în vârstă. Din cauza vârstei există posibilitatea ca utilizatorii să sufere de un anumit deficit de vedere. Ca și urmare, aplicația va avea o interfață cu o mărime de font mai crescută, cu iconițe mari și sugestive și va asigura un contrast destul de ridicat al acestora.

De asemenea, datorită pierderilor de memorie, este posibil ca pacienții să se piardă în timpul navigării în cadrul aplicației. Din acest motiv, aplicația va avea o navigație cât mai intuitivă și cât mai simplă. Pe lângă o navigație simplă și concisă vor exista și operații cât mai simple și clar definite.

Pe de altă parte, o problemă des întâmpinată de medici este să se asigure că pacientul ia medicația corespunzătoare la momentele potrivite. Aceasta este o problemă destul de gravă datorată atât distanței fizice mari dintre medic și pacient, cât și faptul că pacientul este predispus la pierderi de memorie. Aplicația va încerca să rezolve această problemă printr-un sistem de notificări care să amintească pacientului atât de existența aplicației cât și de momentele în care trebuie să ia medicamente. În plus, un medic va putea vizualiza diverse statistici despre starea unui pacient.

Din punct de vedere al îngrijitorilor, o provocare foarte mare o constituie siguranța pacientului. Acest lucru este unul destul de problematic din pricina faptului că îngrijitorul nu își poate petrece toată ziua împreună cu pacientul. Astfel, aplicația va asigura atât o metodă prin care pacientul să contacteze îngrijitorul la nevoie, cât și diverse alerte pentru acesta în funcție de comportamentul pacientului.

Nu în ultimul rând, pentru că nu există două persoane exact la fel, aplicația va permite un anumit grad de personalizare în vederea garantării unei experiențe cât mai plăcute.

1.3. Contextul de folosire a aplicației

Aplicația va fi folosită de către persoana bolnavă pentru a putea duce o viață cât mai normală, iar persoanele care au contact cu aceasta și îi oferă sprijin vor fi mult mai eficiente dacă și ei, la rândul lor, o folosesc. Pentru a recunoaște contextul în care un om folosește aplicația, ar trebui să se înregistreze cu un cont. Va fi nevoie de internet pentru a putea accesa câteva funcționalități, dar nu tot timpul este necesar. Aplicația trebuie descărcată în memoria telefonului pentru a putea fi folosită.

1.4. Aplicații deja existente

Printre cele mai frecvent utilizate aplicații pentru a rezolva problemele identificate anterior se numără:

MindMate

MindMate oferă utilizatorilor o serie de joculețe și antrenamente fizice care îmbunătățesc atenția și memoria. De asemenea, aceasta aplicație promovează o dietă sănătoasă și interacțiunea socială. Nu în ultimul rând, aplicația face posibilă și completarea unui test de memorie ale cărui rezultate vor fi trimise pe email.

Lumosity

Lumosity se axează mai mult pe abilitățile de a memora, de a procesa informație și de a rezolva probleme. Această aplicație transformă diverse teste și exerciții și le transformă în joculețe distractive care se pliază pe abilitățile forte ale utilizatorului.

MOJO (Moments of Joy)

MOJO este o aplicație ce conectează toată familia. Această aplicație oferă unelte necesare pentru a ajuta întreaga familie cu tratamentul acestei boli. Printre aceste unelte se numără și notificări în timp real, alerte pentru dozele de medicamente și imbolduri pentru reînnoirea rețetelor medicale.

AmuseIT

AmuseIT este o aplicație ce are la bază o mulțime de quiz-uri ce conțin și o componentă vizuală. Scopul acestor quiz-uri este de a stimula memoria. În plus, această aplicație facilitează contactul dintre pacient și îngrijitorul acestuia.

MEternally

MEternally se adresează utilizatorilor (de obicei vârstnicilor) ce nu se descurcă cu tehnologia sau nu dispun de vreo modalitate de a face rost de dispozitive moderne. MEternally este un site ce pune la dispoziția utilizatorilor poze, carduri de activități și alte unelte pentru a îmbunătăți capacitatea acestora de a-și aminti diverse lucruri.

1.5. Integrarea cu alte unelte

Dispozitivele mobile sunt concepute să facă viața mai ușoară zi de zi în orice loc s-ar afla. De aceea, ele dispun de multe tool-uri pentru ajutor precum:

- **Agenda telefonică** pentru apeluri în caz de urgență și pentru descoperirea persoanelor dragi care folosesc aplicația
- **Calendar** pentru planificarea activităților
- **Geolocație și serviciu de hărți** (Google Maps, Apple Maps etc.) pentru opțiunea de navigare și deplasare către alte locuri
- **Sistemul de alerte/notificări al dispozitivului** pentru trimiterea de remindere și avertizarea în cazul în care se detectează că pacientul este dezorientat

Chiar dacă ele există deja, o persoană în vârstă fără cunoștințe nu ar putea avea răbdarea sau memoria să se familiarizeze cu atât de multe opțiuni, în special în cazul problemelor cognitive. De aceea, aplicația se poate ajuta de toate aceste tool-uri pentru a le centraliza și simplifica pentru persoanele în vârstă, mai ales că bătrânii nu vor folosi neapărat unele setări și posibilități mai complexe oferite de aceste aplicații.

2. Calendarul de management al echipei

Fiecare membru al echipei va fi desemnat lider, prin rotație, pe o perioadă de 3 săptămâni. Fiecare lider are ca și responsabilitate comunicarea cu echipa și asigurarea progresului în cadrul proiectului.

Ne-am înțeles la următoarea împărțire:

Perioada	Team leader
Săptămânile 02-03-04 (10.10.2022-30.10.2022)	Lazea Dragoș-Bogdan
Săptămânile 05-06-07 (31.10.2022-20.11.2022)	Kovacs Alexandru
Săptămânile 08-09-10 (21.11.2022-11.12.2022)	Fariseu Adriana Teodora
Săptămânile 11-12-13 (12.12.2022-15.01.2023)	Apostol Matei Gabriel

3. Analiza sarcinilor specifice domeniului aplicației

3.1. Planificarea activităților în calendar

Utilizatori: Familie, persoane îngrijitoare și medici

Context: Persoanele care suferă de Alzheimer își pot pierde independența personală, înregistrând frecvente pierderi de memorie, așadar acestea pot uita complet detalii referitoare la locația, data sau ora la care trebuie să realizeze anumite activități, sau pot pierde din vedere chiar și existența necesității îndeplinirii acțiunii respective.

Scop: Planificarea activităților ce trebuie desfășurate de către o persoană bolnavă de Alzheimer are scopul de a crea o evidență a acestora întrucât aceasta să aibă acces la o organizare temporală și, eventual, spațială a acțiunilor pe care trebuie să le îndeplinească.

Cerințe prealabile:

- Medicul sau persoana îngrijitoare are un cont de utilizator creat.
- Persoana bolnavă de Alzheimer are un cont de utilizator creat.
- Contul de utilizator al utilizatorului curent este asociat cu contul persoanei bolnave.
- Utilizatorul este autentificat.

Procedură:

- Utilizatorul autentificat (medic sau persoană îngrijitoare) alege opțiunea „Adaugă activitate”.
- Ulterior, acesta trebuie să furnizeze denumirea, data și ora de început a activității, selectând totodată recurența acesteia: zilnic, săptămânal, la un anumit număr de zile sau ore sau activitate care nu se repetă, în funcție de natura activității sau a evenimentului care urmează să fie planificat în calendarul persoanei bolnave.
- Opțional, utilizatorul poate introduce locația la care se va desfășura activitatea planificată (de exemplu, cabinetul medical), aceasta nefiind însă obligatorie întrucât anumite activități, precum administrarea medicamentelor, nu necesită o locație specifică.

3.2. Configurarea și activarea notificărilor cu privire la realizarea anumitor activități

Utilizatori: Familie, persoane îngrijitoare și medici

Context: Persoanele care suferă de Alzheimer prezintă tulburări evidente de memorie și orientare dificilă în timp, așadar acestea pot omite să îndeplinească anumite sarcini uzuale, precum administrarea medicamentelor, dar și evenimente care nu fac parte din rutina zilnică, precum vizitele la medic.

Scop: Notificarea persoanei bolnave anterior desfășurării unei activități specifice are scopul de a face suferindul conștient de anumite detalii legate de activitatea ce necesită să fie realizată, precum data, ora, locația și natura activității respective.

Cerințe prealabile:

- i. Medicul sau persoana îngrijitoare are un cont de utilizator creat.
- ii. Persoana bolnavă de Alzheimer are un cont de utilizator creat.
- iii. Contul de utilizator al utilizatorului curent este asociat cu contul persoanei bolnave.
- iv. Utilizatorul este autentificat.

Procedură:

1. Utilizatorul alege din calendarul de activități planificate, activitatea pentru care se dorește configurarea unui mecanism de notificare a persoanei bolnave cu privire la necesitatea îndeplinirii acesteia.
2. Ulterior, acesta va configura momentul de timp în care se dorește ca suferindul să fie notificat cu privire la activitatea respectivă: înainte cu o zi, înainte cu o oră sau cu un anumit interval de timp particularizat. Pentru aceeași activitate pot fi configurate mai multe notificări, la momente diferite de timp.
3. Opțional, dacă activitatea este una care se repetă, utilizatorul poate selecta opțiunea ca bolnavul să fie notificat înainte de fiecare desfășurare recurentă a activității.

3.3. Creare exercițiu de memorie (quiz)

Utilizatori: Familie, persoane îngrijitoare

Context: Pierderile de memorie prezente în simptomatologia bolii Alzheimer pot rezulta în dificultăți în amintirea evenimentelor recente sau pentru desfășurarea activităților simple, bine cunoscute, așadar antrenarea minții și reîmprospătarea memoriei se pot dovedi folositoare în încetinirea evoluției bolii.

Scop: Exercițiile de memorie structurate sub forma unor quiz-uri care pot conține atât întrebări generale, cât și personalizate în funcție de cel care suferă de boala Alzheimer, au scopul de a antrena mintea și gândirea acestuia în vederea reducerii ritmului de evoluție al afecțiunii. Totodată, rezultatele unui astfel de exercițiu de memorie pot reprezenta un bun indicator asupra frecvenței pierderilor de memorie și, prin urmare, asupra stadiului bolii.

Cerințe prealabile:

- i. Persoana îngrijitoare sau din familia bolnavului are un cont de utilizator creat.
- ii. Persoana bolnavă de Alzheimer are un cont de utilizator creat.
- iii. Contul de utilizator al utilizatorului curent este asociat cu contul persoanei bolnave.
- iv. Utilizatorul care creează quiz-ul cunoaște aspecte din viața personală a suferindului pe care le poate integra în cadrul întrebărilor personalizate.
- v. Utilizatorul este autentificat.

Procedură:

1. Utilizatorul alege opțiunea „Creează quiz”.
2. Ulterior, acesta furnizează întrebările și variantele de răspuns, marcând care dintre acestea reprezintă răspunsul corect la întrebare. Întrebările pot conține și fotografii cu scopul recunoașterii anumitor persoane apropiate sau a unor obiecte frecvent utilizate de către persoana bolnavă. De asemenea, întrebările pot avea un caracter general, vizând nivelul de cunoaștere al unor aspecte generale, dar și particular, vizând reîmprospătarea memoriei cu privire la aspecte personale din viața bolnavului.

3.4. Quiz (exercițiu de memorie)

Utilizatori: Persoana suferindă de Alzheimer

Scop: Quiz-urile sunt menite pentru a antrena memoria și capacitatea de a rezolva probleme a persoanei afectate. De asemenea, rezultatele acestor quiz-uri pot fi folosite pentru a diagnostica evoluția bolii.

Context: Persoanele bolnave de Alzheimer suferă de pierderi de memorie (în special memoria recentă și de scurtă durată). Pentru a încetini procesul de agravare al bolii este recomandat ca pacientul să își antreneze capacitatea de memorare și de gândire rațională. Acest antrenament poate consta în rezolvarea a mai multor quiz-uri.

Cerințe prealabile:

- i. Utilizatorul are un cont creat.
- ii. Utilizatorul are programat un quiz sau dorește să rezolve un quiz.
- iii. Utilizatorul este autentificat.

Procedură:

1. Utilizatorul apasă pe opțiunea “Fă testul!”.
2. Utilizatorul este dus într-un ecran unde îi este prezentată o întrebare împreună cu mai multe opțiuni de răspuns.
3. Utilizatorul va alege răspunsul pe care îl consideră corect, după care îi va fi dezvăluit răspunsul/răspunsurile corect/corecte.
4. Utilizatorul va repeta pașii 2-3 în jur de 5-10 ori în funcție de câte întrebări sunt definite.
5. La final, utilizatorul va avea opțiunea de a vedea întrebările primite împreună cu răspunsurile date de el, de a mai da un quiz sau să părăsească funcționalitatea de quiz-uri.

Îngrijitorii și medicii vor putea vedea rezultatele tuturor quiz-urilor date de pacient.

Relevanță și complexitate: Funcționalitatea de quiz este una populară ca și un exercițiu de memorie. Acesta poate fi folosit și pentru a umple din timpul liber din timpul unei zile. Complexitatea este scăzută, deoarece utilizatorul trebuie să selecteze din niște opțiuni predefinite de răspuns.

3.5. Generare statistici legate de sănătatea pacientului

Utilizatori: Persoane apropiate, îngrijitori și medici

Scop: În urma unei analize asupra statisticilor generate pot fi identificate modificări necesare în cadrul rutinei pacientului pentru a îmbunătăți stilul de viață al acestuia, sau chiar modificări la nivelul medicației.

Context: Uneori este destul de dificil să consulți un pacient care suferă de Alzheimer. Astfel, generarea unor statistici pe baza activităților desfășurate de pacient pot înlătura probabilele dificultăți de comunicare cu un pacient și pot facilita emiterea unui nou diagnostic.

Cerințe prealabile:

- i. Utilizatorul are un cont creat.
- ii. Pacientul are un cont creat.
- iii. Contul utilizatorului este asociat cu contul pacientului.
- iv. Utilizatorul este autentificat.

Procedură:

1. Utilizatorul selectează pacientul pentru care vrea să genereze statisticile.
2. Utilizatorul este dus într-un ecran unde îi sunt prezentate mai multe informații generale despre pacient.
3. Utilizatorul apasă pe butonul „Generează statistici !”
4. Utilizatorul va fi redirecționat la o pagină ce conține mai multe statistici reprezentate sub forma de numere și grafice.
5. Utilizatorul poate opta să salveze un fișier ce conține toate aceste informații.

Relevanță și complexitate: Statisticile pot duce la o mai bună înțelegere a condiției pacientului și pot juca un rol crucial în a preveni înrăutățirea acesteia. Complexitatea acestui task este destul de mare deoarece trebuie luate în calcul toate datele cunoscute despre pacient și găsită o formulă/un algoritm care să scoată în evidență lucruri cât mai relevante despre evoluția bolii.

3.6. Galerie foto

Utilizatori: Persoana suferindă de Alzheimer

Scop: Reîmprospătarea memoriei cu evenimente și informații relevante din propria viață.

Context: Una dintre cele mai predominante efecte ale acestei boli este pierderea de memorie și confuzia. În cazul unui astfel de eveniment, galeria foto are ca scop să îi reamintească pacientului despre propria viață (ex. rude, animale de companie, locuință, etc.).

Cerințe prealabile:

- i. Utilizatorul are un cont creat.
- ii. Utilizatorul are salvate informații relevante în galerie.
- iii. Utilizatorul este autentificat

Procedură:

1. Utilizatorul apasă pe opțiunea de galerie.
2. Utilizatorul este dus într-un ecran cu opțiuni specifice pentru galerie.
3. Utilizatorul apasă pe butonul “Redă memorie”.
4. Utilizatorului i se va arăta prima amintire salvată în galerie alături de 3 butoane: “Amintirea anterioară”, “Amintirea următoare” și „Părăsire galerie”.
5. La alegerea opțiunii „Amintirea anterioară”, utilizatorul va fi prezentat cu amintirea precedentă (în cazul în care aceasta există).
6. La alegerea opțiunii „Amintirea următoare”, utilizatorul va fi prezentat cu amintirea imediat următoare (în cazul în care aceasta există).
7. La alegerea opțiunii „Părăsire galerie”, utilizatorul va fi redirecționat către pagina principală a aplicației.

Relevanță și complexitate: Această galerie poate fi privită ca un jurnal bazat pe viața pacientului. Este util atât pentru pacientul în sine pentru a-și reaminti anumite lucruri, cât și pentru persoane specializate care vor să obțină mai multe informații despre pacient. Complexitatea acestui task este una medie, deoarece aplicația trebuie să suporte pe lângă o modalitate de a vedea imaginile și o modalitate de a edita și actualiza pozele.

3.7. Notificări zilnice

Utilizatori: Persoană bolnavă, persoane apropiate

Scop: Aceste notificări au rolul de a reîmprospăta memoria bolnavului.

Context: Pe parcursul zilei, bolnavul va primi o notificare în care i se precizează că poate vizualiza o amintire. Când accesează aplicația, i se va afișa amintirea. Persoana apropiată poate adăuga mai multe astfel de amintiri și afișarea acestora poate fi configurată.

Cerințe prealabile:

- i. Persoana bolnavă trebuie să aibă un cont și să fie înregistrată în aplicație.
- ii. Persoana apropiată să aibă cont.
- iii. Contul persoanelor apropiate să fie asociate la contul persoanei bolnave.

Procedură:

1. Persoanele apropiate încarcă niște poze și descrieri cu evenimente sau lucruri, și specifică când să fie notificat bolnavul.
2. Persoana bolnavă primește o notificare.
3. După ce deschide notificarea, în aplicație se va afișa poza/pozele și descrierea.

3.8. Gestionare persoane de contact

Utilizatori: Bolnav de Alzheimer

Scop: Vizualizare și adăugare de persoane apropiate care pot fi contactate ulterior de către bolnav.

Context: Deoarece comutarea între aplicații poate fi prea mult chiar și pentru bătrânii normali, userii trebuie să beneficieze de un loc centralizat de unde își pot vizualiza și contacta persoanele dragi pentru a le avea tot timpul în memoria atât a telefonului, cât și a lor.

Cerințe prealabile:

- i. Utilizatorul este autentificat.
- ii. Utilizatorul are contacte în telefon.

Procedură:

1. Pe pagina principală, utilizatorul va avea o rubrică de "Persoane importante" unde vor fi afișate 3 persoane la alegerea sa. Pentru restul persoanelor, va exista un buton de "Vezi toate".
2. Atunci când se apasă pe butonul de "Vezi toate", utilizatorul va fi redirecționat la o listă cu persoanele apropiate pe care le-a adăugat în aplicație. În acest ecran se vor afla de asemenea butoane de adăugare.
3. Dacă utilizatorul apasă pe "Adăugare", i se va deschide o listă cu contactele sale din telefon, persoanele care au la rândul lor aplicația fiind puse într-o secțiune la început.
4. Utilizatorul va apăsa pe una sau mai multe persoane dorite.

5. Dacă cel puțin una va fi selectată, un buton de "Confirmă" va deveni disponibil. După apăsarea acestuia, persoanele alese vor fi adăugate în listă.

Relevanță și complexitate: Bătrânii au nevoie de un loc unde pot să urmărească și să contacteze ușor persoanele dragi. Complexitatea este dată doar de nevoia de permisiune la agenda telefonică. Aceasta cuprinde și cazuri de respingere a accesului din prima și modificare ulterioară a acestei permisiuni.

3.9. Notificare persoană apropiată

Utilizatori: Bolnav de Alzheimer

Scop: Notificarea persoanelor dragi în cazul în care se întâmplă ceva cu bolnavul.

Context: Pierderea memoriei de scurtă durată poate să cauzeze o persoană să fie dezorientată sau chiar între în panică. De aceea, este important ca persoanele dragi să fie notificate în cazul în care bolnavul are riscul de a intra în aceste situații.

Cerințe prealabile:

- i. Utilizatorul este autentificat.
- ii. Utilizatorul are adăugate persoane importante.
- iii. Utilizatorul încearcă să activeze modul deplasare sau este deja în modul de deplasare sau utilizatorul are o activitate care va avea loc curând.

Procedură:

1. Utilizatorul va lăsa selectată opțiunea de "Anunță persoană apropiată".
2. O alertă va fi trimisă persoanei cu locația cea mai apropiată de pacient cu detaliile acțiunii care va fi executată de către pacient.

Sau

1. Utilizatorul se deplasează fără să activeze modul de navigare.
2. Acesta va fi atenționat că s-a deplasat fără să intre în modul navigare.
3. Se va trimite o alertă cu ora la care s-a efectuat deplasarea cât timp poziția pe hartă a bolnavului se schimbă semnificativ.

La deschiderea aplicației, persoana selectată o să primească o notificare cu acele detalii.

Relevanță și complexitate: Este important ca persoanele dragi să fie pe fază în cazul în care se întâmplă ceva cu bolnavul. Complexitatea nu este mare, deoarece există API-uri pentru trimiteri de notificări relativ simplu de folosit.

3.10. Creare listă de activități (TO-DO list)

Utilizatori: Persoana bolnavă, persoane apropiate

Scop: Lista de activități este folosită pentru a sprijini persoana bolnavă în viața de zi cu zi. Deoarece Alzheimer se manifestă prin pierdere de memorie pe scurtă durată, această listă poate fi de mare ajutor pentru a sprijini persoana bolnavă în a-și îndeplini sarcinile.

Context: Lista de activități poate fi vizualizată oricând de către persoana bolnavă. Dacă unele sarcini prezintă o oră de început și o oră de final, persoana bolnavă va fi notificată cu 15 minute înainte și în momentul respectiv. Utilizatorii care supraveghează pot în același timp să vadă dacă s-au îndeplinit acele sarcini.

Cerințe prealabile:

- i. Persoana bolnavă are un cont.
- ii. Persoanele apropiate au câte un cont.
- iii. Persoana apropiată are contul asociat cu contul persoanei bolnave.
- iv. Utilizatorii trebuie să acceseze această opțiune.

Procedură:

1. Utilizatorul accesează opțiunea de "Lista De Făcut".
2. Utilizatorul creează o sarcină. Sarcina este definită de un nume și o posibilă oră la care aceasta să fie îndeplinită. Sarcina mai poate avea prioritate (Important, relativ important, puțin important, neimportant) și tip (învățat, personal, muncă, fitness).
3. Utilizatorul bolnav poate să marcheze activitatea adăugată ca fiind îndeplinită.

3.11. Salvarea locațiilor importante

Utilizatori: Persoana bolnavă, persoane apropiate

Scop: Lista de locații are rolul de a sprijini persoana bolnavă atunci când a uitat locul în care se află sau a uitat unde trebuie să ajungă.

Context: Această opțiune poate fi utilizată oricând de către bolnav. Locațiile importante nu vor avea nevoie, în general, de întreținere sau modificări.

Cerințe prealabile:

- v. Persoana bolnavă are un cont.
- vi. Persoanele apropiate au câte un cont.
- vii. Persoanele apropiate au contul asociat la contul persoanei bolnave.

Procedură:

1. Utilizatorul accesează opțiunea de "locații importante".
2. Utilizatorul creează o locație importantă, în care specifică numele, adresa și o descriere a locației.
3. Utilizatorul poate vizualiza, mai apoi, locațiile salvate și poate să aleagă să meargă spre locul respectiv.

3.12. Activare mod navigare

Utilizatori: Bolnav de Alzheimer

Scop: Stabilirea traseului în scopul deplasării către o anumită locație din diferite motive.

Context: Bolnavii de Alzheimer au nevoie la rândul lor să se deplaseze din diferite motive (control medical, cumpărături sau pur și simplu plimbări). Deoarece boala Alzheimer afectează capacitatea cognitivă pe termen scurt, ei au nevoie de a fi reamintiți frecvent de locația la care trebuie să ajungă. Deoarece direcțiile către o locație pot fi multe și pentru o persoană normală, ele trebuie reamintite constant și sparte în instrucțiuni simple pentru a ne asigura că persoana nu se dezorientează sau uită unde trebuie să meargă.

Cerințe prealabile:

- i. Utilizatorul este autentificat.
- ii. Utilizatorul are salvate câteva locații importante.

Procedură:

1. Utilizatorul apasă pe opțiunea de deplasare.
2. Utilizatorul este dus într-un ecran de unde este pus să aleagă dintr-o listă sortată după cele mai relevante (dacă există o locație unde va avea loc o activitate în viitorul apropiat, aceasta va fi pusă ca prima într-o secțiune de "de vizitat curând").
3. Se va alege locația unde se dorește să se efectueze deplasarea (de exemplu: magazin, spital etc.)
4. Se va alege un timp estimativ de petrecut la locația respectivă.
5. Utilizatorul va fi redirecționat la o hartă care va avea desenat traseul către destinația sa, trasată folosind un coordonatele unui serviciu de hărți.
6. Spre destinație vor fi ocazionale "checkpoint-uri". Când utilizatorul ajunge la un checkpoint, va fi îndrumat către următorul.
7. Atunci când utilizatorul se abate din traseu sau se detectează faptul că el nu s-a mai deplasat de vreo 2 minute, se va trimite o notificare atât lui, cât și celei mai apropiate rude (din punct de vedere a locației) sau celei mai apropiate persoane care deține aplicația și are rol de asistent.
8. Atunci când se ajunge la locație și se depășește timpul estimat, se va trimite o notificare care întreabă utilizatorul dacă vrea să-și prelungească timpul estimat. Dacă persoana nu răspunde notificării și petrece semnificativ mai mult timp decât estimat, rudele cu care este conectat în aplicație vor fi notificate.

Relevanță și complexitate: Deplasarea către locuri este esențială pentru orice om. Doar pentru că un om are pierderi de memorie, el nu trebuie depravat de acest drept. Complexitatea acestui task este destul de mare deoarece trebuie făcute request-uri la un serviciu de hărți și desenate individual liniile pentru traseu, precum și spargerea în checkpoint-uri.

4. Prototipizare

4.1. Planificarea activităților în calendar



Scenariu principal:

După ce medicul sau persoana îngrijitoare s-a autentificat, aceasta are acces la profilul persoanei bolnave, de unde poate selecta acțiunea pe care dorește să o îndeplinească prin intermediul unui meniu de tip drop-down. Din acest meniu, pentru planificarea unei noi activități în calendar, utilizatorul alege opțiunea „Adaugă activitate” [1], care are ca efect deschiderea unei noi pagini, unde utilizatorul trebuie să selecteze din calendarul afișat [2] data de desfășurare, să introducă într-un text-field [3] un nume pentru activitatea pe care dorește să o planifice, ora de start [4], să selecteze dintr-un meniu de tip drop-down [5], recurența dorită [6] pentru activitatea respectivă și, opțional, tot prin intermediul unui drop-down [7], locația unde aceasta se va desfășura, urmând ca apoi să apese butonul „Salvează” [8]. Apăsarea acestui buton are ca efect adăugarea activității în calendarul pacientului.

Erori:

Dacă utilizatorul omite să introducă titlul activității [3], ora de început a acesteia [4] sau să selecteze data de desfășurare din calendar [2] sau recurența activității [6], la apăsarea butonului „Salvează” [8], câmpurile corespunzătoare vor avea o culoare roșie, iar medicul sau îngrijitorul va fi atenționat să introducă valori pentru toate dintre acestea, nefiind permisă salvarea activității în calendar.

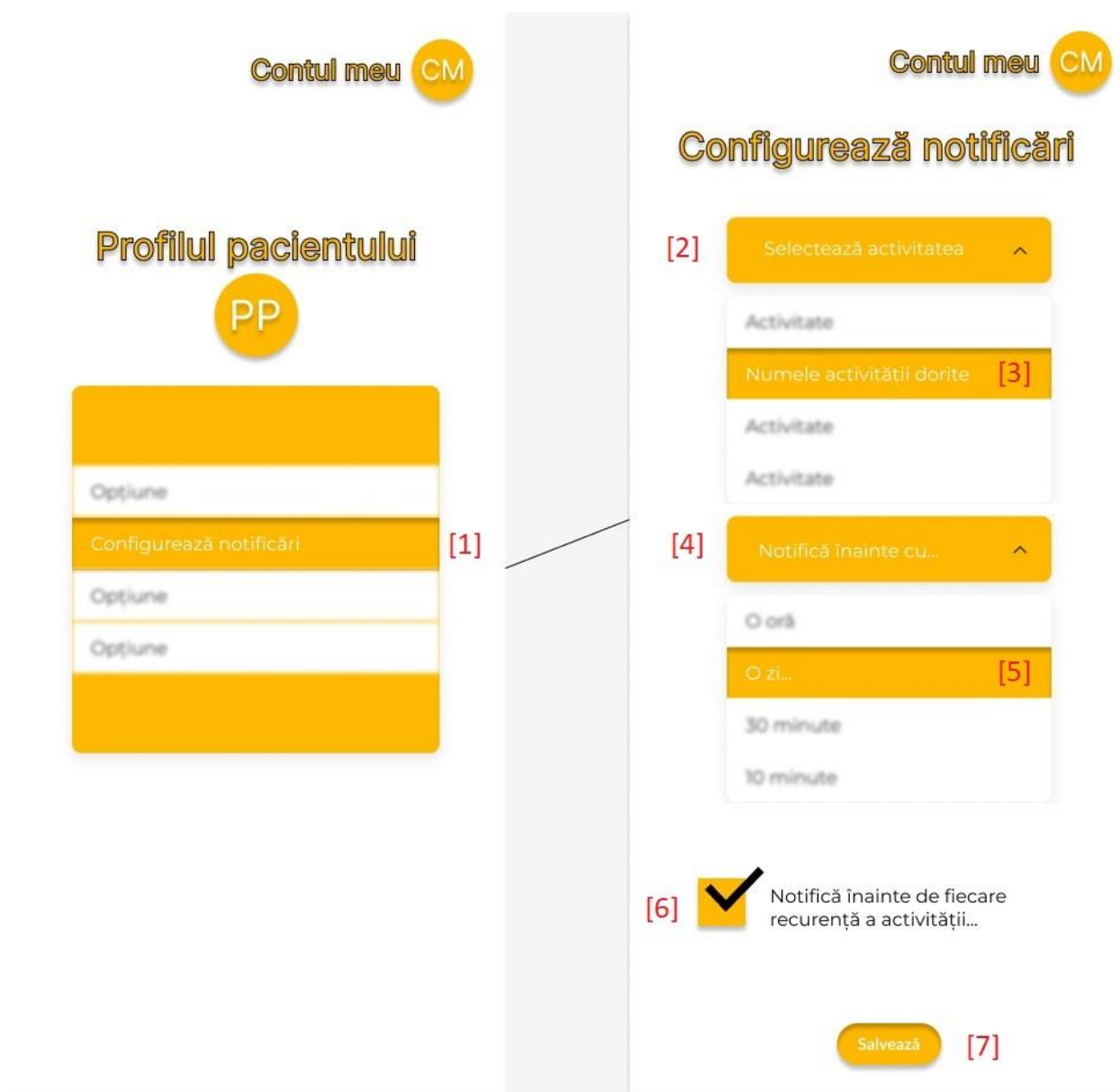
Scenariu alternativ:

După autentificare, utilizatorul poate alege opțiunea „Vizualizează activitățile planificate” din meniul principal, sistemul răspunzând prin deschiderea unei pagini care conține activitățile din calendarul asociat pacientului. În această pagina, prin apăsarea butonului „Planifică activitate”, utilizatorul va fi redirecționat către pagina în care i se cere să furnizeze detaliile necesare planificării activității [2]-[7], iar din acest moment pașii de efectuat sunt identici cu cei descriși în cadrul scenariului principal.

Motivație:

Fluxul etapelor este unul firesc, logic: inițial utilizatorul trebuie să aleagă opțiunea pentru adăugarea unei noi activități în calendar; ulterior, acesta introduce un titlu pentru noua activitate, iar mai apoi setează data, ora, recurența și, eventual, locația de desfășurare a activității. Etapele din cadrul scenariului ce descrie cazul de utilizare sunt definite concret, iar acțiunile așteptate sunt ușor de intuit de către utilizatorul aplicației.

4.2. Configurarea și activarea notificărilor cu privire la realizarea anumitor activități



Scenariu principal:

După ce medicul sau persoana îngrijitoare s-a autentificat, aceasta are acces la profilul persoanei bolnave, de unde poate selecta acțiunea pe care dorește să o îndeplinească prin intermediul unui meniu de tip drop-down. Din acest meniu, pentru planificarea unei noi activități în calendar, utilizatorul alege opțiunea „Configurează notificări” [1], care are ca efect deschiderea unei noi pagini, unde utilizatorul trebuie să selecteze dintr-un meniu de tip drop-down [2], activitatea dorită [3] și, de asemenea prin intermediul unui drop-down [4], cu cât timp înainte de momentul de început al activității să fie notificată persoana care suferă de Alzheimer [5]. Opțional, utilizatorul poate seta ca bolnavul să fie notificat înainte de fiecare desfășurare recurentă a aplicației, bifând checkbox-ul [6] aflat în parte de jos a paginii, urmând ca apoi să apese butonul „Salvează” [7]. Apăsarea acestui buton are ca efect configurarea mecanismului de notificare dorit de către utilizator.

Erori:

Dacă utilizatorul omite să selecteze titlul activității [3] sau momentul de timp la care bolnavul va fi notificat [5] cu privire la activitatea respectivă, la apăsarea butonului „Salvează” [7], câmpurile corespunzătoare vor avea o culoare roșie, iar medicul sau îngrijitorul va fi atenționat să selecteze valori pentru toate dintre acestea, nefiind permisă configurarea mecanismului particularizat de notificări pentru activitatea respectivă.

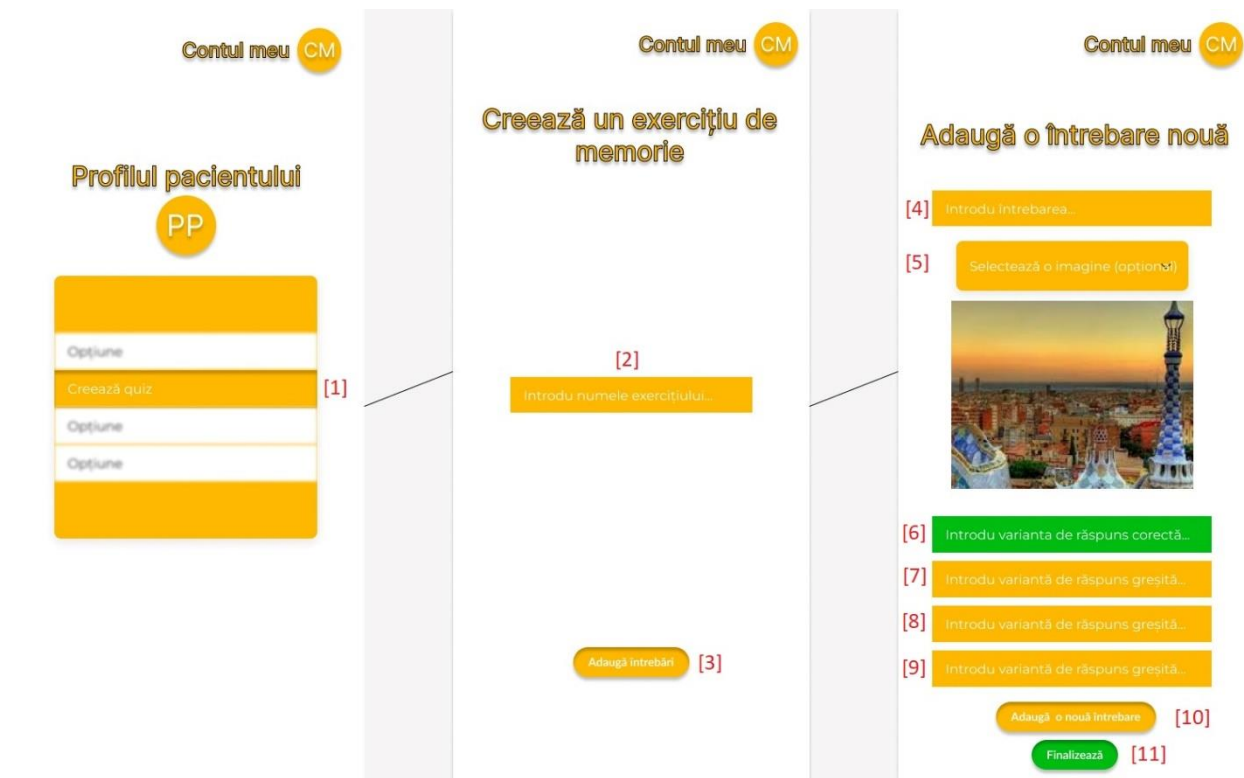
Scenariu alternativ:

După autentificare, utilizatorul poate alege opțiunea „Vizualizează activitățile planificate” din meniul principal, sistemul răspunzând prin deschiderea unei pagini care conține activitățile din calendarul asociat pacientului. În această pagina, prin alegerea activității pentru care se dorește configurarea unui sistem particularizat de notificare, utilizatorul va avea posibilitatea de a selecta opțiunea „Configurează notificări” și va fi redirecționat către pagina în care i se cere să furnizeze detaliile necesare [2]-[6] creării și activării unui mecanism de notificare pentru activitatea selectată, iar din acest moment pașii de efectuat sunt identici cu cei descriși în cadrul scenariului principal.

Motivație:

Etaplele din cadrul scenariului ce descrie acest caz de utilizare se succed într-un mod logic și intuitiv din punctul de vedere al interacțiunii cu utilizatorul: inițial utilizatorul trebuie să aleagă opțiunea pentru configurarea sistemului de notificare; ulterior, acesta activează activitatea pentru care dorește configurarea unui mecanism de notificare particularizat, iar mai apoi setează momentul de timp precedent desfășurării activității la care persoana bolnavă să fie notificată; opțional, utilizatorul poate alege ca suferindul să fie notificat înainte de fiecare recurență a activității. Elementele de interfață grafică descriu scenariul asociat acestui caz de utilizare în mod concret, iar astfel, utilizatorului îi este facilitată înțelegerea acțiunilor așteptate și a pașilor ce urmează să fie efectuați în vederea realizării task-ului.

4.3. Creare exercițiu de memorie (quiz)



Scenariu principal:

După ce medicul sau persoana îngrijitoare s-a autentificat, aceasta are acces la profilul persoanei bolnave, de unde poate selecta acțiunea pe care dorește să o îndeplinească prin intermediul unui meniu de tip drop-down. Din acest meniu, pentru crearea unui nou exercițiu de memorie, utilizatorul alege opțiunea „Creează quiz” [1], care are ca efect deschiderea unei noi pagini, unde utilizatorul trebuie să introducă într-un text-field [2] un nume pentru exercițiul ce urmează să fie creat, urmând ca apoi să apese butonul „Adaugă întrebări” [3]. Apăsarea acestui buton are ca efect deschiderea unei noi pagini unde utilizatorul (medic sau persoană îngrijitoare) trebuie să introducă o nouă întrebare, pentru care va trebui să furnizeze, în câte un text-field: textul efectiv al întrebării [4], răspunsul corect [6] și o serie de răspunsuri greșite [7], [8], [9]. Opțional utilizatorul poate adăuga și o imagine relevantă pentru întrebarea respectivă prin intermediul opțiunii „Selectează o imagine (opțional)” [5], care va permite adăugarea unei imagini din galeria foto a dispozitivului pe care rulează aplicația. Pentru a adăuga o nouă întrebare la exercițiul de memorie curent, utilizatorul apasă butonul „Adaugă o nouă întrebare” [10], sistemul răspunzând prin deschiderea unei noi pagini unde utilizatorul va putea repeta procesul de introduce a informațiilor necesare unei noi întrebări, iar pentru a finaliza procesul de adăugare de întrebări și pentru a crea efectiv quiz-ul, acesta trebuie să selecteze butonul „Finalizează” [11], iar sistemul îl va redirecționa spre pagina principală corespunzătoare profilului pacientului.

Erori:

Dacă utilizatorul omite să introducă titlul exercițiului de memorie [2], textul unei întrebări [4] sau una dintre opțiunile de răspuns [6]-[9], la apăsarea butoanelor corespunzătoare trecerii la pasul următor din fluxul normal al acestui caz de utilizare, câmpurile corespunzătoare vor avea o culoare roșie, iar medicul sau îngrijitorul va fi atenționat să introducă valori pentru toate dintre acestea, nefiind permisă trecerea la pasul următor din scenariul descris anterior.

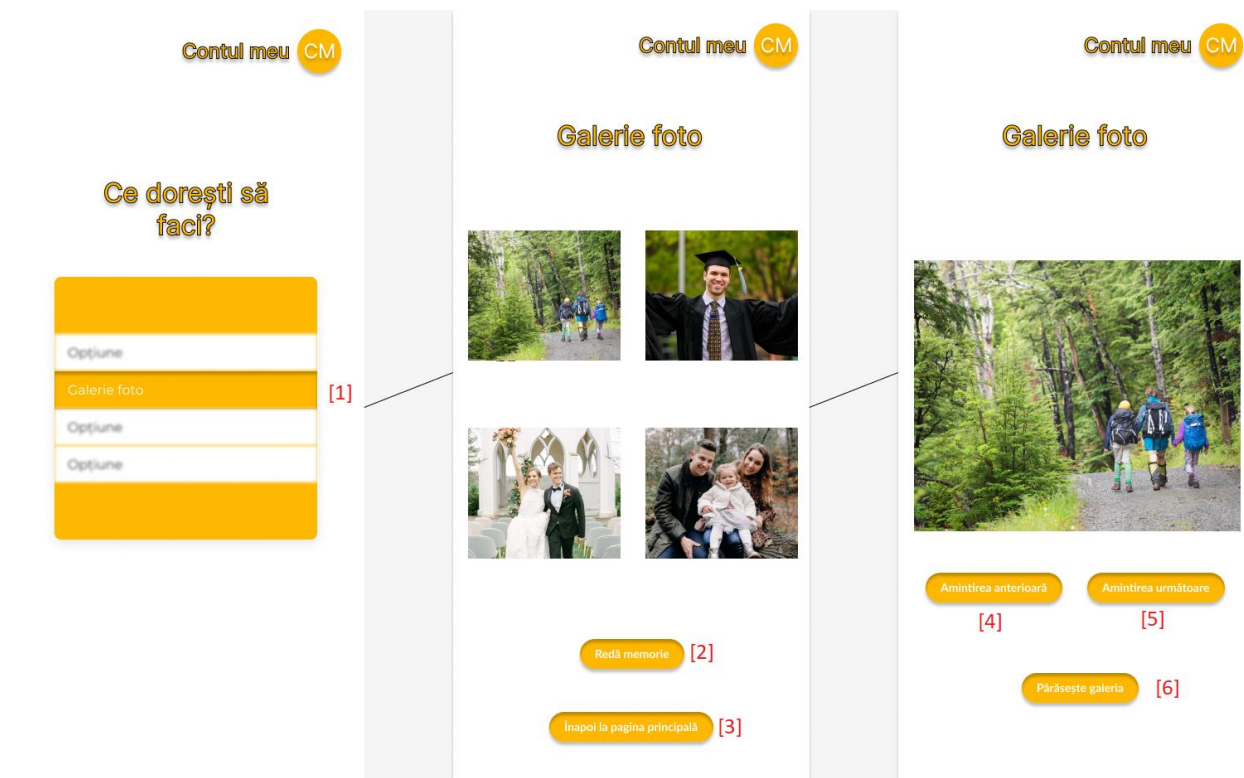
Scenariu alternativ:

După autentificare, utilizatorul poate alege opțiunea „Vizualizează exerciții de memorie” din meniul principal, sistemul răspunzând prin deschiderea unei pagini care conține quiz-urile create anterior. În această pagina, prin apăsarea butonului „Creează quiz”, utilizatorul va fi redirecționat către pagina în care i se cere să furnizeze numele exercițiului de memorie într-un text-field [2], iar din acest moment pașii de efectuat sunt identici cu cei descriși în cadrul scenariului principal.

Motivație:

Fluxul ales este unul logic, intuitiv și ușor de urmat, fiecare etapă definind clar și concret acțiunile așteptate și pasul următor de efectuat, utilizatorul fiind corect informat cu privire la semnificația fiecărui input, dar și la ceea ce se dorește a fi realizat în etapa care urmează după pasul curent. Înșiruirea etapelor este una firească: inițial utilizatorul trebuie să aleagă opțiunea pentru crearea unui nou quiz; ulterior, acesta introduce un titlu pentru noul exercițiu de memorie, iar mai apoi adaugă rând pe rând întrebările, configurând pentru fiecare dintre acestea textul întrebării și variantele de răspuns.

4.4. Quiz (exercițiu de memorie)



Scenariu principal:

După ce persoana bolnavă de Alzheimer s-a autentificat, aceasta poate selecta acțiunea pe care dorește să o îndeplinească prin intermediul unui meniu de tip drop-down. Din acest meniu, pentru a accesa un galerie de fotografii, utilizatorul alege opțiunea „Galerie foto” [1], care are ca efect deschiderea unei noi pagini, unde utilizatorul poate vizualiza totalitatea imaginilor din galerie foto asociată profilului său, acestea putând fi redată într-o ordine cronologică a momentelor pe care le reprezintă prin apăsarea butonului „Redă memorie” [2], care are ca efect deschiderea unei pagini unde utilizatorul poate vizualiza fiecare imagine mărită. Navigarea între fotografiile din cadrul galeriei se realizează cu ajutorul butoanelor „Amintirea anterioară” [4] și „Amintirea următoare” [5], iar butoanele „Înapoi la pagina principală” [3] din pagina ce conține toate fotografiile din galerie și „Părăsește galeria” [6] din pagina de vizualizare mărită a fotografiilor au ca efect revenirea la pagina principală a profilului utilizatorului autentificat.

Erori:

Dat fiind faptul că acest scenariu nu presupune completarea anumitor câmpuri, nu există erori cauzate de utilizarea greșită a aplicației.

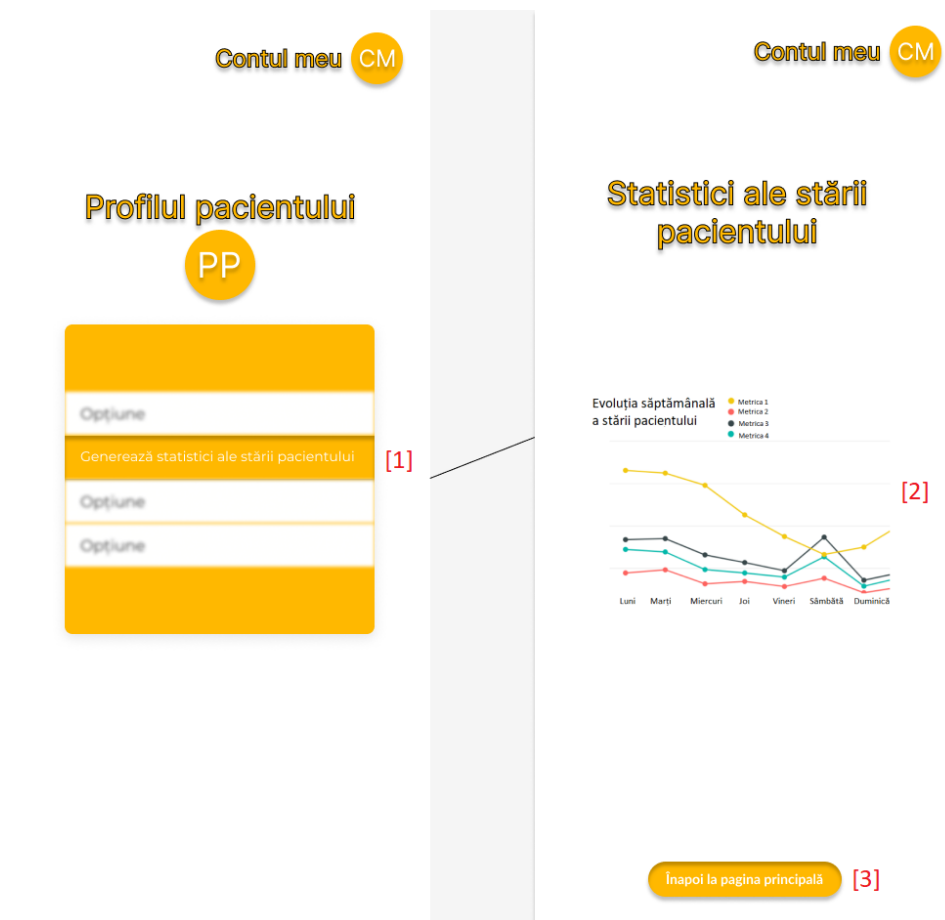
Scenariu alternativ:

Utilizatorul poate fi notificat de către sistem pentru a revizualiza fotografiile din galerie de imagini, etapele parcurse de către acesta fiind identice cu cele descrise în cadrul scenariului principal din punctul deschiderii paginii unde utilizatorul poate vizualiza totalitatea imaginilor din galerie foto asociată profilului său.

Motivație:

Scenariul este alcătuit din pași concreți pe care utilizatorul trebuie să îi urmeze într-o ordine firească: inițial, utilizatorul trebuie să aleagă opțiunea pentru accesarea galeriei, iar apoi acesta poate vizualiza toate fotografiile din cadrul acestea, având și opțiunea de a vedea imaginile mărite, redată într-o ordine cronologică. De asemenea, acțiunile așteptate din partea utilizatorului sunt ușor de identificat de către acesta, elementele de interfață grafică folosite fiind intuitive și indicând pașii necesari realizării etapelor din cadrul scenariului.

4.5. Generare statistici legate de sănătatea pacientului



Scenariu principal:

După ce medicul sau persoana îngrijitoare s-a autentificat, aceasta are acces la profilul persoanei bolnave, de unde poate selecta acțiunea pe care dorește să o îndeplinească prin intermediul unui meniu de tip drop-down. Din acest meniu, pentru generarea statisticilor săptămânale legate de starea și evoluția pacientului, utilizatorul alege opțiunea „Generează statistici ale stării pacientului” [1], care are ca efect deschiderea unei noi pagini în care utilizatorul poate vizualiza un anumit grafic ce conține variația unui set de metrice care evaluează starea de sănătate a pacientului într-un interval de timp de o săptămână [2]. Pentru a reveni la pagina principală a aplicației, utilizatorul trebuie să apese butonul „Înapoi la pagina principală” [3].

Erori:

Scenariul mai sus descris nu este supus erorilor generate de o utilizare incorectă a aplicației de către utilizator, nefiind așteptat un input specific din partea acestuia.

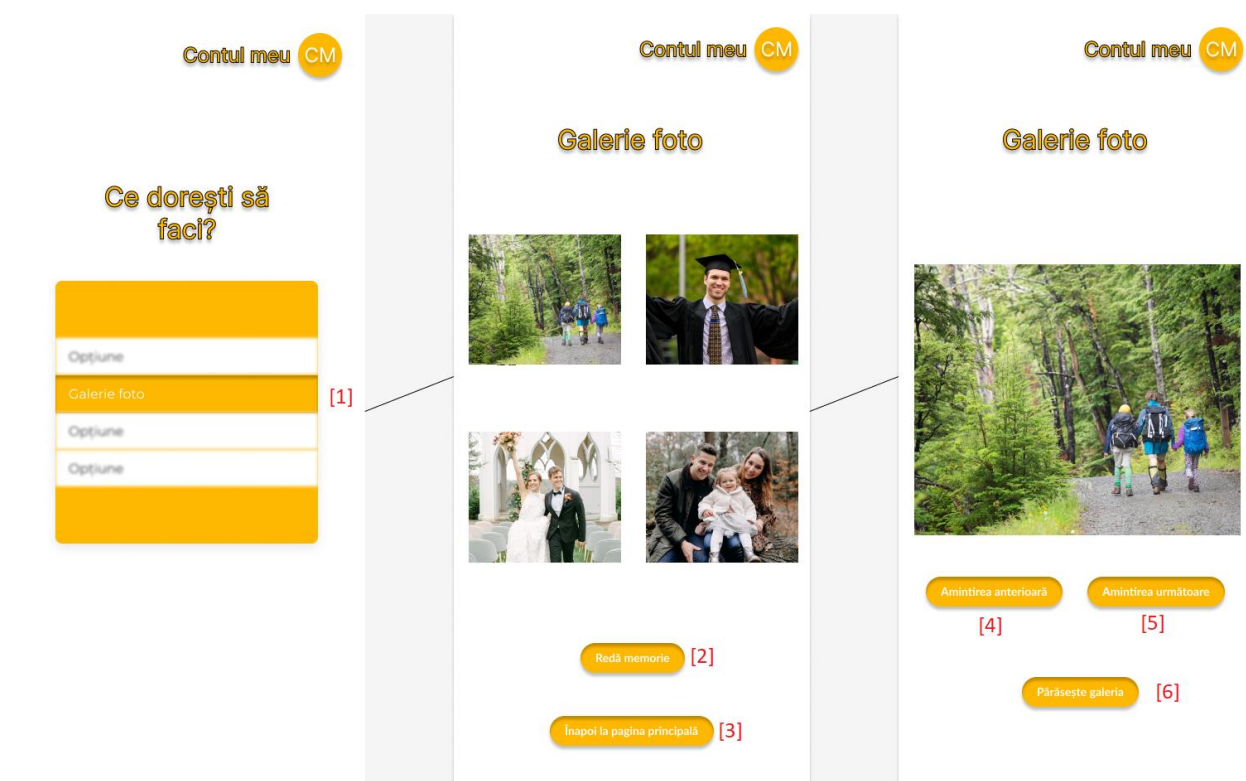
Scenariu alternativ:

După autentificare, utilizatorul (medic sau îngrijitor) poate alege opțiunea „Vizualizează exerciții de memorie” din meniul principal, sistemul răspunzând prin deschiderea unei pagini care conține toate quiz-urile și scorul obținut de către pacient pentru fiecare dintre acestea. În această pagină, prin apăsarea butonului „Generează statistici pe baza scorurilor obținute”, utilizatorul este redirecționat la pagina de vizualizare a graficelor cu evoluția săptămânală a pacientului, rezultată din scorurile obținute de către acesta în cadrul exercițiilor de memorie.

Motivație:

Graficele reprezintă elementele de interfață grafică utilizate pentru a ilustra adecvat evoluția în timp a pacientului, măsurată cu ajutorul unor metrice precum rezultatele obținute în cadrul exercițiilor de memorie, numărul de apeluri către persoanele de contact sau numărul de utilizări săptămânale ale modului navigat. De asemenea, procedeul de generare a statisticilor este unul simplu, utilizatorul alegând opțiunea potrivită din meniul principal și vizualizând statisticile generate într-un mod intuitiv, ușor de interpretat.

4.6. Galerie foto



Scenariu principal:

După ce persoana bolnavă de Alzheimer s-a autentificat, aceasta poate selecta acțiunea pe care dorește să o îndeplinească prin intermediul unui meniu de tip drop-down. Din acest meniu, pentru a accesa un galerie de fotografii, utilizatorul alege opțiunea „Galerie foto” [1], care are ca efect deschiderea unei noi pagini, unde utilizatorul poate vizualiza totalitatea imaginilor din galerie foto asociată profilului său, acestea putând fi redată într-o ordine cronologică a momentelor pe care le reprezintă prin apăsarea butonului „Redă memorie” [2], care are ca efect deschiderea unei pagini unde utilizatorul poate vizualiza fiecare imagine mărită. Navigarea între fotografiile din cadrul galeriei se realizează cu ajutorul butoanelor „Amintirea anterioară” [4] și „Amintirea următoare” [5], iar butoanele „Înapoi la pagina principală” [3] din pagina ce conține toate fotografiile din galerie și „Părăsește galeria” [6] din pagina de vizualizare mărită a fotografiilor au ca efect revenirea la pagina principală a profilului utilizatorului autentificat.

Erori:

Dat fiind faptul că acest scenariu nu presupune completarea anumitor câmpuri, nu există erori cauzate de utilizarea greșită a aplicației.

Scenariu alternativ:

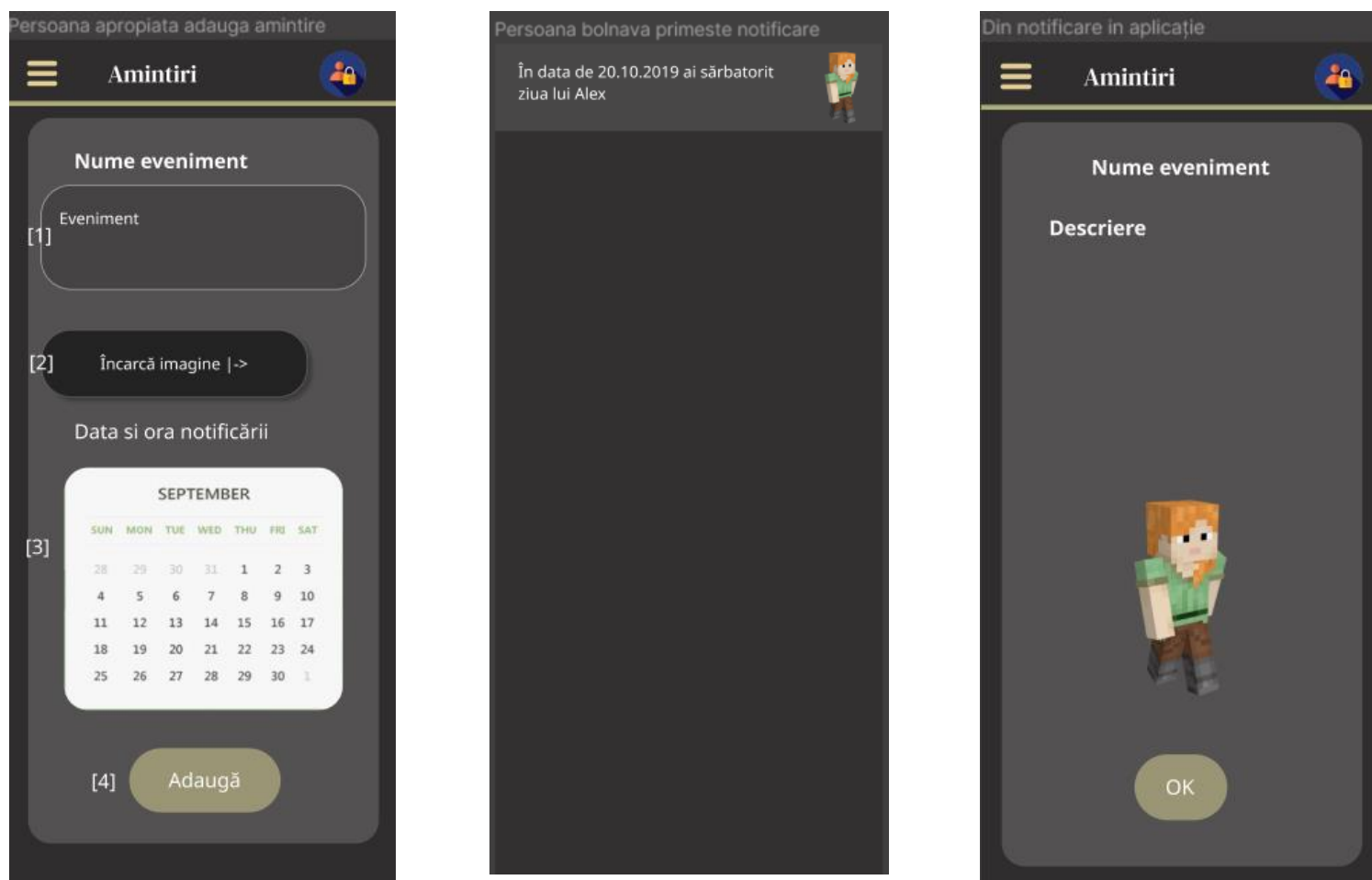
Utilizatorul poate fi notificat de către sistem pentru a revizualiza fotografiile din galerie de imagini, etapele parcurse de către acesta fiind identice cu cele descrise în cadrul scenariului principal din punctul deschiderii paginii unde utilizatorul poate vizualiza totalitatea imaginilor din galerie foto asociată profilului său.

Motivație:

Scenariul este alcătuit din pași concreți pe care utilizatorul trebuie să îi urmeze într-o ordine firească: inițial, utilizatorul trebuie să aleagă opțiunea pentru accesarea galeriei, iar apoi acesta poate vizualiza toate fotografiile din cadrul acesteia, având și opțiunea de a vedea imaginile mărite, redată într-o ordine cronologică. De asemenea, acțiunile așteptate din partea utilizatorului sunt ușor de identificat de către acesta, elementele de interfață grafică folosite fiind intuitive și indicând pașii necesari realizării etapelor din cadrul scenariului.

4.7. Notificări zilnice

Utilizatorul trebuie să fie autentificat. Persoana apropiată va putea accesa din meniu funcționalitatea de amintiri și se va deschide o fereastră de adăugare a unei amintiri. Această fereastră va conține un chenar pentru completarea numelui amintirii și o mică descriere [1]. Va conține un buton pentru a încărca o imagine [2]. Se va completa și data și ora la care se va afișa notificarea [3]. Pentru a salva, se apasă butonul de ”adaugă”[4].



După ce a adăugat, se afișează un mesaj aferent. Utilizatorul cu Alzheimer va primi o notificare la data și ora corespunzătoare.

Dacă va accesa notificarea, aplicația se va deschide și va afișa detalii despre acea amintire. Se va afișa numele, descrierea și imaginea salvate de persoana care are grijă de acesta.

Scenariu principal:

Utilizatorul care are grijă de persoana bolnavă se autentifică. Adaugă o amintire și setează ora și data la care bolnavul va primi notificarea. Bolnavul primește notificarea și poate citi mai multe în aplicație.

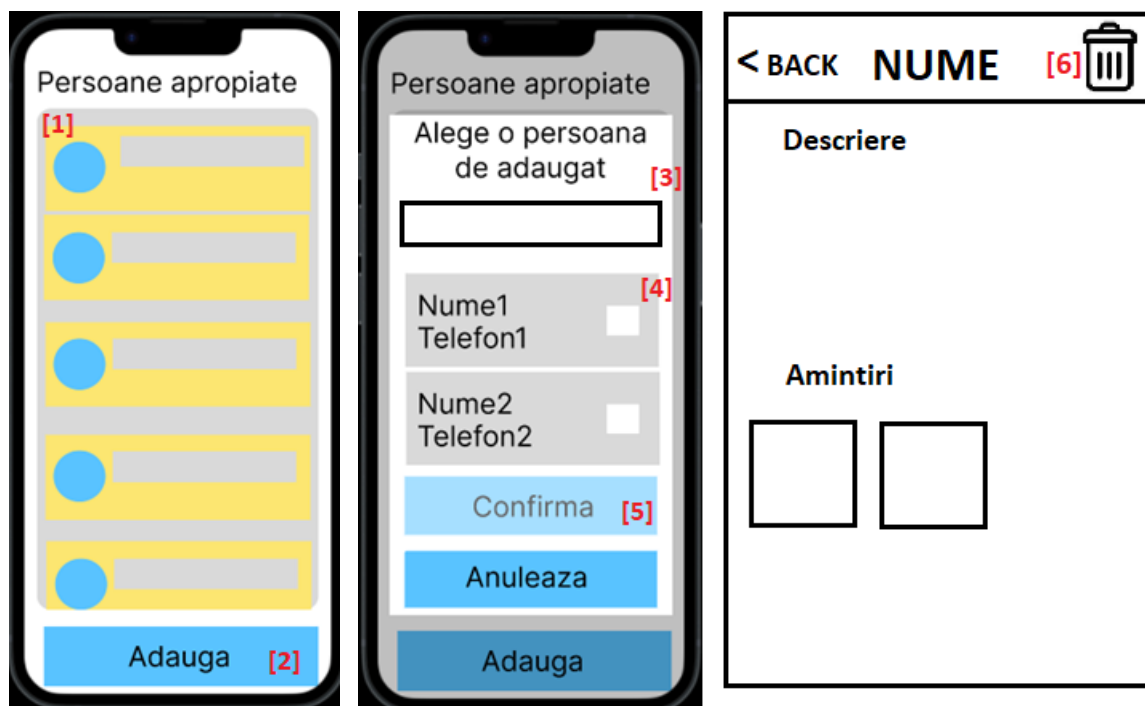
Erori:

Este posibil să nu se adauge numele evenimentului și data și ora notificării, iar aceste atribute sunt obligatorii. Dacă se apasă pe butonul de adăugare înainte ca acestea să fie completate, butonul nu va face nimic și se vor afișa mesaje corespunzătoare.

Motivație:

Pentru reîmprospătarea memoriei, este o idee foarte bună ca persoana bolnavă să revadă și să-și reamintească evenimente sau lucruri importante din viața lui. Prin intermediul notificărilor, este foarte ușor să facă exercițiul ăsta în câteva clipe.

4.8. *Gestionare persoane de contact*



Scenariu principal:

Un utilizator bolnav de Alzheimer logat va avea acces la o listă de persoane apropiate [1] afișate vertical cu numele, o poză, o scurtă descriere și o zonă cu o etichetă de "Detalii persoane" și o săgeată lângă (care ar simboliza faptul că pe acele casete se poate apăsa pentru o interacțiune nouă). De menționat faptul că apăsarea va fi luată în considerare pe întreaga celulă, ci nu doar pe acea zonă. Pe lângă această listă va exista într-un footer și un buton de adăugare persoană [2] care va deschide o mică fereastră cu două butoane: adaugă din contacte și caută persoane. Interacțiunea pe ambele butoane va fi similară: va exista o bară de căutare cu un placeholder [3] în genul "Scrie numele unei persoane" care atunci când cauți va afișa rezultate într-o listă verticală de checkbox-uri [4], dintre care poate selecta pe cine vrea să adauge. Dacă minim o persoană este adăugată, va fi disponibil un buton de "adaugă selectate" [5], care va deschide un dialog cu confirmare cu lista persoanelor selectate până atunci, cu opțiunile de anulare și confirmare. Diferența e că versiunea de

contacte realizează căutarea doar în agenda telefonică, fiind nevoie eventual de accesul la aceasta printr-un dialog din sistem.

Erori:

Dacă utilizatorul alege o persoană pe care nu voia de fapt să o adauge, acesta va avea ulterior o opțiune de ștergere. Pentru a o accesa, acesta va trebui să apese pe celula unei persoane la care sistemul va răspunde cu o altă pagină cu detalii despre persoana respectivă care va avea sus numele ei ca titlu și o iconiță de ștergere în dreapta[6]. Dacă se apasă pe această iconiță, se va deschide un dialog de confirmare, iar dacă se confirmă, se va efectua ștergerea. De asemenea, dacă utilizatorul se răzgândește el poate apăsa oricând pe un buton de anulare pentru a ieși din flow (adăugare persoane, ștergere).

Scenariu alternativ:

Utilizatorul apasă pe una din casetele deja existente, de unde va putea vedea detalii legate de persoană, având și opțiunea de ștergere din persoane apropiate. De asemenea, la acea persoană vor exista mai multe opțiuni precum adăugarea unei scurte descrieri despre ea.

Motivație:

Bătrânii au nevoie de foarte multă îndrumare în ceea ce privește navigarea în dispozitive mobile, motiv din care s-a încercat optarea pentru text explicativ pe opțiunile posibile, deoarece poate ei nu sunt chiar așa familiarizați cu prescurtările generale din interfețe. Deoarece însă aplicația poate fi folosită și de alte persoane mai familiarizate cu tehnologia (persoane de care să ajute bătrânii), va trebui să se opteze pentru o opțiune de mod minimalist din niște setări ale aplicației dacă există o zonă comună folosită de tipuri de utilizatori diferiți. În ceea ce privește ștergerea, deși ea se putea simplifica prin a adăuga un gesture de swipe la persoană, utilizatorii în vârstă cărora li se adresează aplicația nu ar putea să intuiască așa ceva și ar fi și greu de reținut, ba chiar mai mult i-ar induce în eroare dacă ar face gestul din greșeală.

4.9. Notificare persoană apropiată



Scenariu principal:

Un bătrân bolnav de Alzheimer se simte dezorientat(pe stradă sau în casă), și aplicația observă că nu a mai făcut nimic în timpul unei activități din calendarul său. În acest caz se va deschide o fereastră de dialog cu 3 opțiuni:

Sunt bine [1] – care te va întreba dacă ești sigur de asta înainte să se închidă

Ce trebuia să fac? [2] – care va deschide o fereastră cu detalii scurte despre activitatea curentă, din care se poate doar reveni înapoi la acest dialog

Am nevoie de ajutor [3] – Care te va duce la o fereastră din care poți alege șabloane de mesaje [5] sau poți scrie tu unul. Dacă se apasă pe butonul de ”trimite alerta” [6], utilizatorul va fi redirecționat un chat deasupra căreia se află o hartă cu el și cu persoanele care au aplicația instalată (maxim 10 pentru a nu încurca utilizatorul) [7] și au permis accesul la locație. Punctele de pe hartă vor fi colorate la fel cu numele persoanelor în chat[9] și lumea va putea urmări deplasarea pe aceasta (în limita acurateții serviciului de hărți) [7]. Din acest chat se va putea intra și ieși oricând la un moment dat. Dacă se iese și se revine la aplicație, va apărea un footer pe ecran cu chat-ul activ unde se vor putea vedea detalii legate de câte mesaje au fost trimise.

Erori:

În acest caz minimizarea erorilor este crucială deoarece la mijloc este viața și siguranța unui om. Dacă totuși utilizatorul trece cumva de confirmările pentru întrerupere din greșeală sau urgența apare pe parcurs, el poate oricând să înceapă flow-ul de la fereastra deschisă de butonul de ”Am nevoie de ajutor” dintr-un buton permanent prezent într-un footer.

Scenariu alternativ:

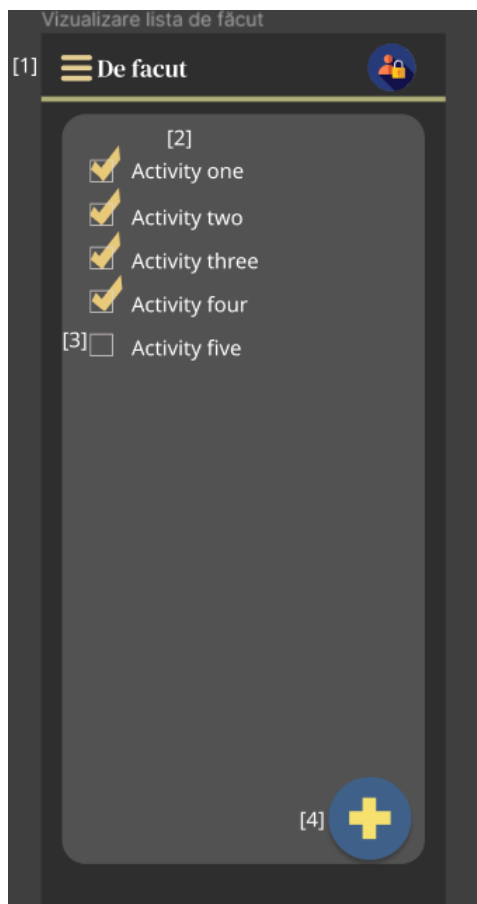
Terminarea prematură a acestui flow prin opțiunea de ”sunt bine”.

Motivație:

Raportarea unei urgențe trebuie să fie cât mai rapidă și facilă, pe care trebuie să o poți deduce chiar și atunci când ești panicat. Tocmai de aceea, se facilitează continuarea normală a flow-ului prin butoane colorate cu o culoare mai stridentă și cu scris mai gros, în timp ce închiderea sa prematură este plină de confirmări la orice pas.

4.10. Creare listă de activități (TO-DO list)

Utilizatorii care sunt bolnavi sau persoanele apropiate de aceștia au posibilitatea de a crea o listă de activități pe care persoana bolnavă ar trebui să le îndeplinească pe parcursul unei zi. Funcționalitatea aceasta poate fi accesată din meniul aplicației. Acest meniu poate fi accesat cu ajutorul unui buton din stânga sus. După ce se accesează funcționalitatea, va apărea o listă cu activitățile planificate [2]. În dreptul fiecărei activități se află o căsuță [3]. Aceasta semnifică dacă activitatea mai este sau nu valabilă. Dacă nu, atunci utilizatorul poate apăsa pe ea, iar activitatea se va șterge. În colțul din dreapta jos, se află un buton care va deschide o nouă fereastră pentru a adăuga o activitate [4].



După ce am apăsât de butonul de adăugare, se pot adăuga activități noi cu diferite proprietăți. În prima parte, se va adăuga numele activității ce va fi desfășurată [1]. A doua proprietate va fi data și ora [2]. A treia ar fi nivelul de prioritate al activității [3]. A patra ar fi tipul acesteia.

Scenariu principal:

Persoana apropiată sau bolnavul se autentifică în aplicație. Acesta, prin intermediul meniului, va putea accesa funcționalitatea “De făcut”. Acesta poate să vizualizeze conținutul listei, să marcheze faptul că o activitate a fost îndeplinită sau să adauge una nouă. Când vrea să adauge o activitate nouă, va trebui să apese pe butonul din dreapta jos, ca mai apoi să completeze câmpurile și să apese pe butonul adaugă.

Erori:

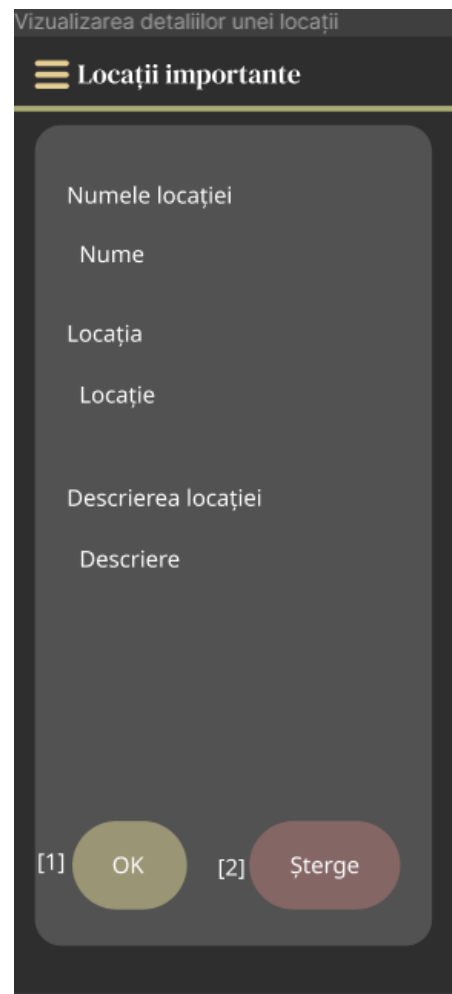
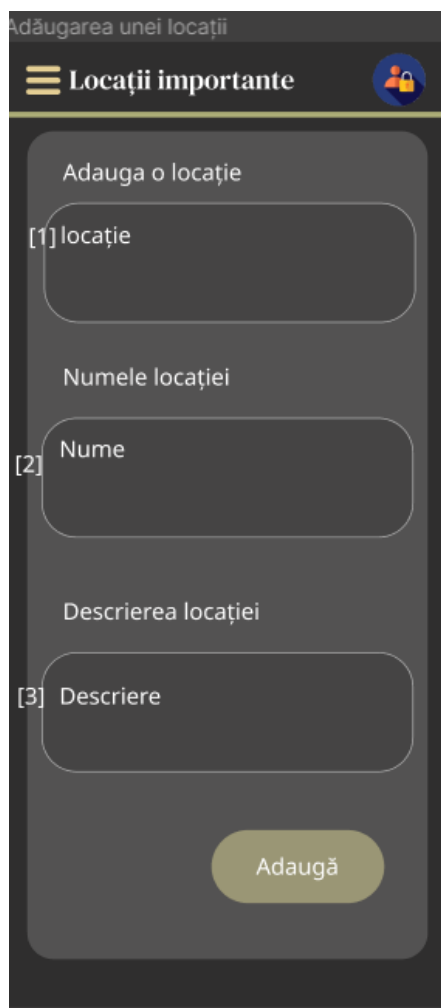
Poate apărea o eroare atunci când utilizatorul vrea să adauge o activitate fără să fi completat numele sau data și ora. Acestea fiind obligatorii, ele trebuie completate, deci butonul nu va funcționa, și se va afișa un mesaj corespunzător.

Motivație:

Lista cu activități este crucială pentru viața de zi cu zi a persoanei cu probleme de memorie. Va putea să remarce câte mai are de făcut și la ce oră.

4.11. Salvarea locațiilor importante

Utilizatorul bolnav sau cel cunoscut de către bolnav va trebui să fie autentificat. Vizualizarea acestor locații poate fi făcută prin meniu. Locațiile sunt reprezentate prin butoane[1]. Butoanele conțin text cu numele locației. Pentru a adăuga o locație nouă se folosește butonul din dreapta jos[2].



Dacă apăsăm pe butonul de adăugare din dreapta jos, o fereastră nouă se va deschide și vor apărea niște chenare de completat. Primul reprezintă adresa locației [1], al doilea numele [2], al treilea o descriere a locației [3].

Dacă apăsăm un buton din lista de locații vom deschide o fereastră nouă cu detalii despre locație. Se afișează numele, adresa, descriere. Se apasă butonul de ok din stânga jos [1] dacă totul e în regulă sau șterge din dreapta jos [2] pentru a șterge locația.

Scenariu principal:

Utilizatorul se identifică. Deschide meniul și selectează funcționalitatea de locații importante. Poate deschide o locație și poate să o vizualizeze, și dacă e nevoie, să o ștergă. Poate, de asemenea, adăuga o locație nouă.

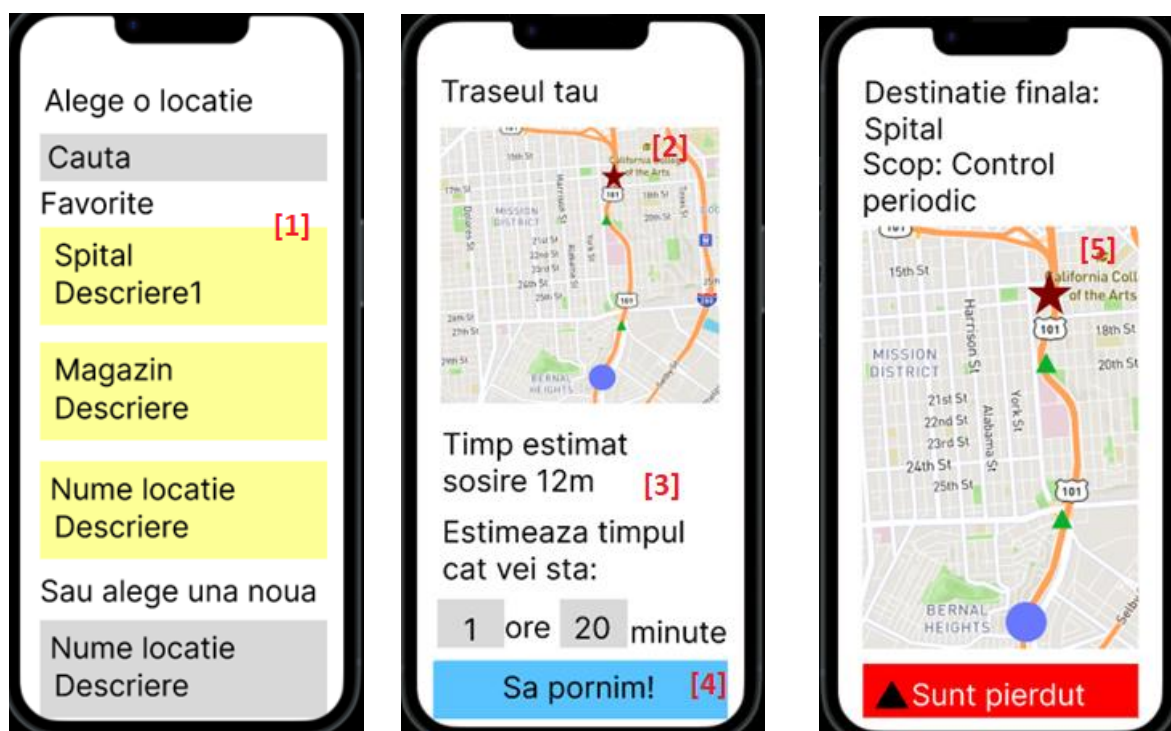
Erori:

Este posibil să nu se adauge adresa și numele locației, iar aceste attribute sunt obligatorii. Dacă se apasă pe butonul de adăugare înainte ca acestea să fie completate, butonul nu va face nimic și se vor afișa mesaje corespunzătoare.

Motivație:

Locațiile sunt niște informații cruciale în viața de zi cu zi. De aceea, persoana cu dificultăți va putea să acceseze simplu, prin intermediul aplicației, adresele importante într-un mod eficient.

4.12. Activare mod navigare



Scenariu principal:

Utilizatorul are o activitate ținută la o locație diferită față de locația curentă (caz în care i se va deschide un reminder cu asta de unde poate intra în acest meniu) sau pur și simplu dorește să se deplaseze într-un loc (caz în care poate alege opțiunea de navigare din home). Acest lucru te va duce într-un ecran din care va trebui să alegi din locațiile favorite[1] și un timp estimat de stat la locul respectiv, după care te va duce la o privire de ansamblu cu o hartă cu traseul până la locație (sau dacă se deschide din reminder, pasul cu alegerea va fi omis). După ce utilizatorul confirmă traseul[2,4], harta se va face pe tot ecranul cu un zoom la locația lui[5](în stil google maps) și când ajunge la un checkpoint, acesta va fi notificat. Când se ajunge la locația stabilită, modul navigare va fi într-o stare în care va întreba utilizatorul dacă este pierdut și după

ce timpul estimat activității expiră, el poate să aleagă să o prelungească[9,10] sau să navigheze acasă sau la o altă locație(revenire la alegere locație) [7,8].

Erori:

Alegerea locației greșite: În acest caz se poate anula modul navigare, dar nu înainte ca utilizatorul să fie întrebat dacă dorea de fapt altă locație.

Scenariu alternativ:

Anularea și alegerea unei alte locații.

Motivație:

Bătrânii au nevoie de un meniu de navigare simplificat care să nu ofere neapărat toate opțiunile complexe de la un serviciu de hărți care te poate induce în eroare.

5. Raport de evaluare prin simulare

5.1. Planificarea activităților în calendar

1. *Utilizatorul alege opțiunea „Adaugă activitate”*

- *va încerca utilizatorul să îndeplinească acțiunea prevăzută?*

Da, acesta va încerca să planifice o nouă activitate în calendarul de activități al bolnavului. Utilizatorul se va aștepta să fie capabil să aleagă o dată și să furnizeze anumite detalii legate de activitatea pe care dorește să o planifice.

- *va observa utilizatorul controlul corect?*

Da, utilizatorul va observa opțiunea din meniu „Adaugă activitate”.

- *va observa utilizatorul dacă activarea controlului are efectul dorit?*

Da, după selectarea acestei opțiuni utilizatorul va fi redirecționat spre o pagină unde va trebui să furnizeze informațiile necesare planificării activității.

- *există un alt element de interfață pe care utilizatorul ar putea să îl selecteze în locul celui corect?*

Nu, acest control are o denumire care nu permite ca acesta să fie confundat cu niciunul dintre celelalte controale.

- *va înțelege utilizatorul răspunsul aplicației pentru a putea continua în mod corect?*

Utilizatorul va vizualiza în pagina deschisă un calendar în care va trebui să selecteze data activității pe care dorește să o planifice, fapt ce va indica faptul că acesta poate continua acțiunea pe care dorește să o realizeze.

2. *Utilizatorul selectează data de desfășurare din calendarul afișat*

- *va încerca utilizatorul să îndeplinească acțiunea prevăzută?*

Da, utilizatorul va selecta în calendar data activității pe care dorește să o planifice.

- *va observa utilizatorul controlul corect?*

Da, utilizatorul va observa calendarul afișat în pagina de planificare a activităților.

- *va observa utilizatorul dacă activarea controlului are efectul dorit?*

Da, după selectarea datei de desfășurare a activității, aceasta va fi colorată diferit față de celelalte zile din calendar.

- *există un alt element de interfață pe care utilizatorul ar putea să îl selecteze în locul celui corect?*

Nu, acesta reprezintă singurul element de interfață de tip calendar.

- *va înțelege utilizatorul răspunsul aplicației pentru a putea continua în mod corect?*

Da, răspunsul aplicației, fiind reprezentat de colorarea diferită a datei selectate, indicând faptul că utilizatorul poate continua procesul de planificare a activității.

3. Utilizatorul introduce denumirea activității pe care dorește să o planifice

- *va încerca utilizatorul să îndeplinească acțiunea prevăzută?*

Da, utilizatorul va încerca să furnizeze o denumire pentru activitatea pe care dorește să o planifice.

- *va observa utilizatorul controlul corect?*

Da, utilizatorul va observa un textfield care va avea drept placeholder textul „Introdu denumirea activității...”.

- *va observa utilizatorul dacă activarea controlului are efectul dorit?*

Da, la atingerea textfield-ului acesta va avea conturul mai proeminent decât celelalte elemente de interfață de acest tip.

- *există un alt element de interfață pe care utilizatorul ar putea să îl selecteze în locul celui corect?*

Da, mai există alte elemente de interfață de tip textfield în pagina pentru configurarea activității, însă acestea pot fi diferențiale prin intermediul unei etichete care indică ce informație este așteptată pentru fiecare dintre acestea, dar și prin intermediul unui placeholder corespunzător.

- *va înțelege utilizatorul răspunsul aplicației pentru a putea continua în mod corect?*

Da, deoarece denumirea introdusă de către acesta va rămâne în textfield-ul respectiv.

4. Utilizatorul introduce ora de start a activității pe care dorește să o planifice

- *va încerca utilizatorul să îndeplinească acțiunea prevăzută?*

Da, utilizatorul va încerca să furnizeze o denumire pentru activitatea pe care dorește să o planifice.

- *va observa utilizatorul controlul corect?*

Da, utilizatorul va observa un textfield care va avea drept placeholder textul „Introdu ora de start...”.

- *va observa utilizatorul dacă activarea controlului are efectul dorit?*

Da, la atingerea textfield-ului acesta va avea conturul mai proeminent decât celelalte elemente de interfață de acest tip.

- *există un alt element de interfață pe care utilizatorul ar putea să îl selecteze în locul celui corect?*

Da, mai există alte elemente de interfață de tip textfield în pagina pentru configurarea activității, însă acestea pot fi diferențiale prin intermediul unei etichete care indică ce informație este așteptată pentru fiecare dintre acestea, dar și prin intermediul unui placeholder corespunzător.

- *va înțelege utilizatorul răspunsul aplicației pentru a putea continua în mod corect?*

Da, deoarece denumirea introdusă de către acesta va rămâne în textfield-ul respectiv.

5. Utilizatorul alege opțiunea „Selectează recurența activității”

- *va încerca utilizatorul să îndeplinească acțiunea prevăzută?*

Da, utilizatorul va încerca să selecteze o anumită recurență pentru activitatea pe care dorește să o planifice.

- *va observa utilizatorul controlul corect?*

Da, utilizatorul va observa un dropdown care indică „Selectează recurența activității...”.

- *va observa utilizatorul dacă activarea controlului are efectul dorit?*

Da, deoarece atingerea dropdown-ului va avea ca efect deschiderea listei de opțiuni.

- *există un alt element de interfață pe care utilizatorul ar putea să îl selecteze în locul celui corect?*

Da, există un dropdown pentru selectarea opțională a locației, însă acestea sunt diferențiate prin textul afișat, care indică ce elemente pot fi selectate prin intermediul fiecăruia.

- *va înțelege utilizatorul răspunsul aplicației pentru a putea continua în mod corect?*

Da, deoarece în urma selectării acestei opțiuni, utilizatorul va vizualiza lista cu recurențele posibile pentru activitatea pe care o planifică.

6. Utilizatorul selectează recurența activității

- *va încerca utilizatorul să îndeplinească acțiunea prevăzută?*

Da, utilizatorul va încerca să aleagă una dintre opțiunile posibile pentru recurența activității.

- *va observa utilizatorul controlul corect?*

Da, acesta va observa lista de opțiuni din cadrul dropdown-ului pentru selectarea recurenței.

- *va observa utilizatorul dacă activarea controlului are efectul dorit?*

Da, întrucât la selectarea unei opțiuni, fundalul acesteia va avea o mai închisă, indicând faptul că aceasta este alegerea utilizatorului.

- *există un alt element de interfață pe care utilizatorul ar putea să îl selecteze în locul celui corect?*

Nu, eventual acesta va putea selecta o recurență greșită din aceeași listă de opțiuni.

- *va înțelege utilizatorul răspunsul aplicației pentru a putea continua în mod corect?*

Da, deoarece după selectarea opțiunii dorite dropdown-ul se va închide iar valoarea afișată în locul textului „Selectează recurența activității...” va fi înlocuită de opțiunea selectată de către utilizator, indicând faptul că recurența activității a fost selectată.

7. Utilizatorul alege opțiunea „Selectează locația (opțional)”

- *va încerca utilizatorul să îndeplinească acțiunea prevăzută?*

Da, utilizatorul ar putea încerca să selecteze o anumită locație pentru activitatea pe care dorește să o planifice.

- *va observa utilizatorul controlul corect?*

Da, utilizatorul va observa un dropdown care indică „Selectează locația (opțional)”.

- *va observa utilizatorul dacă activarea controlului are efectul dorit?*

Da, deoarece atingerea dropdown-ului va avea ca efect deschiderea listei de opțiuni.

- *există un alt element de interfață pe care utilizatorul ar putea să îl selecteze în locul celui corect?*

Da, există un dropdown pentru selectarea recurenței, însă acestea sunt diferențiate prin textul afișat, care indică ce elemente pot fi selectate prin intermediul fiecăruia.

- *va înțelege utilizatorul răspunsul aplicației pentru a putea continua în mod corect?*

Da, deoarece în urma selectării acestei opțiuni, utilizatorul va vizualiza lista cu locațiile posibile pentru activitatea pe care o planifică.

8. Utilizatorul salvează activitatea în calendar

- *va încerca utilizatorul să îndeplinească acțiunea prevăzută?*

Da, utilizatorul va încerca să salveze activitatea configurată, astfel încât aceasta să se afle în lista activităților planificate pentru persoana bolnavă.

- *va observa utilizatorul controlul corect?*

Da, utilizatorul va observa butonul „Salvează”, aflat în partea de jos a paginii.

- *va observa utilizatorul dacă activarea controlului are efectul dorit?*

Da, deoarece apăsarea acestuia va fi urmată de cererea unei confirmări din partea utilizatorului cu privire la detaliile activității de planificat.

- *există un alt element de interfață pe care utilizatorul ar putea să îl selecteze în locul celui corect?*

Nu, acest buton reprezintă singurul element de interfață care poate îndeplini acțiunea de salvare a activității, neputând fi confundat cu alte elemente.

- *va înțelege utilizatorul răspunsul aplicației pentru a putea continua în mod corect?*

Fiind pasul final al scenariului de planificare a unei activități, nu este necesar un feedback pentru continuarea în mod corect a realizării task-ului.

Rezultatul evaluării:

Fluxul etapelor din cadrul scenariului este unui firesc, utilizatorul putând prezice la orice moment ce informații sunt așteptate de aplicație pentru realizarea task-ului. Evaluarea prin simulare realizată indică faptul că scenariul este proiectat astfel încât să reprezinte o acțiune intuitivă și ușor de realizat de către utilizatori. Eventuale îmbunătățiri pot fi aduse prin specificarea exactă a pașilor și

instrucțiunilor de urmat, pentru a reduce ponderea pe care intuiția utilizatorului o are în realizarea finală a task-ului.

5.2. Configurarea și activarea notificărilor cu privire la realizarea anumitor activități

1. Utilizatorul alege opțiunea „Configurează notificări”

- *va încerca utilizatorul să îndeplinească acțiunea prevăzută?*

Da, utilizatorul va încerca să configureze un sistem de notificare cu privire la acțiunile planificate.

- *va observa utilizatorul controlul corect?*

Da, utilizatorul va observa opțiunea din meniu „Configurează notificări”.

- *va observa utilizatorul dacă activarea controlului are efectul dorit?*

Da, după selectarea acestei opțiuni utilizatorul va fi redirecționat spre o pagină unde va trebui să furnizeze informațiile configurării unui mecanism de notificare a bolnavului pentru o anumită activitate planificată.

- *există un alt element de interfață pe care utilizatorul ar putea să îl selecteze în locul celui corect?*

Nu, acest control are o denumire care nu permite ca acesta să fie confundat cu niciunul dintre celelalte controale.

- *va înțelege utilizatorul răspunsul aplicației pentru a putea continua în mod corect?*

Utilizatorul va vizualiza o pagină în care va trebui furnizeze informații referitoare la mecanismul de notificare pe care dorește să îl configureze, fapt ce va indica faptul că acesta poate continua acțiunea pe care dorește să o realizeze.

2. Utilizatorul alege opțiunea „Selectează activitatea”

- *va încerca utilizatorul să îndeplinească acțiunea prevăzută?*

Da, utilizatorul va încerca să selecteze o anumită activitate pentru care va dori să configureze un sistem personalizat de notificare a persoanei bolnave.

- *va observa utilizatorul controlul corect?*

Da, utilizatorul va observa un dropdown care indică „Selectează activitatea...”.

- *va observa utilizatorul dacă activarea controlului are efectul dorit?*

Da, deoarece atingerea dropdown-ului va avea ca efect deschiderea listei de opțiuni.

- *există un alt element de interfață pe care utilizatorul ar putea să îl selecteze în locul celui corect?*

Da, există un dropdown pentru selectarea momentului de timp la care utilizatorul va fi notificat cu privire la activitatea selectată, însă acestea sunt diferențiate prin textul afișat, care indică ce elemente pot fi selectate prin intermediul fiecăruia.

- *va înțelege utilizatorul răspunsul aplicației pentru a putea continua în mod corect?*

Da, deoarece în urma selectării acestei opțiuni, utilizatorul va vizualiza lista activitățile pe care le are planificate pentru persoana bolnavă de Alzheimer.

3. Utilizatorul selectează activitatea pentru care dorește să configureze sistemul de notificări

- *va încerca utilizatorul să îndeplinească acțiunea prevăzută?*

Da, utilizatorul va încerca să aleagă una dintre opțiunile posibile pentru activitatea pentru care dorește configurarea unui mecanism de notificare..

- *va observa utilizatorul controlul corect?*

Da, acesta va observa lista de opțiuni din cadrul dropdown-ului pentru selectarea activității.

- *va observa utilizatorul dacă activarea controlului are efectul dorit?*

Da, întrucât la selectarea unei opțiuni, fundalul acesteia va avea o mai închisă, indicând faptul că aceasta este alegerea utilizatorului.

- *există un alt element de interfață pe care utilizatorul ar putea să îl selecteze în locul celui corect?*

Nu, eventual acesta va putea selecta o recurență greșită din aceeași listă de opțiuni.

- *va înțelege utilizatorul răspunsul aplicației pentru a putea continua în mod corect?*

Da, deoarece după selectarea opțiunii dorite dropdown-ul se va închide iar valoarea afișată în locul textului „Selectează activitatea...” va fi înlocuită de opțiunea selectată de către utilizator, indicând faptul că activitatea a fost selectată.

4. Utilizatorul alege opțiunea „Notifică înainte cu...”

- *va încerca utilizatorul să îndeplinească acțiunea prevăzută?*

Da, utilizatorul va încerca să selecteze un anumit moment de timp la care bolnavul să fie notificat cu privire la activitatea selectată anterior.

- *va observa utilizatorul controlul corect?*

Da, utilizatorul va observa un dropdown care indică „Notifică înainte cu...”.

- *va observa utilizatorul dacă activarea controlului are efectul dorit?*

Da, deoarece atingerea dropdown-ului va avea ca efect deschiderea listei de opțiuni.

- *există un alt element de interfață pe care utilizatorul ar putea să îl selecteze în locul celui corect?*

Da, există un dropdown pentru selectarea activității, însă acestea sunt diferențiate prin textul afișat, care indică ce elemente pot fi selectate prin intermediul fiecăruia.

- *va înțelege utilizatorul răspunsul aplicației pentru a putea continua în mod corect?*

Da, deoarece în urma selectării acestei opțiuni, utilizatorul va vizualiza lista momentelor de timp la care este posibilă setarea unui mecanism de notificare pentru activitatea dorită.

5. Utilizatorul selectează cu cât timp înainte de momentul de început al activității să fie notificată persoana bolnavă

- *va încerca utilizatorul să îndeplinească acțiunea prevăzută?*

Da, utilizatorul va încerca să aleagă una dintre opțiunile posibile pentru momentul de timp la care utilizatorul bolnav să fie notificat cu privire la activitatea selectată anterior.

- *va observa utilizatorul controlul corect?*

Da, acesta va observa lista de opțiuni din cadrul dropdown-ului pentru selectarea momentului transmiterii notificării.

- *va observa utilizatorul dacă activarea controlului are efectul dorit?*

Da, întrucât la selectarea unei opțiuni, fundalul acesteia va avea o mai închisă, indicând faptul că aceasta este alegerea utilizatorului.

- *există un alt element de interfață pe care utilizatorul ar putea să îl selecteze în locul celui corect?*

Nu, eventual acesta va putea selecta o recurență greșită din aceeași listă de opțiuni.

- *va înțelege utilizatorul răspunsul aplicației pentru a putea continua în mod corect?*

Da, deoarece după selectarea opțiunii dorite dropdown-ul se va închide iar valoarea afișată în locul textului „Notifică înainte cu...” va fi înlocuită de opțiunea selectată de către utilizator, indicând faptul că momentul notificării a fost selectat.

6. Utilizatorul bifează opțiunea „Notifică înainte de fiecare recurență a activității...”

- *va încerca utilizatorul să îndeplinească acțiunea prevăzută?*

Da, în anumite situații, utilizatorul va dori ca mecanismul de notificare configurat să fie valabil pentru toate recurențele unei activități, și nu doar pentru recurența imediat următoare.

- *va observa utilizatorul controlul corect?*

Da, utilizatorul va observa un checkbox cu eticheta „Notifică înainte de fiecare recurență a activității”.

- *va observa utilizatorul dacă activarea controlului are efectul dorit?*

Da, deoarece în urma selectării acestei opțiuni, conținutul checkbox-ului va indica faptul că opțiunea a fost bifată.

- *există un alt element de interfață pe care utilizatorul ar putea să îl selecteze în locul celui corect?*

Nu, nu există un alt element de interfață care ar putea fi confundat cu acesta.

- *va înțelege utilizatorul răspunsul aplicației pentru a putea continua în mod corect?*

Da, deoarece dacă opțiunea este aleasă de către utilizator, conținutul casetei de selectare va fi reprezentat printr-o bifă.

7. Utilizatorul salvează mecanismul de notificare configurat

- *va încerca utilizatorul să îndeplinească acțiunea prevăzută?*

Da, utilizatorul va încerca să salveze mecanismul de notificare configurat, astfel încât persoana bolnavă să fie notificată cu privire la activitatea pe care trebuie să o realizeze.

- *va observa utilizatorul controlul corect?*

Da, utilizatorul va observa butonul „Salvează”, aflat în partea de jos a paginii.

- *va observa utilizatorul dacă activarea controlului are efectul dorit?*

Da, deoarece apăsarea acestuia va fi urmată de cererea unei confirmări din partea utilizatorului cu privire la detaliile activității de planificat.

- *există un alt element de interfață pe care utilizatorul ar putea să îl selecteze în locul celui corect?*

Nu, acest buton reprezintă singurul element de interfață care poate îndeplini acțiunea de salvare a mecanismului de notificare, neputând fi confundat cu alte elemente.

- *va înțelege utilizatorul răspunsul aplicației pentru a putea continua în mod corect?*

Fiind pasul final al scenariului de configurare a unui mecanism de notificare, nu este necesar un feedback pentru continuarea în mod corect a realizării task-ului.

Rezultatul evaluării:

Fluxul etapelor din cadrul scenariului este unui firesc, utilizatorul putând prezice la orice moment ce informații sunt așteptate de aplicație pentru configurarea mecanismului de notificare dorit de către utilizator. Raportul de evaluare prin simulare întocmit arată faptul că elementele de interfață necesare definirii procesului asociat acestui scenariu alcătuiesc o interfață ale cărei acțiuni așteptate pot fi intuite cu ușurință de către utilizator. Similar cu scenariul anterior, o posibilă îmbunătățire ar fi specificarea exactă a pașilor de urmat pentru configurarea sistemului de notificare dorit.

5.3. Creare exercițiu de memorie (quiz)

1. Utilizatorul alege opțiunea „Creează quiz”

- *va încerca utilizatorul să îndeplinească acțiunea prevăzută?*

Da, utilizatorul va încerca să creeze exerciții de memorie pentru persoana bolnavă de Alzheimer.

- *va observa utilizatorul controlul corect?*

Da, utilizatorul va observa opțiunea din meniu „Creează quiz”.

- *va observa utilizatorul dacă activarea controlului are efectul dorit?*

Da, după selectarea acestei opțiuni utilizatorul va fi redirecționat spre o pagină unde va trebui să furnizeze informațiile necesare creării unui noi exercițiu de memorie.

- *există un alt element de interfață pe care utilizatorul ar putea să îl selecteze în locul celui corect?*

Nu, acest control are o denumire care nu permite ca acesta să fie confundat cu niciunul dintre celelalte controale.

- *va înțelege utilizatorul răspunsul aplicației pentru a putea continua în mod corect?*

Da, utilizatorul va vizualiza o pagină în care va trebui să furnizeze informații despre quiz-ul pe care dorește să îl creeze, fapt ce va indica faptul că acesta poate continua acțiunea pe care dorește să o realizeze.

2. Utilizatorul introduce numele exercițiului de memorie

- *va încerca utilizatorul să îndeplinească acțiunea prevăzută?*

Da, utilizatorul va încerca să furnizeze un nume pentru exercițiul de memorie pe care dorește să îl creeze.

- *va observa utilizatorul controlul corect?*

Da, utilizatorul va observa un textfield care va avea drept placeholder textul „Introdu numele exercițiului...”.

- *va observa utilizatorul dacă activarea controlului are efectul dorit?*

Da, la atingerea textfield-ului acesta va avea conturul mai proeminent decât înainte de a fi selectat.

- *există un alt element de interfață pe care utilizatorul ar putea să îl selecteze în locul celui corect?*

Nu, în pagina deschisă nu mai există alte elemente de interfață pe care utilizatorul ar putea să le selecteze în locul celui dorit.

- *va înțelege utilizatorul răspunsul aplicației pentru a putea continua în mod corect?*

Da, deoarece denumirea introdusă de către acesta va rămâne în textfield-ul respectiv.

3. Utilizatorul selectează „Adaugă întrebări”

- *va încerca utilizatorul să îndeplinească acțiunea prevăzută?*

Da, utilizatorul va încerca să adauge întrebări la quiz-ul pe care dorește să îl creeze.

- *va observa utilizatorul controlul corect?*

Da, utilizatorul va observa butonul „Adaugă întrebări”, aflat în partea de jos a paginii.

- *va observa utilizatorul dacă activarea controlului are efectul dorit?*

Da, deoarece apăsarea acestuia va fi urmată deschiderea unei noi pagini în care utilizatorul poate începe procesul de adăugare de întrebări.

- *există un alt element de interfață pe care utilizatorul ar putea să îl selecteze în locul celui corect?*

Nu, acest buton reprezintă singurul element de interfață care poate îndeplini acțiunea de începere a procesului de adăugare de întrebări la exercițiul de memorie creat.

- *va înțelege utilizatorul răspunsul aplicației pentru a putea continua în mod corect?*

Da, întrucât apăsarea butonului va avea ca efect deschiderea unei noi pagini pentru furnizarea întrebărilor ce vor alcătui exercițiul de memorie aflat în proces de creare.

4. Utilizatorul introduce întrebarea

- *va încerca utilizatorul să îndeplinească acțiunea prevăzută?*

Da, utilizatorul va încerca să introducă întrebări în exercițiul de memorie pe care îl crează.

- *va observa utilizatorul controlul corect?*

Da, utilizatorul va observa un textfield care va avea drept placeholder textul „Introdu întrebarea...”.

- *va observa utilizatorul dacă activarea controlului are efectul dorit?*

Da, la atingerea textfield-ului acesta va avea conturul mai proeminent decât celelalte elemente de interfață de acest tip.

- *există un alt element de interfață pe care utilizatorul ar putea să îl selecteze în locul celui corect?*

Da, mai există alte elemente de interfață de tip textfield în pagina pentru introducerea răspunsurilor asociate întrebării, însă acestea pot fi diferențiate prin intermediul unei etichete care indică ce informație este așteptată pentru fiecare dintre acestea, dar și prin intermediul unui placeholder corespunzător.

- *va înțelege utilizatorul răspunsul aplicației pentru a putea continua în mod corect?*

Da, deoarece întrebarea introdusă de către acesta va rămâne în textfield-ul respectiv.

5. Utilizatorul alege opțiunea „Selectează o imagine (opțional)”

- *va încerca utilizatorul să îndeplinească acțiunea prevăzută?*

Da, utilizatorul va putea încerca să selecteze o anumită imagine pe care dorește să o asocieze întrebării curente.

- *va observa utilizatorul controlul corect?*

Da, utilizatorul va observa un dropdown care indică „Selectează o imagine (opțional)...”.

- *va observa utilizatorul dacă activarea controlului are efectul dorit?*

Da, deoarece atingerea dropdown-ului va avea ca efect deschiderea listei de opțiuni.

- *există un alt element de interfață pe care utilizatorul ar putea să îl selecteze în locul celui corect?*

Nu, nu mai există alte elemente de interfață de acest tip.

- *va înțelege utilizatorul răspunsul aplicației pentru a putea continua în mod corect?*

Da, deoarece în urma selectării acestei opțiuni, utilizatorul va vizualiza posibilele imagini care pot fi adăugate întrebării.

6. Utilizatorul introduce varianta corectă de răspuns

- *va încerca utilizatorul să îndeplinească acțiunea prevăzută?*

Da, utilizatorul va încerca să furnizeze răspunsul corect la întrebarea formulată anterior.

- *va observa utilizatorul controlul corect?*

Da, utilizatorul va observa un textfield care va avea drept placeholder textul „Introdu varianta de răspuns corectă...”.

- *va observa utilizatorul dacă activarea controlului are efectul dorit?*

Da, la atingerea textfield-ului acesta va avea conturul mai proeminent decât celelalte elemente de interfață de acest tip.

- *există un alt element de interfață pe care utilizatorul ar putea să îl selecteze în locul celui corect?*

Da, mai există alte elemente de interfață de tip textfield în pagina pentru adăugare de întrebări, însă acestea pot fi diferențiale prin intermediul unei etichete care indică ce informație este așteptată pentru fiecare dintre acestea, dar și prin intermediul unui placeholder corespunzător.

- *va înțelege utilizatorul răspunsul aplicației pentru a putea continua în mod corect?*

Da, deoarece răspunsul introdus de către acesta va rămâne în textfield-ul respectiv.

7. Utilizatorul introduce variantele reprezentând răspunsuri greșite

- *va încerca utilizatorul să îndeplinească acțiunea prevăzută?*

Da, utilizatorul va încerca să furnizeze și răspunsuri greșite la întrebarea formulată anterior.

- *va observa utilizatorul controlul corect?*

Da, utilizatorul va observa mai multe textfield-uri care vor avea drept placeholder textul „Introdu variantă de răspuns greșită...”.

- *va observa utilizatorul dacă activarea controlului are efectul dorit?*

Da, la atingerea textfield-ului acesta va avea conturul mai proeminent decât celelalte elemente de interfață de acest tip.

- *există un alt element de interfață pe care utilizatorul ar putea să îl selecteze în locul celui corect?*

Da, mai există alte elemente de interfață de tip textfield în pagina pentru adăugare de întrebări, însă acestea pot fi diferențiale prin intermediul unei etichete care indică ce informație este așteptată pentru fiecare dintre acestea, dar și prin intermediul unui placeholder corespunzător.

- *va înțelege utilizatorul răspunsul aplicației pentru a putea continua în mod corect?*

Da, deoarece răspunsul introdus de către acesta va rămâne în textfield-ul respectiv.

8. Utilizatorul selectează „Adaugă o nouă întrebare”

- *va încerca utilizatorul să îndeplinească acțiunea prevăzută?*

Da, utilizatorul va încerca să adauge mai multe întrebări în cadrul unui exercițiu de memorie.

- *va observa utilizatorul controlul corect?*

Da, utilizatorul va observa butonul „Adaugă o nouă întrebare”, aflat în partea de jos a paginii.

- *va observa utilizatorul dacă activarea controlului are efectul dorit?*

Da, deoarece prin apăsarea acestui buton acesta va vizualiza o nouă pagină pentru introducerea de întrebări asociate exercițiului de memorie curent.

- *există un alt element de interfață pe care utilizatorul ar putea să îl selecteze în locul celui corect?*

Da, mai există un buton pe pagină, destinat pentru finalizarea și salvarea quiz-ului, însă cele două butoane vor fi diferențiate prin etichete sugestive.

- *va înțelege utilizatorul răspunsul aplicației pentru a putea continua în mod corect?*

Da, acesta va înțelege faptul că în pagina deschisă în urma apăsării butonului va putea introduce informațiile necesare adăugării unei noi întrebări la același exercițiu de memorie.

9. Utilizatorul finalizează procedeul de creare a exercițiului de memorie

- *va încerca utilizatorul să îndeplinească acțiunea prevăzută?*

Da, utilizatorul va încerca să finalizeze și să salveze exercițiul de memorie creat.

- *va observa utilizatorul controlul corect?*

Da, utilizatorul va observa butonul „Finalizează”, aflat în partea de jos a paginii.

- *va observa utilizatorul dacă activarea controlului are efectul dorit?*

Da, deoarece apăsarea acestuia va fi urmată de o confirmare cu privire la finalizarea creării exercițiului de memorie.

- *există un alt element de interfață pe care utilizatorul ar putea să îl selecteze în locul celui corect?*

Da, mai există un buton pe pagină, destinat pentru adăugarea de noi întrebări la quiz-ul curent, însă cele două butoane vor fi diferențiate prin etichete sugestive.

- *va înțelege utilizatorul răspunsul aplicației pentru a putea continua în mod corect?*

Fiind pasul final al scenariului de creare a unui exercițiu de memorie, nu este necesar un feedback pentru continuarea în mod corect a realizării task-ului.

Rezultatul evaluării:

Raportul de evaluare prin simulare realizat pentru acest task indică faptul că acesta este corect din punct de vedere al interacțiunii cu utilizatorul, etapele fiind înșiruite logic și intuitiv. Îmbunătățiri pot fi aduse la mecanismul de adăugare a variantelor de răspuns greșite prin permiterea unui număr variabil de variante de răspuns greșite, stabilit dinamic de utilizator.

5.4. Quiz (exercițiu de memorie)

1. Utilizatorul alege opțiunea „Joacă exercițiu de memorie”

- *va încerca utilizatorul să îndeplinească acțiunea prevăzută?*

Da, utilizatorul va încerca să rezolve un exercițiu de memorie.

- *va observa utilizatorul controlul corect?*

Da, utilizatorul va observa opțiunea din meniu „Joacă exercițiu de memorie”.

- *va observa utilizatorul dacă activarea controlului are efectul dorit?*

Da, după selectarea acestei opțiuni utilizatorul va fi redirecționat spre o pagină unde va trebui să exercițiul de memorie pe care dorește să îl rezolve.

- *există un alt element de interfață pe care utilizatorul ar putea să îl selecteze în locul celui corect?*

Nu, acest control are o denumire care nu permite ca acesta să fie confundat cu niciunul dintre celelalte controale.

- *va înțelege utilizatorul răspunsul aplicației pentru a putea continua în mod corect?*

Da, utilizatorul va vizualiza o pagină în care va trebui să aleagă care este exercițiul de memorie pe care dorește să îl rezolve.

2. Utilizatorul exercițiul pe care dorește să îl joace

- *va încerca utilizatorul să îndeplinească acțiunea prevăzută?*

Da, utilizatorul va încerca să aleagă un exercițiu de memorie pe care dorește să îl rezolve.

- *va observa utilizatorul controlul corect?*

Da, utilizatorul va observa lista cu quiz-urile disponibile de unde va putea alege cel pe care îl dorește.

- *va observa utilizatorul dacă activarea controlului are efectul dorit?*

Da, după selectarea quiz-ului dorit, fundalul opțiunii corespunzătoare acestuia va avea o mai închisă, indicând faptul că aceasta este alegerea utilizatorului.

- *există un alt element de interfață pe care utilizatorul ar putea să îl selecteze în locul celui corect?*

Nu, acest control are o denumire care nu permite ca acesta să fie confundat cu niciunul dintre celelalte controale.

- *va înțelege utilizatorul răspunsul aplicației pentru a putea continua în mod corect?*

Da, utilizatorul va observa că opțiunea corespunzătoare quiz-ului selectat va avea un fundal mai închis decât celelalte opțiuni din listă, înțelegând astfel răspunsul aplicației în mod corect.

3. Utilizatorul alege opțiunea „Începe”

- *va încerca utilizatorul să îndeplinească acțiunea prevăzută?*

Da, utilizatorul va încerca să înceapă rezolvarea exercițiului de memorie selectat.

- *va observa utilizatorul controlul corect?*

Da, utilizatorul va observa butonul „Începe”, aflat în partea de jos a paginii.

- *va observa utilizatorul dacă activarea controlului are efectul dorit?*

Da, deoarece apăsarea acestuia va fi urmată de deschiderea unei pagini ce conține prima întrebare din cadrul quiz-ului selectat.

- *există un alt element de interfață pe care utilizatorul ar putea să îl selecteze în locul celui corect?*

Nu, acest buton reprezintă singurul element de interfață care poate îndeplini acțiunea de începere a exercițiului de memorie, neputând fi confundat cu alte elemente.

- *va înțelege utilizatorul răspunsul aplicației pentru a putea continua în mod corect?*

Da, deoarece prin apăsarea acestuia utilizatorul va fi redirecționat spre o pagină ce conține prima întrebare din cadrul quiz-ului selectat.

4. Utilizatorul selectează un răspuns din lista de variante pentru întrebarea afișată

- *va încerca utilizatorul să îndeplinească acțiunea prevăzută?*

Da, utilizatorul va încerca să răspundă la fiecare întrebare din quiz prin selectarea unui răspuns pe care îl consideră corect.

- *va observa utilizatorul controlul corect?*

Da, utilizatorul va observa un checkbox în dreptul fiecărui variante posibile de răspuns.

- *va observa utilizatorul dacă activarea controlului are efectul dorit?*

Da, deoarece în urma selectării unei opțiuni, conținutul checkbox-ului va indica faptul că opțiunea a fost bifată.

- *există un alt element de interfață pe care utilizatorul ar putea să îl selecteze în locul celui corect?*

Nu, nu există un alt element de interfață care ar putea fi confundat cu acesta.

- *va înțelege utilizatorul răspunsul aplicației pentru a putea continua în mod corect?*

Da, deoarece pentru opțiunea aleasă de către utilizator, conținutul casetei de selectare va fi reprezentat printr-o bifă.

5. Utilizatorul selectează „Următoarea întrebare”

- *va încerca utilizatorul să îndeplinească acțiunea prevăzută?*

Da, utilizatorul va încerca să avanseze spre următoarea întrebare din cadrul exercițiului de memorie.

- *va observa utilizatorul controlul corect?*

Da, utilizatorul va observa butonul „Următoarea întrebare”, aflat în partea de jos a paginii.

- *va observa utilizatorul dacă activarea controlului are efectul dorit?*

Da, deoarece apăsarea acestuia va fi urmată de deschiderea unei pagini ce conține următoarea întrebare din cadrul quiz-ului selectat.

- *există un alt element de interfață pe care utilizatorul ar putea să îl selecteze în locul celui corect?*

Nu, acest buton reprezintă singurul element de interfață care poate îndeplini acțiunea avansare în cadrul quiz-ului.

- *va înțelege utilizatorul răspunsul aplicației pentru a putea continua în mod corect?*

Da, deoarece prin apăsarea acestuia utilizatorul va fi redirecționat spre o pagină ce conține următoarea întrebare din cadrul quiz-ului selectat.

6. Utilizatorul finalizează exercițiul de memorie

- *va încerca utilizatorul să îndeplinească acțiunea prevăzută?*

Da, utilizatorul va încerca să finalizeze exercițiul de memorie.

- *va observa utilizatorul controlul corect?*

Da, utilizatorul va observa butonul „Finalizează”, aflat în partea de jos a paginii.

- *va observa utilizatorul dacă activarea controlului are efectul dorit?*

Da, deoarece apăsarea acestuia va fi urmată de deschiderea unei pagini ce conține scorul obținut în urma rezolvării quiz-ului selectat.

- *există un alt element de interfață pe care utilizatorul ar putea să îl selecteze în locul celui corect?*

Nu, acest buton reprezintă singurul element de interfață care poate îndeplini acțiunea de finalizare quiz-ului.

- *va înțelege utilizatorul răspunsul aplicației pentru a putea continua în mod corect?*

Da, deoarece prin apăsarea acestuia utilizatorul va fi redirecționat spre o pagină ce conține scorul obținut în urma rezolvării quiz-ului selectat.

7. Utilizatorul își vizualizează scorul obținut

- *va încerca utilizatorul să îndeplinească acțiunea prevăzută?*

Da, utilizatorul va încerca să vizualizeze scorul obținut în cadrul quiz-ului.

- *va observa utilizatorul controlul corect?*

Da, utilizatorul va observa un textbox în care va putea vizualiza scorul pe care acesta l-a obținut.

- *va observa utilizatorul dacă activarea controlului are efectul dorit?*

Utilizatorul nu trebuie să interacționeze cu acest control pentru ca el să vizualizeze scorul obținut.

- *există un alt element de interfață pe care utilizatorul ar putea să îl selecteze în locul celui corect?*

Nu, acesta este singurul element de interfață grafică ce permite vizualizarea scorului obținut de către utilizator.

- *va înțelege utilizatorul răspunsul aplicației pentru a putea continua în mod corect?*

Da, acesta va înțelege că exercițiul de memorie a fost finalizat.

8. Utilizatorul selectează „Înapoi la pagina principală”

- *va încerca utilizatorul să îndeplinească acțiunea prevăzută?*

Da, utilizatorul va încerca să revină la pagina principală după finalizarea quiz-ului.

- *va observa utilizatorul controlul corect?*

Da, utilizatorul va observa butonul „Înapoi la pagina principală”, aflat în partea de jos a paginii.

- *va observa utilizatorul dacă activarea controlului are efectul dorit?*

Da, deoarece apăsarea acestuia va fi urmată de deschiderea paginii principale a aplicației.

- *există un alt element de interfață pe care utilizatorul ar putea să îl selecteze în locul celui corect?*

Nu, acest buton reprezintă singurul element de interfață care poate îndeplini acțiunea de navigare spre pagina principală.

- *va înțelege utilizatorul răspunsul aplicației pentru a putea continua în mod corect?*

Da, deoarece prin apăsarea acestuia utilizatorul va fi redirecționat spre pagina principală a aplicației.

Rezultatul evaluării:

În urma analizei raportului de evaluare prin simulare realizat anterior, se poate constata faptul că scenariul evaluat este corect, intuitiv, firesc, nefiind necesare îmbunătățiri în momentul de față.

5.5. Galerie foto

1. Utilizatorul alege opțiunea „Galerie foto”

- *va încerca utilizatorul să îndeplinească acțiunea prevăzută?*

Da, utilizatorul va încerca să acceseze galeria de fotografii asociate profilului său.

- *va observa utilizatorul controlul corect?*

Da, utilizatorul va observa opțiunea din meniu „Galerie foto”.

- *va observa utilizatorul dacă activarea controlului are efectul dorit?*

Da, după selectarea acestei opțiuni utilizatorul va fi redirecționat spre o pagină unde va vizualiza o selecție de fotografii din galeria personală.

- *există un alt element de interfață pe care utilizatorul ar putea să îl selecteze în locul celui corect?*

Nu, acest control are o denumire care nu permite ca acesta să fie confundat cu niciunul dintre celelalte controale.

- *va înțelege utilizatorul răspunsul aplicației pentru a putea continua în mod corect?*

Da, deoarece prin apăsarea acestuia utilizatorul va fi redirecționat spre pagina de început a galeriei.

2. Utilizatorul selectează „Redă memorie”

- *va încerca utilizatorul să îndeplinească acțiunea prevăzută?*

Da, utilizatorul va dori să vizualizeze în mod individual fiecare imagine din componența galeriei, fotografiile fiind redată într-o ordine cronologică.

- *va observa utilizatorul controlul corect?*

Da, utilizatorul va observa butonul „Redă memorie”.

- *va observa utilizatorul dacă activarea controlului are efectul dorit?*

Da, deoarece apăsarea acestuia va fi urmată de deschiderea unei pagini ce conține prima fotografie, în ordine cronologică, din cadrul galeriei de imagini reprezentative.

- *există un alt element de interfață pe care utilizatorul ar putea să îl selecteze în locul celui corect?*

Nu, în pagina deschisă nu mai există alte elemente de interfață pe care utilizatorul ar putea să le selecteze în locul celui dorit.

- *va înțelege utilizatorul răspunsul aplicației pentru a putea continua în mod corect?*

Da, deoarece în urma apăsării apăsarea acestui buton, utilizatorul va fi redirecționat spre o pagină ce conține prima fotografie din galeria personalizată.

3. *Utilizatorul selectează „Înapoi la pagina principală”*

- *va încerca utilizatorul să îndeplinească acțiunea prevăzută?*

Da, utilizatorul va încerca să revină la pagina principală după finalizarea quiz-ului.

- *va observa utilizatorul controlul corect?*

Da, utilizatorul va observa butonul „Înapoi la pagina principală”, aflat în partea de jos a paginii.

- *va observa utilizatorul dacă activarea controlului are efectul dorit?*

Da, deoarece apăsarea acestuia va fi urmată de deschiderea paginii principale a aplicației.

- *există un alt element de interfață pe care utilizatorul ar putea să îl selecteze în locul celui corect?*

Nu, acest buton reprezintă singurul element de interfață care poate îndeplini acțiunea de navigare spre pagina principală.

- *va înțelege utilizatorul răspunsul aplicației pentru a putea continua în mod corect?*

Da, deoarece prin apăsarea acestuia utilizatorul va fi redirecționat spre pagina principală a aplicației.

4. *Utilizatorul selectează „Amintirea anterioară”*

- *va încerca utilizatorul să îndeplinească acțiunea prevăzută?*

Da, utilizatorul va încerca să navigheze spre amintirea anterioară din cadrul galeriei.

- *va observa utilizatorul controlul corect?*

Da, utilizatorul va observa butonul „Amintirea anterioară”, plasat în partea stângă a paginii.

- *va observa utilizatorul dacă activarea controlului are efectul dorit?*

Da, deoarece apăsarea acestuia va fi urmată de deschiderea unei pagini ce conține imaginea anterioară, în ordine cronologică, din cadrul galeriei de fotografii reprezentative.

- *există un alt element de interfață pe care utilizatorul ar putea să îl selecteze în locul celui corect?*

Nu, în pagina deschisă nu mai există alte elemente de interfață pe care utilizatorul ar putea să le selecteze în locul celui dorit, poziționarea sa în partea stângă fiind importantă din acest punct de vedere.

- *va înțelege utilizatorul răspunsul aplicației pentru a putea continua în mod corect?*

Da, deoarece în urma apăsării apăsarea acestui buton, utilizatorul va fi redirecționat spre o pagină ce conține fotografia anterioară din galeria personalizată.

5. Utilizatorul selectează „Amintirea următoare”

- *va încerca utilizatorul să îndeplinească acțiunea prevăzută?*

Da, utilizatorul va încerca să navigheze spre amintirea următoare din cadrul galeriei.

- *va observa utilizatorul controlul corect?*

Da, utilizatorul va observa butonul „Amintirea următoare”, plasat în partea dreaptă a paginii.

- *va observa utilizatorul dacă activarea controlului are efectul dorit?*

Da, deoarece apăsarea acestuia va fi urmată de deschiderea unei pagini ce conține imaginea următoare, în ordine cronologică, din cadrul galeriei de fotografii reprezentative.

- *există un alt element de interfață pe care utilizatorul ar putea să îl selecteze în locul celui corect?*

Nu, în pagina deschisă nu mai există alte elemente de interfață pe care utilizatorul ar putea să le selecteze în locul celui dorit, poziționarea sa în partea dreaptă fiind importantă din acest punct de vedere.

- *va înțelege utilizatorul răspunsul aplicației pentru a putea continua în mod corect?*

Da, deoarece în urma apăsării apăsarea acestui buton, utilizatorul va fi redirecționat spre o pagină ce conține fotografia următoare din galeria personalizată.

6. Utilizatorul alege opțiunea „Părăsește galeria”

- *va încerca utilizatorul să îndeplinească acțiunea prevăzută?*

Da, utilizatorul va încerca să părăsească galeria de imagini și să revină la pagina principală.

- *va observa utilizatorul controlul corect?*

Da, utilizatorul va observa butonul „Părăsește galeria” din partea inferioară a paginii.

- *va observa utilizatorul dacă activarea controlului are efectul dorit?*

Da, deoarece apăsarea acestuia va fi urmată de deschiderea paginii principale a aplicației.

- *există un alt element de interfață pe care utilizatorul ar putea să îl selecteze în locul celui corect?*

Nu, acest buton reprezintă singurul element de interfață care poate îndeplini acțiunea de navigare spre pagina principală din modul de vizualizare individuală a imaginilor ce compun galeria.

- *va înțelege utilizatorul răspunsul aplicației pentru a putea continua în mod corect?*

Da, deoarece prin apăsarea acestuia utilizatorul va fi redirecționat spre pagina principală a aplicației.

Rezultatul evaluării:

Raportul de evaluare prin simulare întocmit anterior indică faptul că scenariul proiectat este corect, ușor de intuit din punctul de vedere al unei persoane suferinde de Alzheimer, o eventuală

îmbunătățire fiind reprezentată de introducerea posibilității de părăsire a modului de vizualizare individuală a imaginilor și navigare directă spre pagina de început a galeriei, nu doar spre pagina principală a aplicației.

5.6. Generare statistici legate de sănătatea pacientului

1. Utilizatorul alege opțiunea „Generează statistici ale stării de pacientului”

- *va încerca utilizatorul să îndeplinească acțiunea prevăzută?*

Da, utilizatorul va încerca să genereze statistici referitoare la starea de sănătate a pacientului.

- *va observa utilizatorul controlul corect?*

Da, utilizatorul va observa opțiunea din meniu „Generează statistici ale stării pacientului”.

- *va observa utilizatorul dacă activarea controlului are efectul dorit?*

Da, deoarece apăsarea acestuia va fi urmată de deschiderea unei pagini ce conține o reprezentare grafică a unui set de metrici ce evaluează evoluția stării bolnavului pe parcursul unei săptămâni.

- *există un alt element de interfață pe care utilizatorul ar putea să îl selecteze în locul celui corect?*

Nu, acest control are o denumire care nu permite ca acesta să fie confundat cu niciunul dintre celelalte controale.

- *va înțelege utilizatorul răspunsul aplicației pentru a putea continua în mod corect?*

Da, deoarece în urma apăsării apăsarea acestui buton, utilizatorul va fi redirecționat spre o pagină ce conține graficul evoluției pacientului în decursul unei săptămâni.

2. Utilizatorul vizualizează statisticile legate de variația unui set de metrici care evaluează starea de sănătate a pacientului într-un interval de timp de o săptămână

- *va încerca utilizatorul să îndeplinească acțiunea prevăzută?*

Da, utilizatorul va încerca să vizualizeze în mod grafic evoluția stării de sănătate a pacientului.

- *va observa utilizatorul controlul corect?*

Da, utilizatorul va observa graficul ce conține variația setului de metrici ce evaluează starea pacientului pe parcursul unei săptămâni.

- *va observa utilizatorul dacă activarea controlului are efectul dorit?*

Utilizatorul nu trebuie să interacționeze cu acest element pentru ca el să vizualizeze graficul stării pacientului.

- *există un alt element de interfață pe care utilizatorul ar putea să îl selecteze în locul celui corect?*

Nu, acesta este singurul element de interfață care permite vizualizarea în mod grafic a evoluției stării pacientului pe parcursul unei săptămâni.

- *va înțelege utilizatorul răspunsul aplicației pentru a putea continua în mod corect?*

Da, acesta va înțelege că statisticile privind evoluția pacientului au fost generate.

3. Utilizatorul selectează „Înapoi la pagina principală”

- *va încerca utilizatorul să îndeplinească acțiunea prevăzută?*

Da, utilizatorul va încerca să revină la pagina principală după finalizarea quiz-ului.

- *va observa utilizatorul controlul corect?*

Da, utilizatorul va observa butonul „Înapoi la pagina principală”, aflat în partea de jos a paginii.

- *va observa utilizatorul dacă activarea controlului are efectul dorit?*

Da, deoarece apăsarea acestuia va fi urmată de deschiderea paginii principale a aplicației.

- *există un alt element de interfață pe care utilizatorul ar putea să îl selecteze în locul celui corect?*

Nu, acest buton reprezintă singurul element de interfață care poate îndeplini acțiunea de navigare spre pagina principală.

- *va înțelege utilizatorul răspunsul aplicației pentru a putea continua în mod corect?*

Da, deoarece prin apăsarea acestuia utilizatorul va fi redirecționat spre pagina principală a aplicației.

Rezultatul evaluării:

În urma analizei raportului de evaluare prin simulare realizat anterior, se poate constata faptul că scenariul evaluat este corect, intuitiv, firesc, pentru moment nefiind identificate eventuale îmbunătățiri necesare.

5.7. Gestionare persoane de contact

1. Utilizatorul alege opțiunea „Persoane apropiate”

- *va încerca utilizatorul să îndeplinească acțiunea prevăzută?*

Da, utilizatorul va încerca să gestioneze persoanele apropiate pe care le poate contacta persoana bolnavă în situații critice.

- *va observa utilizatorul controlul corect?*

Da, utilizatorul va observa opțiunea din meniu „Gestionează persoanele de contact”.

- *va observa utilizatorul dacă activarea controlului are efectul dorit?*

Da, după selectarea acestei opțiuni utilizatorul va fi redirecționat spre o pagină unde va vizualiza lista persoanelor pe care bolnavul le poate contacta în cazul unei situații critice.

- *există un alt element de interfață pe care utilizatorul ar putea să îl selecteze în locul celui corect?*

Nu, acest control are o denumire care nu permite ca acesta să fie confundat cu niciunul dintre celelalte controale.

- *va înțelege utilizatorul răspunsul aplicației pentru a putea continua în mod corect?*

Da, deoarece în urma apăsării apăsarea acestui buton, utilizatorul va fi redirecționat spre o pagină ce conține lista persoanelor apropiate, pe care le poate contacta utilizatorul în cazul unei situații de criză.

2. Utilizatorul selectează „Adaugă”

- *va încerca utilizatorul să îndeplinească acțiunea prevăzută?*

Da, utilizatorul va încerca să adauge o nouă persoană de contact în lista persoanelor apropiate.

- *va observa utilizatorul controlul corect?*

Da, utilizatorul va observa butonul „Adaugă” aflat în partea de jos a paginii.

- *va observa utilizatorul dacă activarea controlului are efectul dorit?*

Da, deoarece în urma apăsării acestui buton se va deschide o fereastră ce permite adăugarea de noi persoane de contact.

- *există un alt element de interfață pe care utilizatorul ar putea să îl selecteze în locul celui corect?*

Nu, acesta este singurul element de interfață care permite realizarea acestei acțiuni.

- *va înțelege utilizatorul răspunsul aplicației pentru a putea continua în mod corect?*

Da, acesta va înțelege corect răspunsul aplicației întrucât acesta va fi reprezentat de deschiderea unei ferestre unde utilizatorului îi sunt cerute informațiile necesare adăugării de noi persoane apropiate.

3. Utilizatorul scrie în bara de căutare numele persoanei pe care dorește să o adauge în lista de persoane apropiate

- *va încerca utilizatorul să îndeplinească acțiunea prevăzută?*

Da, utilizatorul va încerca să caute persoana pe care dorește să o adauge în liste de persoane apropiate, pe care le poate contacta în cazul unei situații de criză.

- *va observa utilizatorul controlul corect?*

Da, acesta va observa bara de căutare care are ca placeholder „Caută persoana...”.

- *va observa utilizatorul dacă activarea controlului are efectul dorit?*

Da, deoarece la atingerea acestuia, conturul textfield-ului ce reprezintă bara de căutare va fi mai pronunțat față de momentul anterior selectării acestuia.

- *există un alt element de interfață pe care utilizatorul ar putea să îl selecteze în locul celui corect?*

Nu, acesta este singurul element de interfață pentru căutarea de persoane, neputând fi confundat de către utilizator cu alte elemente ale interfeței grafice.

- *va înțelege utilizatorul răspunsul aplicației pentru a putea continua în mod corect?*

Da, utilizatorul va înțelege răspunsul aplicației, întrucât scrierea în cadrul barei de căutare va furniza lista persoanelor al căror nume corespunde valorii scrise de către utilizator.

4. Utilizatorul selectează din lista de persoane apropiate persoana pe care dorește să o adauge la lista de persoane apropiate

- *va încerca utilizatorul să îndeplinească acțiunea prevăzută?*

Da, utilizatorul va încerca să selecteze o persoană pe care dorește să o adauge în lista persoanelor apropiate.

- *va observa utilizatorul controlul corect?*

Da, utilizatorul va observa lista de persoane de contact din cadrul căreia dorește să selecteze persoana pe care o va adăuga în lista persoanelor apropiate.

- *va observa utilizatorul dacă activarea controlului are efectul dorit?*

Da, utilizatorul va observa faptul că la selectarea unei persoane din listă fundalul acestui element va deveni mai închis la culoare, în raport cu celelalte elemente prezente în listă, iar checkbox-ul asociat acestuia va avea conținutul marcat printr-o bifă.

- *există un alt element de interfață pe care utilizatorul ar putea să îl selecteze în locul celui corect?*

Nu, eventual acesta va putea selecta o recurență greșită din aceeași listă de opțiuni.

- *va înțelege utilizatorul răspunsul aplicației pentru a putea continua în mod corect?*

Da, deoarece persoana selectată va rămâne pe pagină, elementul corespunzător din listă având asociat un checkbox care va indica, prin intermediul unei bife, faptul că elementul a fost selectat.

5. Utilizatorul confirmă alegerea

- *va încerca utilizatorul să îndeplinească acțiunea prevăzută?*

Da, utilizatorul va încerca să confirme alegerea făcută și să adauge efectiv persoana la lista persoanelor apropiate.

- *va observa utilizatorul controlul corect?*

Da, utilizatorul va observa butonul „Confirmă”, aflat în partea de jos a paginii.

- *va observa utilizatorul dacă activarea controlului are efectul dorit?*

Da, deoarece la apăsarea butonului, fereastra curentă se va închide, iar utilizatorul va vedea lista persoanelor apropiate actualizată.

- *există un alt element de interfață pe care utilizatorul ar putea să îl selecteze în locul celui corect?*

Nu, nu există alt element de interfață pe care utilizatorul l-ar putea selecta în locul celui corect.

- *va înțelege utilizatorul răspunsul aplicației pentru a putea continua în mod corect?*

Da, utilizatorul va înțelege răspunsul aplicației, deoarece după apăsarea butonului „Confirmă” acesta va putea vizualiza lista de persoane actualizată, conținând și persoana nou adăugată.

6. Utilizatorul anulează selecția

- *va încerca utilizatorul să îndeplinească acțiunea prevăzută?*

Da, utilizatorul poate încerca să anuleze selecția făcută înainte ca persoana selectată să fie adăugată la lista persoanelor apropiate.

- *va observa utilizatorul controlul corect?*

Da, utilizatorul va observa butonul „Anulează”, aflat în partea de jos a paginii.

- *va observa utilizatorul dacă activarea controlului are efectul dorit?*

Da, utilizatorul va observa faptul că la apăsarea butonului checkbox-ul asociat opțiunii selectate va avea din nou un conținut gol.

- *există un alt element de interfață pe care utilizatorul ar putea să îl selecteze în locul celui corect?*

Nu, acesta este singurul element de interfață grafică care permite realizarea activității de anulare a selecției.

- *va înțelege utilizatorul răspunsul aplicației pentru a putea continua în mod corect?*

Da, întrucât acesta va observa faptul că selecția făcută anterior va fi anulată.

7. Utilizatorul alege să șteargă persoana din lista de apropiați

- *va încerca utilizatorul să îndeplinească acțiunea prevăzută?*

Da, utilizatorul poate încerca să șteargă persoane din lista persoanelor apropiate.

- *va observa utilizatorul controlul corect?*

Da, utilizatorul va observa butonul ce are ca iconiță un coș de gunoi.

- *va observa utilizatorul dacă activarea controlului are efectul dorit?*

Da, întrucât prin apăsarea acestui buton el va fi redirecționat spre pagina ce conține lista persoanelor apropiate care va fi actualizată în urma ștergerii persoanei respective.

- *există un alt element de interfață pe care utilizatorul ar putea să îl selecteze în locul celui corect?*

Nu, acest element de interfață este singurul care poate fi selectat de către utilizator pentru a șterge o persoană din lista persoanelor apropiate.

- *va înțelege utilizatorul răspunsul aplicației pentru a putea continua în mod corect?*

Da, întrucât apăsarea butonului de ștergere va avea ca efect vizualizarea listei de persoane apropiate, care a fost actualizată în urma ștergerii persoanei.

Rezultatul evaluării:

Raportul de evaluare prin simulare realizat arată că scenariul evaluat este corect, intuitiv, firesc, pentru moment nefiind identificate eventuale îmbunătățiri necesare.

5.8. Notificare persoană apropiată

1. La apariția notificării din partea sistemului „Nu te-ai mai mișcat de ceva vreme”, utilizatorul selectează opțiunea „Sunt bine”

- *va încerca utilizatorul să îndeplinească acțiunea prevăzută?*

Da, dacă utilizatorul se va simți în siguranță la apariția notificării, acesta va încerca să anuleze trimiterea unei notificări către o persoană apropiată.

- *va observa utilizatorul controlul corect?*

Da, utilizatorul va observa butonul „Sunt bine”, aflat în fereastra de notificare apărută.

- *va observa utilizatorul dacă activarea controlului are efectul dorit?*

Da, utilizatorul va observa că prin apăsarea butonului fereastra cu notificarea va fi închisă.

- *există un alt element de interfață pe care utilizatorul ar putea să îl selecteze în locul celui corect?*

Nu, acesta este singurul control care permite anularea transmiterii notificării către o persoană apropiată.

- *va înțelege utilizatorul răspunsul aplicației pentru a putea continua în mod corect?*

Da, utilizatorul va înțelege răspunsul aplicației, reprezentat de închiderea ferestrei de notificare apărute.

2. La apariția notificării din partea sistemului „Nu te-ai mai mișcat de ceva vreme”, utilizatorul selectează opțiunea „Ce trebuie să fac?”

- *va încerca utilizatorul să îndeplinească acțiunea prevăzută?*

Da, utilizatorul va încerca să își amintească ce activitate are de desfășurat, în momentele în care se manifestă pierderile de memorie caracteristice bolii.

- *va observa utilizatorul controlul corect?*

Da, utilizatorul va observa butonul „Ce trebuie să fac?”, prezent în fereastra de notificare deschisă..

- *va observa utilizatorul dacă activarea controlului are efectul dorit?*

Da, utilizatorul va observa faptul că prin apăsarea butonului se va deschide o fereastră în care acesta va putea vizualiza instrucțiunile necesare desfășurării activității curente.

- *există un alt element de interfață pe care utilizatorul ar putea să îl selecteze în locul celui corect?*

Nu, acesta este singurul element de interfață pe care utilizatorul îl poate considera corect pentru acțiunea dorită.

- *va înțelege utilizatorul răspunsul aplicației pentru a putea continua în mod corect?*

Da, utilizatorul va înțelege răspunsul sistemului, întrucât aplicația va reacționa prin deschiderea unei ferestre ce conține instrucțiunile esențiale desfășurării activității curente.

3. La apariția notificării din partea sistemului „Nu te-ai mai mișcat de ceva vreme”, utilizatorul selectează opțiunea „Cheamă ajutor”

- *va încerca utilizatorul să îndeplinească acțiunea prevăzută?*

Da, dacă utilizatorul se află într-o situație critică, acesta poate încerca să cheme în ajutor una dintre persoanele apropiate.

- *va observa utilizatorul controlul corect?*

Da, utilizatorul va observa butonul „Cheamă ajutor”, aflat în partea de jos a ferestrei de notificare.

- *va observa utilizatorul dacă activarea controlului are efectul dorit?*

Da, deoarece după apăsarea butonului mai sus menționat se va deschide o fereastră în care utilizatorul poate scrie un mesaj de alertă pe care îl poate trimite listei de persoane apropiate.

- *există un alt element de interfață pe care utilizatorul ar putea să îl selecteze în locul celui corect?*

Nu, acesta este singurul element de interfață pe care utilizatorul îl poate considera corect pentru acțiunea dorită.

- *va înțelege utilizatorul răspunsul aplicației pentru a putea continua în mod corect?*

Da, utilizatorul va înțelege răspunsul sistemului, reprezentat de deschiderea unei ferestre pentru transmiterea unui mesaj către lista de persoane apropiate.

4. Utilizatorul scrie un mesaj care să reprezinte situația în care se găsește

- *va încerca utilizatorul să îndeplinească acțiunea prevăzută?*

Da, utilizatorul va încerca să scrie un mesaj pe care să îl trimită persoanelor apropiate.

- *va observa utilizatorul controlul corect?*

Da, utilizatorul va vizualiza un input de tip text area, în care va putea scrie mesajul dorit.

- *va observa utilizatorul dacă activarea controlului are efectul dorit?*

Da, utilizatorul va observa faptul că la atingerea controlului acesta va permite introducerea de text.

- *există un alt element de interfață pe care utilizatorul ar putea să îl selecteze în locul celui corect?*

Nu, acesta este singurul element de interfață pe care utilizatorul îl poate considera corect pentru acțiunea dorită.

- *va înțelege utilizatorul răspunsul aplicației pentru a putea continua în mod corect?*

Da, întrucât aplicația va răspunde prin apariția unei tastaturi, iar controlul de tip text area va permite introducerea de text.

5. Utilizatorul alege un mesaj din lista de șabloane

- *va încerca utilizatorul să îndeplinească acțiunea prevăzută?*

Da, utilizatorul va încerca să aleagă un mesaj șablon din lista predefinită.

- *va observa utilizatorul controlul corect?*

Da, utilizatorul va observa meniul de selectare „Șabloane”.

- *va observa utilizatorul dacă activarea controlului are efectul dorit?*

Da, întrucât prin atingerea opțiunii respective, va apărea o listă de mesaje șablon, dintre care utilizatorul va putea selecta un mesaj pe care dorește să îl trimită.

- *există un alt element de interfață pe care utilizatorul ar putea să îl selecteze în locul celui corect?*

Nu, acesta este singurul element de interfață pe care utilizatorul îl poate considera corect pentru acțiunea dorită.

- *va înțelege utilizatorul răspunsul aplicației pentru a putea continua în mod corect?*

Da, întrucât răspunsul aplicației va fi reprezentat de apariția unei liste de mesaje tip, care pot fi alese de către utilizator pentru a descrie situația în care se află.

6. Utilizatorul trimite alerta

- *va încerca utilizatorul să îndeplinească acțiunea prevăzută?*

Da, utilizatorul va încerca să trimită o alertă către persoanele apropiate, conținând mesajul anterior scris sau selectat din lista de șabloane.

- *va observa utilizatorul controlul corect?*

Da, utilizatorul va observa butonul „Trimite alerta”, aflat în partea inferioară a ferestrei.

- *va observa utilizatorul dacă activarea controlului are efectul dorit?*

Da, utilizatorul va observa că prin apăsarea butonului se va deschide o pagină de chat, unde poate vizualiza poziția sa pe hartă și răspunsurile primite de la persoanele apropiate.

- *există un alt element de interfață pe care utilizatorul ar putea să îl selecteze în locul celui corect?*

Nu, acesta este singurul element de interfață pe care utilizatorul îl poate considera corect pentru acțiunea dorită.

- *va înțelege utilizatorul răspunsul aplicației pentru a putea continua în mod corect?*

Da, utilizatorul va înțelege răspunsul aplicației, reprezentat de deschiderea paginii ce conține localizarea sa și persoanele apropiate.

7. Utilizatorul vizualizează pe hartă poziționarea persoanelor apropiate față de el

- *va încerca utilizatorul să îndeplinească acțiunea prevăzută?*

Da, utilizatorul va încerca să vizualizeze locația sa pe hartă și poziționarea persoanelor apropiate față de el.

- *va observa utilizatorul controlul corect?*

Da, utilizatorul va observa harta aflată în partea superioară a paginii deschise.

- *va observa utilizatorul dacă activarea controlului are efectul dorit?*

Da, utilizatorul va observa poziționarea pe hartă și a persoanelor apropiate care pot veni în ajutorul său.

- *există un alt element de interfață pe care utilizatorul ar putea să îl selecteze în locul celui corect?*

Nu, acesta este singurul element de interfață pe care utilizatorul îl poate considera corect pentru acțiunea dorită.

- *va înțelege utilizatorul răspunsul aplicației pentru a putea continua în mod corect?*

Da, acesta va fi capabil să vizualizeze pe hartă poziționarea sa și a persoanelor apropiate.

8. Utilizatorul vizualizează conversația inițiată de către acesta

- *va încerca utilizatorul să îndeplinească acțiunea prevăzută?*

Da, utilizatorul va încerca să vizualizeze mesajele din cadrul conversației inițiate de către acesta.

- *va observa utilizatorul controlul corect?*

Da, utilizatorul va vizualiza propriul mesaj, poziționat pe un card, în cadrul chat-ului deschis.

- *va observa utilizatorul dacă activarea controlului are efectul dorit?*

Utilizatorul nu va trebui să interacționeze cu cardul în care este conținut mesajul pentru a vizualiza mesajele trimise.

- *există un alt element de interfață pe care utilizatorul ar putea să îl selecteze în locul celui corect?*

Nu, acesta este singurul element de interfață pe care utilizatorul îl poate considera corect pentru acțiunea dorită.

- *va înțelege utilizatorul răspunsul aplicației pentru a putea continua în mod corect?*

Da, utilizatorul va înțelege că mesajele de pe elementele de tip card aliniate în partea dreaptă sunt trimise de el însuși.

9. Utilizatorul vizualizează răspunsurile celorlalți utilizatori

- *va încerca utilizatorul să îndeplinească acțiunea prevăzută?*

Da, utilizatorul va dori să vizualizeze răspunsurile transmise de către ceilalți utilizatori, reprezentați de persoanele apropiate.

- *va observa utilizatorul controlul corect?*

Da, utilizatorul va observa cardurile aliniate în partea stângă, pe care se află mesajele transmise de către ceilalți utilizatori.

- *va observa utilizatorul dacă activarea controlului are efectul dorit?*

Utilizatorul nu va trebui să interacționeze cu cardul în care este conținut mesajul pentru a vizualiza mesajele trimise.

- *există un alt element de interfață pe care utilizatorul ar putea să îl selecteze în locul celui corect?*

Nu, acesta este singurul element de interfață pe care utilizatorul îl poate considera corect pentru acțiunea dorită.

- *va înțelege utilizatorul răspunsul aplicației pentru a putea continua în mod corect?*

Da, utilizatorul va înțelege că mesajele de pe elementele de tip card aliniate în partea stângă reprezintă răspunsurile persoanelor apropiate.

Rezultatul evaluării:

Prin realizarea raportului de evaluare prin simulare anterior, s-a ajuns la concluzia că scenariul luat în considerare este corect, intuitiv, firesc. Astfel, la momentul de față nu au fost identificate anumite îmbunătățiri necesare task-ului.

6. Raport de evaluare euristică

6.1. Grup 1: scenariile 1, 2, 3

Scenariile din cadrul acestui grup sunt 1 – Planificarea activităților în calendar, 2 - Configurarea și activarea notificărilor cu privire la realizarea anumitor activități, 3 – Creare exercițiu de memorie (quiz), toate dintre acestea fiind task-uri realizate de un utilizator de tip medic sau persoană îngrijitoare a bolnavului de Alzheimer.

- Visibility of system status

Utilizatorul este informat în timp real asupra stării sistemului în orice moment al funcționării acestuia. Spre exemplu, la planificarea activităților în calendar, pentru alegerea locației activității curente, utilizatorul de tip medic sau îngrijitor alege în orice moment din lista actualizată de locații disponibile. De asemenea, la crearea mecanismului de notificare cu privire la realizarea anumitor activități, acesta selectează activitatea din lista actualizată de activități planificate în calendar.

- Match between system and real world

Conceptele folosite de sistem ar trebui să fie familiare pentru orice tip de utilizator. Butoanele și meniurile au asociate etichete astfel încât acțiunile asociate acestora să fie înțelese de către utilizatorul sistemului. Spre exemplu, pentru planificarea unei noi activități în calendar, utilizatorul alege opțiunea „Adaugă activitate” din cadrul meniului principal, aspect valabil și pentru „Creează quiz” și „Configurează notificări”.

- User control and freedom

Utilizatorul este liber să întrerupă orice scenariu în orice moment de timp, indiferent de pasul curent la care acesta se află, prin atingerea barei de navigare sau a diferitelor butoane specifice de anulare. Pe de altă parte, pentru încheierea cu succes a unui task, utilizatorul este limitat din perspectiva faptului că acesta trebuie să parcurgă toți pașii asociați scenariului respectiv. Spre exemplu, pentru a planifica o activitate, utilizatorul trebuie să selecteze data, ora și să introducă toate informațiile necesare creării acestei activități și planificării sale în calendar.

- Consistency and standards

Convențiile utilizate pentru denumiri și fluxul de control în toate cele 3 scenarii sunt consistente. Toate butoanele și meniurile au nume sugestive, iar utilizatorul este informat cu privire la toate erorile ce pot apărea în cadrul scenariilor respective. Toate scenariile pot fi realizate corect într-un singur mod. Astfel, spre exemplu, pentru planificarea unei noi activități în calendar, utilizatorul va găsi butoanele și opțiunile din meniu care să le permită să facă acest lucru prin accesarea opțiunii corespunzătoare din meniul principal, aspect valabil și pentru celelalte 2 scenarii din cadrul grupului.

- Error prevention

Toate cele 3 scenarii necesită prevenirea erorilor în cadrul inputurilor necesare realizării corecte și complete a task-urilor. Dacă inputurile nu sunt furnizate de către utilizator sau dacă acestea nu respectă formatul valid (pentru numere, oră), utilizatorul va observa mesaje de eroare care au scopul de îl ajuta la corectarea greșelilor.

- Recognition rather than recall

Utilizatorii pot recunoaște cu ușurință imaginile și simbolurile legate de task-urile pe care încearcă să le finalizeze, etichetele fiind de asemenea sugestive. Spre exemplu, pentru selectarea datei în care se dorește selectarea recurenței pentru activitatea pe care dorește să o planifice, acesta va selecta dropdown-ul cu eticheta „Selectează recurența activității...”.

- Flexibility and efficiency of use

Flexibilitatea sistemului este relativ crescută, utilizatorul poate comuta cu ușurință între task-urile pe care dorește să le efectueze, având la fiecare pas posibilitatea de a reveni la meniul principal, rezultând astfel o eficiență de utilizare crescută.

- Aesthetic and minimalist design

Design-ul este unul minimalist pentru fiecare scenariu din grup, nefiind afișată spre utilizator nicio informație irelevantă sau adițională. Sunt utilizate culori plăcute pentru a spori calitatea design-ului.

- Help users recognize, diagnose, and recover from errors

Utilizatorul este informat la fiecare pas cu privire la erorile apărute în cadrul procesului de finalizare a unui task. Spre exemplu, pentru crearea unui nou quiz, acesta va fi informat specific dacă nu a introdus toate valorile de input necesare, astfel încât să poată reveni din nou la scenariul de succes.

- Help and documentation

Task-urile sunt ușor de intuit, iar fluxul de control din cadrul fiecăruia este unul logic, nefiind așadar necesară o documentație

Rezultatul evaluării:

Acest grup de scenarii se aliniază conform standardelor acestui raport de evaluare euristică, nefiind necesare îmbunătățiri majore.

6.2. Grup 2: scenariile 8, 9, 12

Scenariile din cadrul acestui grup sunt 8 – Gestionare persoane de contact, 9 – Notificare persoană apropiată, 12 – Activare mod navigare, toate dintre acestea fiind task-uri realizate de un utilizator bolnav de Alzheimer.

- Visibility of system status

Utilizatorul este informat în timp real asupra stării sistemului în orice moment al funcționării acestuia. Spre exemplu, la gestionarea persoanelor de contact, utilizatorul alege în orice moment din lista actualizată de persoane de contact. De asemenea, la notificarea unei persoane apropiate, acesta selectează persoana din lista actualizată a persoanelor apropiate.

- Match between system and real world

Conceptele folosite de sistem ar trebui să fie familiare pentru orice tip de utilizator. Butoanele și meniurile au asociate etichete astfel încât acțiunile asociate acestora să fie înțelese de către utilizatorul sistemului. Spre exemplu, pentru gestionarea listei de persoane apropiate, utilizatorul alege opțiunea „Persoane apropiate” din cadrul meniului principal, aspect valabil și pentru „Cheamă ajutor” și „Alege o locație”.

- User control and freedom

Utilizatorul este liber să întrerupă orice scenariu în orice moment de timp, indiferent de pasul curent la care acesta se află, prin atingerea barei de navigare sau a diferitelor butoane specifice de anulare. Pe de altă parte, pentru încheierea cu succes a unui task, utilizatorul este limitat din perspectiva faptului că acesta trebuie să parcurgă toți pașii asociați scenariului respectiv. Spre exemplu, pentru trimite un mesaj de notificare, utilizatorul trebuie aleagă un mesaj șablon sau să scrie propriul mesaj, pe care să îl trimită persoanelor apropiate.

- Consistency and standards

Convențiile utilizate pentru denumiri și fluxul de control în toate cele 3 scenarii sunt consistente. Toate butoanele și meniurile au nume sugestive, iar utilizatorul este informat cu privire la toate erorile ce pot apărea în cadrul scenariilor respective. Toate scenariile pot fi realizate corect într-un singur mod. Astfel, spre exemplu, gestionarea persoanelor apropiate, utilizatorul va găsi butoanele și opțiunile din meniu care să le permită să facă acest lucru prin accesarea opțiunii corespunzătoare din meniul principal, aspect valabil și pentru celelalte 2 scenarii din cadrul grupului.

- Error prevention

Scenariile, cu excepția activării modului navigare, necesită prevenirea erorilor în cadrul inputurilor necesare realizării corecte și complete a task-urilor. Dacă inputurile nu sunt furnizate de către utilizator, utilizatorul va observa mesaje de eroare care au scopul de îl ajuta la corectarea greșelilor.

- Recognition rather than recall

Utilizatorii pot recunoaște cu ușurință imaginile și simbolurile legate de task-urile pe care încearcă să le finalizeze, etichetele fiind de asemenea sugestive. Spre exemplu, ștergerea unei persoane din lista de persoane apropiate, acesta va selecta iconița ce reprezintă un coș de gunoi, prezentă în pagina asociată listei de persoane de contact.

- Flexibility and efficiency of use

Flexibilitatea sistemului este relativ crescută, utilizatorul poate comuta cu ușurință între task-urile pe care dorește să le efectueze, având la fiecare pas posibilitatea de a reveni la meniul principal, rezultând astfel o eficiență de utilizare crescută.

- Aesthetic and minimalist design

Design-ul este unul minimalist pentru fiecare scenariu din grup, nefiind afișată spre utilizator nicio informație irelevantă sau adițională. Sunt utilizate culori plăcute pentru a spori calitatea design-ului.

- Help users recognize, diagnose, and recover from errors

Utilizatorul este informat la fiecare pas cu privire la erorile apărute în cadrul procesului de finalizare a unui task. Spre exemplu, pentru trimiterea unei notificări spre o persoană apropiată, acesta va fi informat specific dacă nu a încercă să trimită un mesaj gol, astfel încât să poată reveni din nou la scenariul de succes.

- Help and documentation

Task-urile sunt ușor de intuit, iar fluxul de control din cadrul fiecăruia este unul logic, nefiind așadar necesară o documentație

Rezultatul evaluării:

Acest grup de scenarii se aliniază conform standardelor acestui raport de evaluare euristică, nefiind necesare îmbunătățiri majore.

6.3. Grup 3: scenariile 4, 6, 10

Scenariile din cadrul acestui grup sunt 4 – Exercițiu de memorie (Quiz), 6 – Galerie foto, 10 – Creare listă de activități (TO-DO-list), toate dintre acestea fiind task-uri realizate de un utilizator bolnav de Alzheimer.

- Visibility of system status

Utilizatorul este informat în timp real asupra stării sistemului în orice moment al funcționării acestuia. Spre exemplu, la crearea listei de activități, utilizatorul va avea în fiecare moment de timp lista actuală a activităților pe care le are de îndeplinit. De asemenea, la rezolvarea unui exercițiu de memorie, utilizatorul va vedea clar la ce pas din rezolvarea acestuia se află.

- Match between system and real world

Conceptele folosite de sistem ar trebui să fie familiare pentru orice tip de utilizator. Butoanele și meniurile au asociate etichete astfel încât acțiunile asociate acestora să fie înțelese de către utilizatorul sistemului. Spre exemplu, pentru rezolvarea unui exercițiu de memorie, utilizatorul alege opțiunea „Joacă exercițiu de memorie” din cadrul meniului principal, aspect valabil și pentru „Galerie foto” și „TO-DO-list”.

- User control and freedom

Utilizatorul este liber să întrerupă orice scenariu în orice moment de timp, indiferent de pasul curent la care acesta se află, prin atingerea barei de navigare sau a diferitelor butoane specifice de anulare. Pe de altă parte, pentru încheierea cu succes a unui task, utilizatorul este limitat din perspectiva faptului că acesta trebuie să parcurgă toți pașii asociați scenariului respectiv. Spre exemplu, pentru a finaliza rezolvarea unui exercițiu de memorie, utilizatorul trebuie să treacă prin întreaga listă de întrebări și să răspundă la fiecare dintre acestea.

- Consistency and standards

Convențiile utilizate pentru denumiri și fluxul de control în toate cele 3 scenarii sunt consistente. Toate butoanele și meniurile au nume sugestive, iar utilizatorul este informat cu privire la toate erorile ce pot apărea în cadrul scenariilor respective. Toate scenariile pot fi realizate corect într-un singur mod. Astfel, spre exemplu, la rezolvarea exercițiului de memorie, utilizatorul va găsi butoanele și opțiunile din meniu care să le permită să facă acest lucru prin accesarea opțiunii corespunzătoare din meniul principal, aspect valabil și pentru celelalte 2 scenarii din cadrul grupului.

- Error prevention

Toate cele 3 scenarii necesită prevenirea erorilor în cadrul inputurilor necesare realizării corecte și complete a task-urilor. Dacă inputurile nu sunt furnizate de către utilizator, utilizatorul va observa mesaje de eroare care au scopul de îl ajuta la corectarea greșelilor.

- Recognition rather than recall

Utilizatorii pot recunoaște cu ușurință imaginile și simbolurile legate de task-urile pe care încearcă să le finalizeze, etichetele fiind de asemenea sugestive. Spre exemplu, butoanele de avansare în cadrul galeriei sunt poziționate astfel încât ele să sugereze avansarea sau revenirea la poza anterioară.

- Flexibility and efficiency of use

Flexibilitatea sistemului este relativ crescută, utilizatorul poate comuta cu ușurință între task-urile pe care dorește să le efectueze, având la fiecare pas posibilitatea de a reveni la meniul principal, rezultând astfel o eficiență de utilizare crescută.

- Aesthetic and minimalist design

Design-ul este unul minimalist pentru fiecare scenariu din grup, nefiind afișată spre utilizator nicio informație irelevantă sau adițională. Sunt utilizate culori plăcute pentru a spori calitatea design-ului.

- Help users recognize, diagnose, and recover from errors

În cadrul scenariilor din cadrul acestui grup nu pot interveni erori, întrucât în cadrul opțiunilor alese pentru răspunsul corect la întrebările din cadrul unui exercițiu nu este obligatorie alegerea unui răspuns.

- Help and documentation

Task-urile sunt ușor de intuit, iar fluxul de control din cadrul fiecăruia este unul logic, nefiind așadar necesară o documentație

Rezultatul evaluării:

Acest grup de scenarii se aliniază conform standardelor acestui raport de evaluare euristică, nefiind necesare îmbunătățiri majore.

6.4. Grup 4: scenariile 5, 7, 11

Scenariile din cadrul acestui grup sunt 5 – Generare statistici legate de sănătate a pacientului, 7 – Notificări zilnice, 11 – Salvarea locațiilor importante, primul dintre acestea putând fi realizat de medic sau persoană îngrijitoare, al doilea de utilizatorul bolnav de Alzheimer, iar al treilea de ambele tipuri de utilizatori.

- Visibility of system status

Utilizatorul este informat în timp real asupra stării sistemului în orice moment al funcționării acestuia. Spre exemplu, la salvarea locațiilor importante, utilizatorul va vizualiza la fiecare pas lista actualizată a acestora. De asemenea, notificările zilnice vor fi specifice fiecărei zi.

- Match between system and real world

Conceptele folosite de sistem ar trebui să fie familiare pentru orice tip de utilizator. Butoanele și meniurile au asociate etichete astfel încât acțiunile asociate acestora să fie înțelese de către utilizatorul sistemului. Spre exemplu, pentru rezolvarea unui exercițiu de memorie, utilizatorul alege opțiunea „Generează statistici...” din cadrul meniului principal, aspect valabil și pentru vizualizarea notificărilor zilnice și gestionarea listei de locații importante.

- User control and freedom

Utilizatorul este liber să întrerupă orice scenariu în orice moment de timp, indiferent de pasul curent la care acesta se află, prin atingerea barei de navigare sau a diferitelor butoane specifice de anulare. Pe de altă parte, pentru încheierea cu succes a unui task, utilizatorul este limitat din perspectiva faptului că acesta trebuie să parcurgă toți pașii asociați scenariului respectiv. Spre exemplu, pentru a finaliza adăugarea unei noi locații importante, utilizatorul trebuie să furnizeze toate inputurile necesare acesteia.

- Consistency and standards

Convențiile utilizate pentru denumiri și fluxul de control în toate cele 3 scenarii sunt consistente. Toate butoanele și meniurile au nume sugestive, iar utilizatorul este informat cu privire la toate erorile ce pot apărea în cadrul scenariilor respective. Toate scenariile pot fi realizate corect într-un singur mod. Astfel, spre exemplu, la generarea statisticilor legate de sănătatea pacientului, utilizatorul va alege opțiunea corespunzătoare din meniul principal, aspect valabil și pentru celelalte 2 scenarii din cadrul grupului.

- Error prevention

Gestionarea locațiilor importante necesită prevenirea erorilor în cadrul inputurilor necesare realizării corecte și complete a task-urilor. Dacă inputurile nu sunt furnizate de către utilizator, utilizatorul va observa mesaje de eroare care au scopul de îl ajuta la corectarea greșelilor.

- Recognition rather than recall

Utilizatorii pot recunoaște cu ușurință imaginile și simbolurile legate de task-urile pe care încearcă să le finalizeze, etichetele fiind de asemenea sugestive. De exemplu, pentru adăugarea unei noi locații importante se folosește un buton cu simbolul „+”.

- Flexibility and efficiency of use

Flexibilitatea sistemului este relativ crescută, utilizatorul poate comuta cu ușurință între task-urile pe care dorește să le efectueze, având la fiecare pas posibilitatea de a reveni la meniul principal, rezultând astfel o eficiență de utilizare crescută.

- Aesthetic and minimalist design

Design-ul este unul minimalist pentru fiecare scenariu din grup, nefiind afișată spre utilizator nicio informație irelevantă sau adițională. Sunt utilizate culori plăcute pentru a spori calitatea design-ului. Pentru statisticile legate de sănătatea pacientului se va vizualiza un grafic al variației unui set de metrice relevante.

- Help users recognize, diagnose, and recover from errors

În cadrul scenariilor din cadrul acestui grup nu pot interveni erori, întrucât în cadrul opțiunilor alese pentru răspunsul corect la întrebările din cadrul unui exercițiu nu este obligatorie alegerea unui răspuns.

- Help and documentation

Task-urile sunt ușor de intuit, iar fluxul de control din cadrul fiecăruia este unul logic, nefiind așadar necesară o documentație

Rezultatul evaluării:

Acest grup de scenarii se aliniază conform standardelor acestui raport de evaluare euristică, nefiind necesare îmbunătățiri majore.

7. Bibliografie

- [1] Newz Hook, „Top 5 Apps for People with Alzheimer” [Online]. Sursa: newzhook.com/story/top-5-apps-for-people-with-alzheimer/
- [2] Estate Planning & Elder Law Services, „Ten apps (and other activities) for people with dementia and Alzheimer’s” [Online]. Sursa: formyplan.com/elder-law/alzheimers-dementia/2020/02/26/ten-apps-and-other-activities-for-people-with-dementia-and-alzheimers/
- [3] Medcover, „Boala Alzheimer: cauze, simptome si tratament” [Online]. Sursa: medicover.ro/despre-sanatate/boala-alzheimer-cauze-simptome-si-tratament,642,n,295
- [4] Medlife, „Alzheimer” [Online]. Sursa: medlife.ro/glosar-medical/afectiuni-medicale/alzheimer-cauze-simptome-tratament
- [5] Clayton Lewis, John Rieman, „TASK-CENTERED USER INTERFACE DESIGN - A Practical Introduction” [Online]. Sursa: <http://hcibib.org/tcuid/tcuid.pdf>
- [6] Interaction Design Foundation, „Heuristic Evaluation: How to Conduct a Heuristic Evaluation” [Online]. Sursa: <https://www.interaction-design.org/literature/article/heuristic-evaluation-how-to-conduct-a-heuristic-evaluation>
- [7] Nielsen Norman Group, „10 Usability Heuristics for User Interface Design” [Online]. Sursa: <https://www.nngroup.com/articles/ten-usability-heuristics/>