

Entrega-4.

Q.: Deverá ser entregue o modelo conceitual do seu aplicativo (arquivo PDF). Após a coleta de dados com usuários e análise das tarefas que você já realizou, refaça os esboços das telas desse aplicativo (no mínimo 8 telas), fazendo as modificações que julgar necessárias, e indique em CADA TELA.:

A) Quais os tipos de interface e estilos de interação que serão utilizados?

B) Há alguma metáfora sendo usada (lixeira, calendário, lupa etc.)?

C) A partir das categorias de princípios de design (Aprendizabilidade, Flexibilidade, Robustez), liste os requisitos dessas categorias que serão considerados em tela.

Modelo Conceitual Aplicado ao Aplicativo para Pets.

- **Objetos:** representam os elementos visíveis e interativos na interface, como o menu inicial, formulários de cadastro, calendário e carrinho de compras. Cada objeto foi projetado para ser familiar e facilmente reconhecível, utilizando metáforas como um calendário para seleção de datas, uma lupa para busca de produtos e um carrinho para compras. O menu inicial funciona como um ponto de navegação central, permitindo acesso direto a serviços como agendamento de consultas, loja de produtos e configuração de notificações.
- **Ações:** incluem tarefas como selecionar um serviço, cadastrar um pet, agendar uma consulta, realizar uma compra e configurar notificações. Essas ações foram organizadas de maneira lógica e linear, facilitando o aprendizado e garantindo que os fluxos de interação sejam naturais para o usuário. Por exemplo, ao acessar a seção de consultas, o usuário segue passos claros, começando pela escolha do serviço, passando pelo cadastro do pet, e finalizando na seleção de datas e horários disponíveis.
- **Relacionamentos:** acontecem entre objetos e ações e refletem as conexões e dependências dentro do sistema. O menu inicial permite acessar todas as funcionalidades principais do aplicativo, enquanto o cadastro do pet está diretamente ligado às ações de consulta e vacinação. A loja de produtos se conecta ao carrinho de compras, possibilitando que os itens selecionados sejam revisados antes da finalização. As notificações têm relação direta com o histórico do pet, permitindo lembretes personalizados.

- Regras: definem como o sistema reage às interações do usuário e asseguram a consistência e robustez da experiência. Dados inseridos em formulários são validados antes de serem enviados, garantindo a integridade das informações. Feedbacks visuais e sonoros indicam o sucesso ou erro das ações realizadas, enquanto mensagens orientam o usuário em caso de problemas. O aplicativo destaca visualmente as opções selecionadas, confirma ações importantes como agendamentos e compras, e permite que usuários alterem ou cancelem tarefas já iniciadas.

Atualização dos Esboços de Telas.

Tela 1: Login.

The image shows a wireframe of a mobile application login screen. At the top, the app name "AmigoPet" is displayed in a large, bold font, with the word "Login" centered below it in a smaller font. Below the title, there are two input fields: the first is labeled "Email:" and the second is labeled "Senha:". Underneath these fields is a button labeled "Entrar". Below the "Entrar" button is a link that says "Esqueceu a senha? Clique aqui.". At the bottom of the login section is another button labeled "Fazer cadastro". The entire interface is contained within a rounded rectangle representing a mobile phone, with a small circle at the top center and a larger circle at the bottom center.

Tipos de interface e estilos de interação:

- Gráfica (GUI - Graphical User Interface): Baseada em elementos visuais como campos de texto, botões e ícones interativos.
- navegação por toque (dispositivos móveis).

Metáfora:.

- O ícone de cadeado representa segurança, remetendo ao bloqueio de informações privadas.
- O envelope simboliza comunicação via e-mail, o que é imediatamente reconhecível.

Aprendizibilidade:

- Previsibilidade: Layout intuitivo com campo para e-mail e senha organizados verticalmente.

- Familiaridade: Ícones conhecidos, como envelope e cadeado, para reforçar as funcionalidades.
- Consistência: Botões e campos seguem o estilo visual das outras telas do aplicativo.

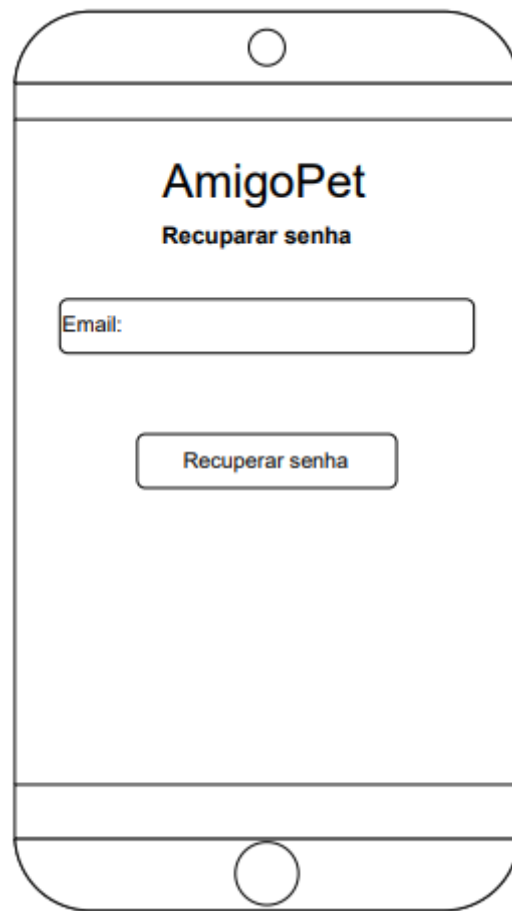
Flexibilidade:

- Personalização: Oferece a opção de recuperar senha para quem esqueceu.
- Substitutividade: Trocar informações como senha sem precisar sair da tela.

Robustez:

- Observabilidade: Mensagem de erro em vermelho para credenciais incorretas.
- Capacidade de resposta: Feedback visual imediato ao clicar em "Enviar".
- Conformidade: Confirmação clara ao validar e autenticar o login com sucesso.

Tela 2: Recuperação de senhas.



Tipos de interface e estilos de interação:

- Gráfica (GUI - Graphical User Interface): Baseada em elementos visuais como campos de texto, botões e ícones interativos.
- Navegação por toque (dispositivos móveis).
- Controle por toque ou clique: O botão “Enviar” ativa o processo de recuperação.
- Feedback visual e textual: Notificações (ex.: “E-mail enviado com sucesso”) aparecem em tempo real.

Metáfora:.

- O envelope reforça o envio de mensagens, simbolizando o processo de comunicação para recuperação de dados.
- Ícones usados em mensagens de confirmação ou erro (ex.: ícone de “check” verde ou “x” vermelho) remetem à noção de sucesso ou falha, respectivamente.

Aprendizabilidade:

- Previsibilidade: Layout intuitivo com campo para e-mail e senha organizados verticalmente.

- Familiaridade: Ícones, como envelope, reforçam o envio de mensagens por e-mail.
- Consistência: Botões e campos seguem o estilo visual das outras telas do aplicativo.
- Generalização: A estrutura da tela de recuperação ajuda em outros processos semelhantes.

Flexibilidade:

- Personalização: O usuário pode reenviar o e-mail caso não receba.
- Substitutividade: Trocar informações como senha sem precisar sair da tela.

Robustez:

- Observabilidade: Mensagem de confirmação ao enviar o e-mail e indicador de erro caso o endereço não seja válido.
- Capacidade de resposta: Feedback visual imediato ao clicar em "Enviar".
- Conformidade: Garantia de sucesso no envio de instruções ao e-mail cadastrado.

Tela 3: Cadastro de usuários (Donos dos Pets).

The image shows a wireframe of a mobile application screen for user registration. The screen is titled "AmigoPet" with the subtitle "Cadastro de Usuário". Below the title, there are four input fields labeled "Nome:", "Email:", "Telefone:", and "Endereço:". At the bottom of the form is a button labeled "Salvar". The entire form is enclosed in a rounded rectangle representing a mobile device, with a small circle at the top and bottom center.

Tipos de interface e estilos de interação:

- Gráfica (GUI - Graphical User Interface): Baseada em elementos visuais como campos de texto, botões e ícones interativos.
- Navegação por toque (dispositivos móveis).
- Interação direta: Usuários inserem dados como nome, e-mail, telefone e endereço nos campos fornecidos.
- Feedback visual: Mensagens indicam validações (ex.: “E-mail inválido” ou “Cadastro concluído”).

Metáfora:.

- O ícone de figura humana representa o perfil do usuário, facilitando a associação com informações pessoais.

Aprendizibilidade:

- Previsibilidade: Campos organizados em uma sequência lógica, com instruções claras.
- Capacidade de sintetização: Mensagens curtas garantem clareza.
- Generalização: O aprendizado de cadastro é aplicável em outros formulários.

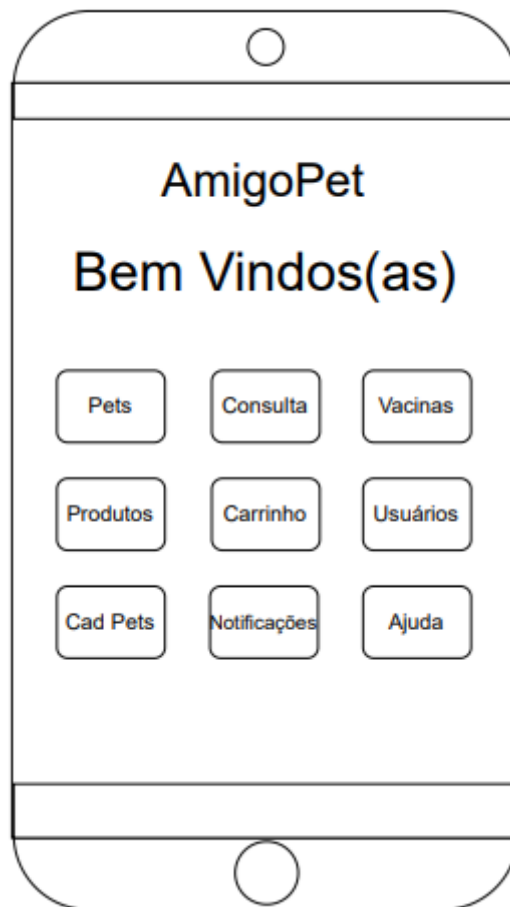
Flexibilidade:

- Personalização: O usuário pode ajustar informações antes de enviar.
- Substitutividade: Possibilidade de corrigir dados sem reiniciar o processo.

Robustez:

- Observabilidade: Indicadores visuais ao validar ou apresentar erros.
- Capacidade de resposta: Resposta imediata ao clicar em "Cadastrar".
- Recuperabilidade: Opção de voltar e revisar dados inseridos.
- Conformidade: Confirmação clara de sucesso ao finalizar o cadastro.

Tela 4: Serviços.



Tipos de interface e estilos de interação:

- Gráfica (GUI): Apresenta campos de texto, botões e ícones visuais para facilitar o preenchimento de informações.
- Lista o grid de serviços clicáveis.

Metáforas:

- Ícone de veterinário representando consulta.

Aprendizibilidade:

- Capacidade de sintetização: Breves descrições sobre cada serviço listado.
- Familiaridade: Uso de listas e grades de forma comum a outros aplicativos.
- Consistência: Mesmo layout de botões e fontes em toda a aplicação.

Flexibilidade:

- Multitarefa: Opção de acessar o histórico de consultas enquanto seleciona um novo serviço.

- Personalização: Filtros para ordenar serviços baseados em preferências do usuário.

Robustez:

- Observabilidade: Destaque de serviços que o usuário ainda não utilizou.
- Capacidade de resposta: Mensagem pop-up de confirmação ao selecionar.

Tela 5: Cadastro do Pet.

The image shows a wireframe of a mobile application screen for pet registration. The screen is titled "AmigoPet" with the subtitle "Cadastro de Pets". It features five input fields stacked vertically: "Nome do Pet:", "Espécie:", "Raça:", "Idade:", and "Histórico Médico:". Below these fields is a "Salvar" button. The screen is framed by a rounded rectangle representing a smartphone, with a home button at the bottom and a status bar at the top.

Tipos de interface e estilos de interação:

- Formulário e dropdown de pets cadastrados.

Metáforas.

- Ícone de pet (pata ou silueta).

Aprendizibilidade:

- Previsibilidade: Nome claro dos campos (ex.: "Nome do Pet").
- Familiaridade: Ícones temáticos (ex.: símbolo de pata para pets).
- Consistência: Os botões seguem o padrão das demais telas.

Flexibilidade:

- Substitutividade: Usuário pode retornar e editar dados do pet já cadastrado.

Robustez:

- Recuperabilidade: Possibilidade de refazer o cadastro caso ocorra erro.
- Conformidade de realização de atividades: Mensagem clara de conclusão ao salvar.

Tela 6: Marcação de consultas, com acesso a calendário.

The wireframe shows a mobile application interface for scheduling appointments. At the top, the app name 'AmigoPet' is displayed in a large, bold font, followed by the subtitle 'Marcação de Consultas'. Below this, there are five input fields arranged vertically: 'Nome do Pet:' with a 'Dropdown' label, 'Sintomas:', 'Data:' with a 'Calendário' label, 'Hora:' with a 'Relógio' label, and 'Observações:'. A 'Salvar' button is positioned at the bottom of the form area. The entire interface is enclosed in a rounded rectangle representing a smartphone screen, with a small circle at the top and bottom center.

Tipos de interface e estilos de interação:

- Dropdown, calendário e relógio interativos.

Metáforas:

- Formato típico de calendário, relógio.

princípios de design

Aprendizibilidade:

- Previsibilidade: Layout típico de calendário, com datas claramente marcadas.
- Consistência: Exibição de datas disponíveis com destaque visual uniforme.

Flexibilidade:

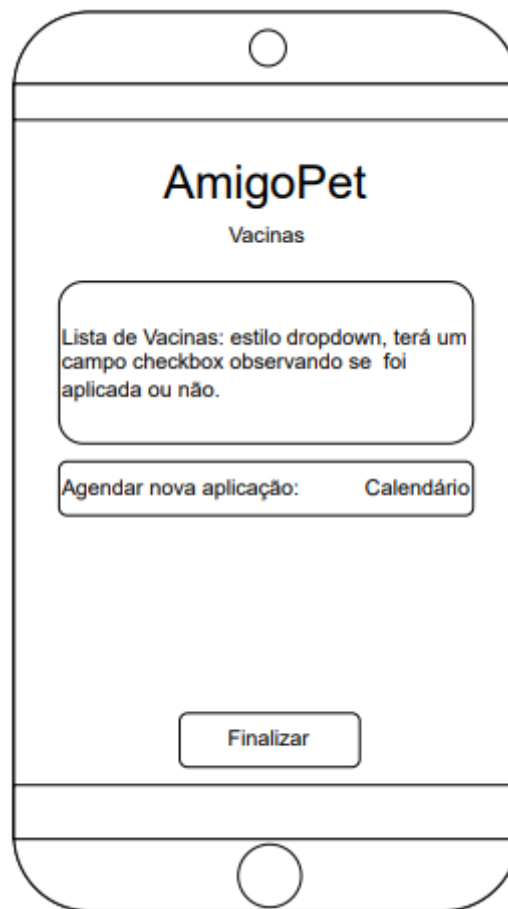
- Migração de atividades: Permitir alternar entre meses sem sair da tela.
- Personalização: Configuração de horários preferidos pelo usuário.

Robustez:

- Observabilidade: Indicação visual de dias com horários cheios.

- Capacidade de resposta: Atualização imediata ao selecionar a data.

Tela 7: Vacinas.



Tipos de interface e estilos de interação:

- Lista de vacinas disponíveis.

Metáforas:

- Ícones de seringa representam as vacinas, enquanto calendários ilustram o agendamento de doses futuras.

Aprendizibilidade:

- Familiaridade: Horários apresentados como botões clicáveis.
- Histórico exibido em uma lista simples, com ícones e textos explicativos para cada vacina.

Flexibilidade:

- Multitarefa: Possibilidade de visualizar horários para múltiplos pets na mesma tela.

Robustez:

- Notificações que confirmam o sucesso ao marcar uma vacina como aplicada ou ao criar um novo agendamento.

Tela 8: Telas de produtos.



Tipos de interface e estilos de interação:

- Grid de produtos com barra de busca.

Metáforas:

- Ícone de carrinho.

Aprendizibilidade:

- Capacidade de sintetização: Imagens e informações principais (nome, preço, estoque).
- Familiaridade: Layout com barra de busca no topo.
- Consistência: Botões de adicionar ao carrinho iguais para todos os produtos.

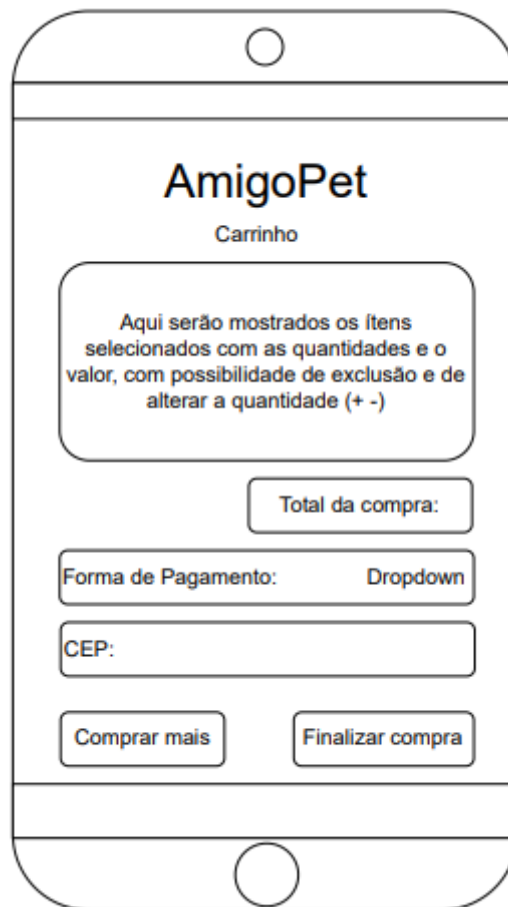
Flexibilidade:

- Substitutividade: Possibilidade de trocar categorias e produtos visualizados.

Robustez:

- Observabilidade: Atualização automática do carrinho ao adicionar itens.

Tela 9: Carrinho de compras.



Tipos de interface e estilos de interação:

- Interação baseada em cliques e toques para ajustes, remoção e finalização de compras.
- Interface gráfica com botões e campos interativos.

Metáforas:

- O carrinho de compras é representado por ícones que remetem a cestas ou carrinhos de supermercado.

Aprendizibilidade:

- Capacidade de sintetização: Imagens e informações principais (nome, preço, estoque).
- Familiaridade: Layout com barra de busca no topo.
- Consistência: Botões de adicionar ao carrinho iguais para todos os produtos.

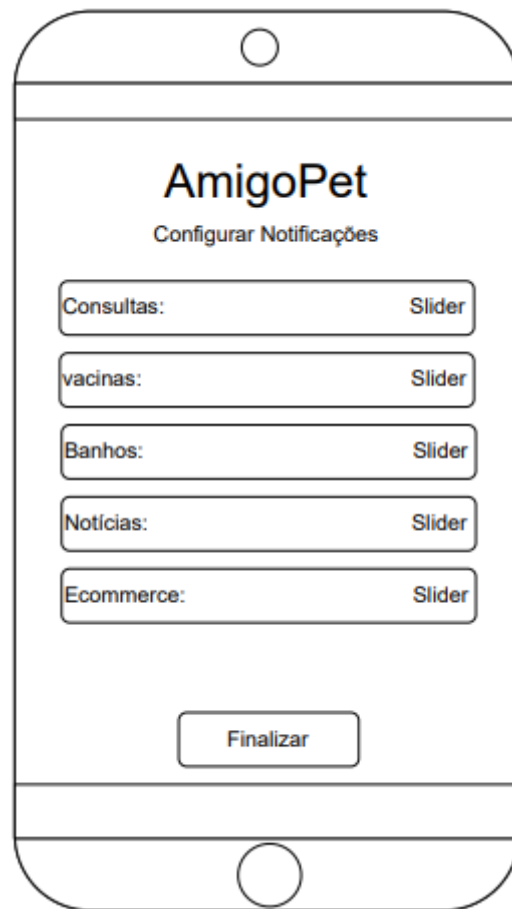
Flexibilidade:

- Substitutividade: Possibilidade de trocar categorias e produtos visualizados.

Robustez:

- Observabilidade: Atualização automática do carrinho ao adicionar itens.

Tela 10: Configuração de Notificações.



Tipos de interface e estilos de interação:

- Botões de ativar/desativar com sliders.

Metáforas:

- Ícone de sino ou lembrete.

Aprendizabilidade:

- Previsibilidade: Layout claro com botões para ativar/desativar.
- Consistência: Design similar a outras telas de configuração.

Flexibilidade:

- Personalização: Usuário escolhe quais tipos de notificações ativar.

Robustez:

- Recuperabilidade: Botão para redefinir configurações padrão.
- Conformidade de realização de atividades: Mensagem clara ao salvar.

Tela 11: Tela de Ajuda.

AmigoPet

Ajuda

Espaço para lista de perguntas frequentes.

Email:

Mensagem a ser enviada...

Enviar

Tipos de interface e estilos de interação:

- Interface textual com botões para envio de mensagens e seleção de perguntas frequentes.
- Interação baseada em cliques ou toques para navegação e envio de solicitações.

Metáforas:

- Ícones de interrogação representam dúvidas. Ícones de cartas ou caixas simbolizam o envio de mensagens.

Aprendizibilidade:

- Previsibilidade: Estrutura com perguntas frequentes agrupadas por categorias e um campo de mensagem para dúvidas específicas.
- Capacidade de sintetização: Respostas rápidas e objetivas nas perguntas frequentes.

Flexibilidade:

- Iniciativa de diálogo: Permitir que o usuário envie mensagens detalhadas para o suporte.

- Personalização: Salvar histórico de interações anteriores, facilitando o acompanhamento de solicitações abertas.

Robustez:

- Observabilidade: Notificações de que a mensagem foi enviada com sucesso e que o suporte está processando o pedido.
- Capacidade de resposta: O sistema exibe respostas automáticas para solicitações mais comuns antes de direcioná-las ao suporte humano.
- Conformidade de realização de atividades: Mensagem final informando o status da solicitação.