

IFSP – IHC – ENTREGA 3.

1 - Levando em consideração a coleta de dados realizada, refaça o mapa de empatia modificando suas suposições pelos dados reais coletados, descrevendo as personas identificadas (perfis extremos) seguindo o esquema a seguir:

Persona 1: Maria (Perfil Econômico e Prático)

- Faixa etária: 25 anos.
- Gênero: Feminino.
- Background/Informações relevantes:
- Jovem que trabalha em um emprego de renda média (R\$ 3.000,00 mensais).
- Dono de um cachorro de pequeno porte, com foco em cuidados básicos devido ao orçamento limitado.
- Busca apps gratuitos ou com bons descontos.

Motivações:

- Encontrar soluções práticas e econômicas para cuidar do pet.
- Acessar promoções ou cupons de desconto que ajudem no orçamento.

Expectativas:

- Um aplicativo que seja fácil de usar e ofereça promoções constantes.
- Funcionalidades básicas, como lembretes de vacinação e dicas rápidas.

Persona 2: Carlos (Perfil Premium e Inovador)

Faixa etária: 55 anos.

Gênero: Masculino.

Background/Informações relevantes:

- Profissional bem-sucedido com alta renda mensal (R\$ 10.000,00).
- Dono de um gato e um cachorro, ambos tratados como membros da família.
- Valoriza serviços exclusivos e produtos premium para o bem-estar dos pets.

Motivações:

- Buscar serviços de luxo para seus pets, como estética e cuidados especializados.
- Investir em produtos tecnológicos e inovadores, como acessórios inteligentes.

Expectativas:

- Um aplicativo que ofereça serviços exclusivos e suporte ao cliente personalizado.

- Informações detalhadas e confiáveis sobre produtos de alta qualidade.

2 - Considerando as características humanas para o tratamento da informação apresentada e os perfis de usuários identificados a partir de sua coleta de dados, liste quais são os impactos dessas características no seu projeto. Revise todos os itens já entregues (faça as mudanças que julgar necessárias) e num único documento inclua todas as tarefas anteriores juntamente com esta atividade ressaltando o que foi modificado;

IFSP – IHC – ENTREGA 1.

SILVIA MATSUI FEITOSA

data: 5 1 4 0 5 5 0

2º SEM

BRIEFING IHC 1ª ENTREGA

a) Qual o problema o aplicativo soluciona?

— PELA FATO DE MUITAS PESSOAS NÃO TEREM TEMPO DE DAR UMA ASSISTÊNCIA ADEQUADA A SEUS ANIMAIS DE ESTIMAÇÃO, A SOLUÇÃO ONLINE IRÁ AUXILIAR-LOS NESTE PROBLEMA, REDUZINDO DISTÂNCIAS.

b) Qual é o escopo do projeto-proposta?

DESCRIÇÃO DO PROJETO:

— DESENVOLVER UM SOFTWARE PARA PETHOP ONLINE.

OBJETIVO DO PROJETO:

— SUPRIR A DEMANDA DOS DONOS DE PET'S.

DESCRIÇÃO DOS PRODUTOS DO PROJETO:

— SERVIÇOS: BANHO, TOSA, HOTEL (QUANDO FOR O CASO)

— PRODUTOS: ALIMENTOS, ACESSÓRIOS, REMÉDIOS.

— MEDICINA: CONSULTAS, EXAMES.

— ADESTRAMENTO, ADOÇÃO.

c) Qual o diferencial do aplicativo em relação aos concorrentes?

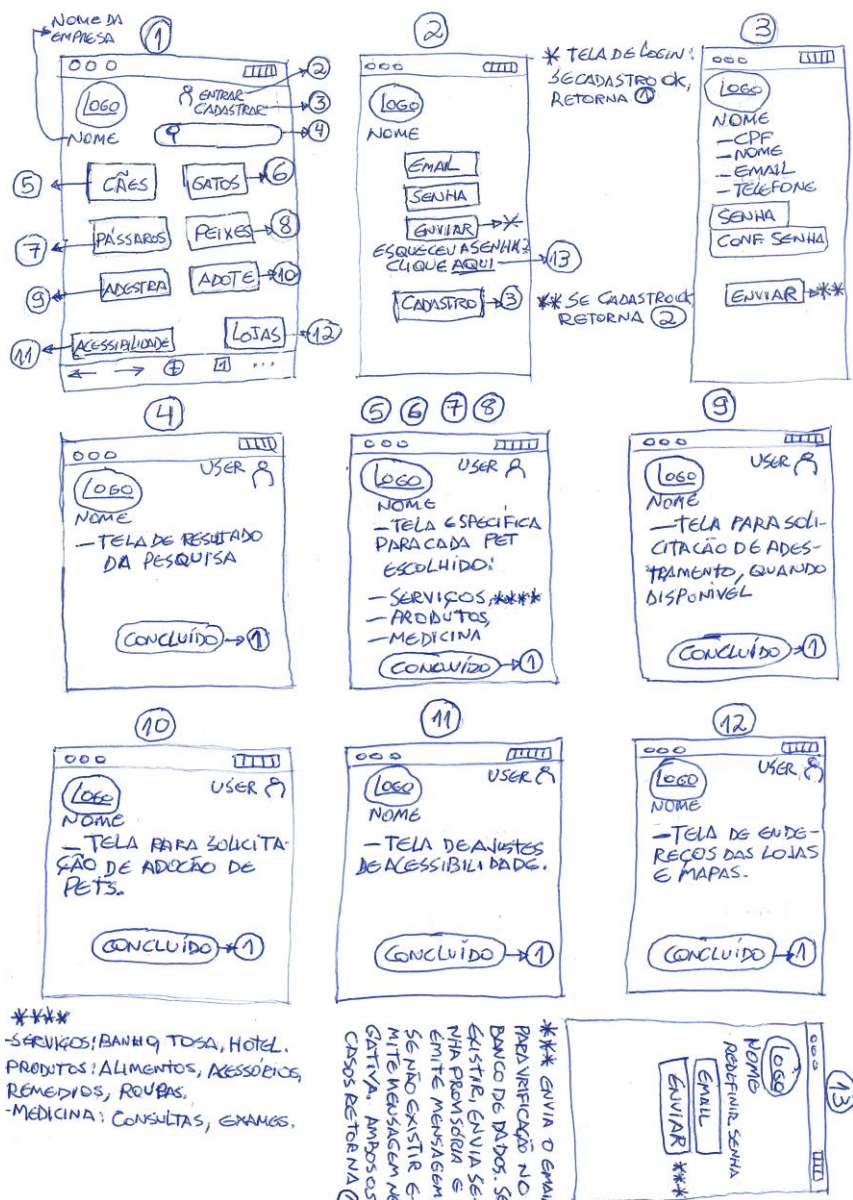
— O DIFERENCIAL SERÁ O ITEM QUE TRATA SOBRE ACESSIBILIDADE.

d) Quem é o público-alvo?

— TODAS AS PESSOAS QUE TÊM ANIMAIS DE ESTIMAÇÃO.

e) Quais serão as funcionalidades mínimas para garantir a relevância do app?

— SERVIÇOS, PRODUTOS, MEDICINA.



Fim IFSP – IHC – ENTREGA1.

IFSP – IHC – ENTREGA 2-A.

1 – A partir de suas suposições a respeito dos perfis dos usuários, preencha o Mapa de Empatia para o projeto do seu aplicativo:

- O que o usuário vê? Uma interface bem intuitiva, a programação visual é moderna e atraente, e é extremamente fácil de usar.
- O que o usuário ouve? Uma boa avaliação de quem já usou (amigos, colegas, redes sociais), das notícias e das tendências do setor de tecnologia.
- O que o usuário pensa e sente? A preocupação com a segurança de um modo geral, de encontrar soluções e a busca por praticidade.
- O que o usuário diz e faz? Usa o aplicativo frequentemente, busca soluções práticas para resolver seus problemas, e compartilha estas experiências nas redes sociais.

Ganhos:

- Facilidades de uso: usuários encontram uma interface intuitiva e fácil de navegar.
- Eficiência: o aplicativo resolve problemas de forma rápida e eficaz.
- Segurança: usuários sentem-se seguros ao compartilhar seus dados no aplicativo.
- Conveniência: aplicativo oferece funcionalidades que tornam a vida dos usuários mais prática.
- Reputação: usuários confiam no aplicativo devido a boas recomendações e avaliações.
- Satisfação: o aplicativo proporciona uma experiência positiva e agradável.

Fraquezas:

- Curva de aprendizado: alguns usuários podem ter dificuldade inicial para entender todas as funcionalidades.
- Conectividade: o desempenho do aplicativo que pode ser afetado por problemas de conexão à internet.
- Compatibilidade: qual aplicativo que pode ser não compatível com todos os dispositivos e sistemas operacionais.
- Privacidade: alguns usuários podem ter preocupações com a coleta e uso de seus dados pessoais.
- Sustentabilidade: aplicativo pode exigir recursos significativos do dispositivo afetando a duração da bateria.
- Atualizações: a necessidade de atualizações frequentes pode ser vista como um incômodo para alguns usuários.

2 - Especifique os tipos de instrumentos que serão utilizados para a coleta de dados (entrevista, questionário etc.) e qual a forma de abordagem (presencial, online, outros – especifique):

- Determinou-se que um maior esclarecimento na coleta de dados deveria ser feito em um formato de entrevista presencial.

3 - Especifique as questões que serão utilizadas para a coleta de dados de modo a validar suas ideias para o aplicativo proposto (Briefing da entrega 1):

- Qual é o gênero?
- Qual é a sua idade?
- Qual é a sua renda?
- Qual é a sua principal necessidade em relação ao uso de aplicativo destinado a pets?
- Quais são as características mais importantes para você espera encontrar em um aplicativo destinado a pets?

- Quais são os produtos que você espera encontrar em um aplicativo destinado a pets?
- O que faria você escolher o nosso aplicativo para pets em vez de outros no mercado?
- Como você se sente em relação à segurança e privacidade dos dados que você vai usar em um aplicativo?

4 - Aplique a coleta para o maior número possível de pessoas durante 10 dias e entregue a análise dos resultados. Sua proposta é viável?

- Gênero: Feminino. Idade: 25 anos. Renda: R\$ 3.000,00 mensais. Necessidade principal: Agendamento fácil de consultas veterinárias. Características esperadas: Notificações de vacinação e design intuitivo. Produtos esperados: Rações e brinquedos personalizados. Motivo para escolher o app: Opções acessíveis e confiáveis. Segurança: Deseja transparência no uso dos dados.
- Gênero: Masculino. Idade: 42 anos. Renda: R\$ 7.000,00 mensais. Necessidade principal: Acompanhar o histórico médico do pet. Características esperadas: Interface organizada e acessível. Produtos esperados: Suplementos e medicamentos de alta qualidade. Motivo para escolher o app: Parcerias com clínicas confiáveis. Segurança: Exige proteção completa para dados pessoais.
- Gênero: Feminino. Idade: 34 anos. Renda: R\$ 2.500,00 mensais. Necessidade principal: Comprar produtos de pet com descontos. Características esperadas: Promoções e cupons. Produtos esperados: Higiene e alimentação. Motivo para escolher o app: Melhor custo-benefício. Segurança: Valoriza apps bem avaliados.
- Gênero: Masculino. Idade: 19 anos. Renda: R\$ 1.200,00 mensais. Necessidade principal: Aprender sobre cuidados básicos para pets. Características esperadas: Tutoriais simples e fáceis de acessar. Produtos esperados: Brinquedos econômicos. Motivo para escolher o app: Aplicativo gratuito. Segurança: Não muito preocupado.
- Gênero: Feminino. Idade: 55 anos. Renda: R\$ 10.000,00 mensais. Necessidade principal: Serviços premium para pets. Características esperadas: Informações detalhadas e suporte ao cliente. Produtos esperados: Roupinhas e serviços de estética. Motivo para escolher o app: Exclusividade e qualidade premium. Segurança: Segurança é prioridade máxima.
- Gênero: Masculino. Idade: 28 anos. Renda: R\$ 4.000,00 mensais. Necessidade principal: Encontrar pet shops próximos. Características esperadas: Mapas e navegação integrada. Produtos esperados: Snacks e coleiras. Motivo para escolher o app: Agilidade na busca de serviços. Segurança: Confia em apps com boa reputação.

- Gênero: Feminino. Idade: 38 anos. Renda: R\$ 6.500,00 mensais. Necessidade principal: Trocar dicas com outros donos de pets. Características esperadas: Fóruns e grupos interativos. Produtos esperados: Produtos tecnológicos, como coleiras inteligentes. Motivo para escolher o app: Rede de suporte comunitário. Segurança: Exige que os dados não sejam compartilhados.
- Gênero: Masculino. Idade: 46 anos. Renda: R\$ 8.000,00 mensais. Necessidade principal: Gestão financeira dos custos com pets. Características esperadas: Relatórios de gastos. Produtos esperados: Rações e serviços veterinários. Motivo para escolher o app: Planejamento financeiro eficiente. Segurança: Alta preocupação com privacidade.
- Gênero: Feminino. Idade: 30 anos. Renda: R\$ 3.800,00 mensais. Necessidade principal: Acompanhar vacinas e compromissos. Características esperadas: Notificações automáticas. Produtos esperados: Kits de cuidados e primeiros socorros. Motivo para escolher o app: Organização facilitada. Segurança: Moderadamente preocupada.
- Gênero: Masculino. Idade: 22 anos. Renda: R\$ 1.800,00 mensais. Necessidade principal: Encontrar locais pet-friendly. Características esperadas: Mapas e recomendações integradas. Produtos esperados: Snacks e rações veganas. Motivo para escolher o app: Interação prática com o ambiente. Segurança: Pouco preocupado.

Mapa de Empatia

O que eles dizem/fazem?

- Mulheres destacam exclusividade e preocupações com serviços premium.
- Homens ressaltam funcionalidades práticas, como gestão de custos e localização de serviços.
- Ambos buscam apps que ofereçam praticidade, promoções e confiança.
- Interação com outros donos de pets ou avaliam aplicativos baseados em feedback online.

O que eles sentem/pensam?

- Sentem: Mulheres enfatizam maior interesse por personalização e atendimento de alto padrão.
- Pensam: Homens frequentemente procuram praticidade e funcionalidade objetiva.
- Ambos esperam segurança nos dados e facilidade de uso.
- Desejam experiência intuitiva e inovação.

O que eles veem?

- Mulheres observam tendências voltadas à estética e bem-estar animal.
- Homens percebem o aumento de soluções tecnológicas, como relatórios e localizações.
- A concorrência é alta, e ambos os gêneros procuram diferenciais claros.

O que eles ouvem?

- Mulheres valorizam recomendações de comunidades ou grupos.
- Homens prestam atenção em avaliações claras de benefícios e funcionalidades do app.
- O boca-a-boca digital influencia todos, independentemente do gênero.

Ganhos:

- Diversidade de funcionalidades para diferentes perfis (premium e econômicos).
- Conexão com tendências tecnológicas.
- Experiência intuitiva combinada com personalização.

Fraquezas:

- Atender a perfis variados de gênero e prioridades exige soluções bem segmentadas.
- O foco em segurança de dados é essencial para ambos os públicos, mas pode ser uma barreira complexa.

Sua proposta é viável?

- Sim, pois há uma demanda clara em várias oportunidades de criar algo útil e desejado, no entanto, o sucesso depende da execução cuidadosa, desde o planejamento das funcionalidades até a garantia de segurança e privacidade. uma abordagem inicial focada em resolver as principais necessidades do público, enquanto se diferencia no mercado, aumentando as chances de sucesso.

Fim IFSP – IHC – ENTREGA 2-A.

IFSP – IHC – ENTREGA 3.

O que eles dizem/fazem?

- Mulheres destacam exclusividade e preocupações com serviços premium.
- Homens ressaltam funcionalidades práticas, como gestão de custos e localização de serviços.
- Ambos buscam apps que ofereçam praticidade, promoções e confiança.
- Interação com outros donos de pets ou avaliam aplicativos baseados em feedback online.

O que eles sentem/pensam?

- Sentem: Mulheres enfatizam maior interesse por personalização e atendimento de alto padrão.
- Pensam: Homens frequentemente procuram praticidade e funcionalidade objetiva.
- Ambos esperam segurança nos dados e facilidade de uso.
- Desejam experiência intuitiva e inovação.

O que eles veem?

- Mulheres observam tendências voltadas à estética e bem-estar animal.
- Homens percebem o aumento de soluções tecnológicas, como relatórios e localizações.
- A concorrência é alta, e ambos os gêneros procuram diferenciais claros.

O que eles ouvem?

- Mulheres valorizam recomendações de comunidades ou grupos.
- Homens prestam atenção em avaliações claras de benefícios e funcionalidades do app.
- O boca-a-boca digital influencia todos, independentemente do gênero.

Ganhos Atualizados:

- Diversidade de funcionalidades para diferentes perfis (premium e econômicos).
- Conexão com tendências tecnológicas.
- Experiência intuitiva combinada com personalização.

Fraquezas Atualizadas:

- Atender a perfis variados de gênero e prioridades exige soluções bem segmentadas.
- O foco em segurança de dados é essencial para ambos os públicos, mas pode ser uma barreira complexa.

Mapa de Empatia Revisado

O que eles dizem/fazem?

- Mulheres destacam a importância de exclusividade e cuidados premium.
- Homens frequentemente mencionam a praticidade e organização como fatores importantes.
- Ambos valorizam apps intuitivos que agreguem funcionalidade e confiabilidade.

O que eles sentem/pensam?

- Mulheres: Valorizam a personalização e o cuidado dedicado aos pets.
- Homens: Priorizam soluções objetivas e eficientes.
- Ambos se preocupam com a privacidade de dados e esperam uma experiência tranquila.

O que eles veem?

- Mulheres estão atentas a tendências voltadas ao bem-estar e estética pet.
- Homens observam a crescente integração de tecnologia no mercado pet.

O que eles ouvem?

- Recomendações de conhecidos ou feedbacks em lojas de aplicativos influenciam decisões para ambos os gêneros.
- (Mudança realizada: maior detalhamento nos pontos de gênero e ajustes para refletir melhor os perfis extremos.)

Análise de Viabilidade

A construção do aplicativo é viável, considerando as seguintes oportunidades e desafios:

Ganhos:

- Alto potencial de mercado, com tendências crescentes no setor pet.
- Diversidade de funcionalidades que atendem públicos distintos.
- Forte demanda por apps práticos, personalizados e confiáveis.

Desafios:

- Concorrência intensa e necessidade de diferenciação clara.
- Segurança de dados como prioridade fundamental.
- Segmentação eficiente para atender perfis variados.

Inclusão do impacto da diversidade de gênero nos desafios e ganhos

Impactos das características humanas no projeto

A análise das características humanas, como gênero, faixa etária, renda, motivações e expectativas, afeta diretamente as decisões estratégicas do projeto. Aqui estão os principais impactos:

1. Personalização da Experiência do Usuário:

- As diferenças de motivações entre perfis econômicos e premium exigem um app flexível e adaptável, com recursos ajustáveis conforme o público-alvo.

2. Priorização da Usabilidade:

- Perfis mais jovens valorizam a simplicidade no design, enquanto usuários mais velhos esperam um suporte claro e detalhado. Isso reforça a necessidade de uma interface intuitiva para todos.

3. Segurança e Privacidade:

- A alta preocupação de muitos usuários com a segurança dos dados financeiros e pessoais implica no investimento em sistemas robustos de proteção, como criptografia.

4. Comunicação e Marketing:

- Mulheres tendem a confiar mais em recomendações de comunidades ou grupos, enquanto homens valorizam avaliações técnicas e objetivas. A estratégia de marketing deve abordar esses diferentes estilos de tomada de decisão.

5. Diversidade de Funcionalidades:

- Enquanto alguns buscam praticidade (ex.: lembretes de vacina), outros querem exclusividade e inovação (ex.: serviços de luxo). O app deve balancear simplicidade com sofisticação.

Inclusão detalhada dos impactos acima e amarração das características aos dados coletados

A análise apresentada ratifica a viabilidade de criação de um aplicativo para pets, mas destaca a importância de considerar as características humanas no tratamento da informação. Estruturar o app para atender às diferentes motivações e expectativas, com foco em segurança, personalização e usabilidade, será essencial para o sucesso do meu projeto.

3 - Destaque os elementos de interface que pretende utilizar no seu projeto para favorecer as atividades mentais de seus perfis de usuários, ou seja, elementos que simulem a atenção, a percepção, a memória, o raciocínio etc.;

Para favorecer as atividades mentais dos perfis de usuários identificados no projeto (como Maria e Carlos), os elementos de interface do aplicativo serão projetados de forma a estimular a atenção, percepção, memória, raciocínio e outras habilidades cognitivas. A seguir, destaco os principais elementos:

1. Estímulo à Atenção

- Design Limpo e Minimalista: Evitar sobrecarga de informações para facilitar o foco dos usuários. O layout será organizado com hierarquia visual, usando cores contrastantes e espaços em branco estratégicos.
- Notificações Contextuais: Alertas para eventos importantes, como lembretes de vacinação e promoções, aparecerão de forma clara, mas não intrusiva.

- Botões Chamativos (Call-to-Action): Botões com cores destacadas e texto direto como "Agendar Consulta" ou "Comprar Agora" para captar rapidamente a atenção.

2. Suporte à Percepção

- Ícones Intuitivos: Representações gráficas simples e reconhecíveis (ex.: ícone de vacina para lembretes, carrinho de compras para produtos).
- Feedback Visual: Mudanças imediatas no app quando o usuário interage, como botões que mudam de cor ao serem clicados ou confirmações visuais ao completar uma ação.
- Tipografia Legível: Uso de fontes com tamanhos adequados e contraste de cores suficiente para facilitar a leitura, inclusive em condições de baixa luz.

3. Reforço da Memória

- Histórico de Ações: Uma seção no app para armazenar informações importantes, como compras realizadas, consultas agendadas e histórico médico do pet.
- Lembretes Automatizados: O sistema envia notificações para eventos recorrentes, como vacinações ou compras de ração, para reduzir o esforço de memória do usuário.
- Login Persistente: Garantia de que o usuário permaneça conectado, lembrando preferências e atividades frequentes, como produtos favoritos ou localização preferida.

4. Estímulo ao Raciocínio

- Recomendações Personalizadas: Sugestões baseadas no histórico do usuário e no comportamento dentro do app, como produtos recomendados para a saúde do pet. Isso estimula a tomada de decisões mais rápidas.
- Filtros Inteligentes: Filtros para busca de produtos ou serviços, permitindo que o usuário refine suas escolhas com base em parâmetros como preço, proximidade ou avaliação.
- Comparação de Produtos: Ferramenta visual para comparar preços, características e benefícios, ajudando o usuário a decidir com mais facilidade.

5. Facilitação da Interação e Navegação

- Menu de Navegação Simplificado: Um menu fixo com seções claras, como "Produtos", "Serviços", "Meu Pet", para orientar o usuário.
- Assistente Virtual: Um chatbot integrado para responder rapidamente dúvidas e ajudar em tarefas, como agendamento ou encontrar produtos.

- Modo de Acessibilidade: Inclusão de suporte para usuários com necessidades específicas, como leitura em voz alta e alto contraste.

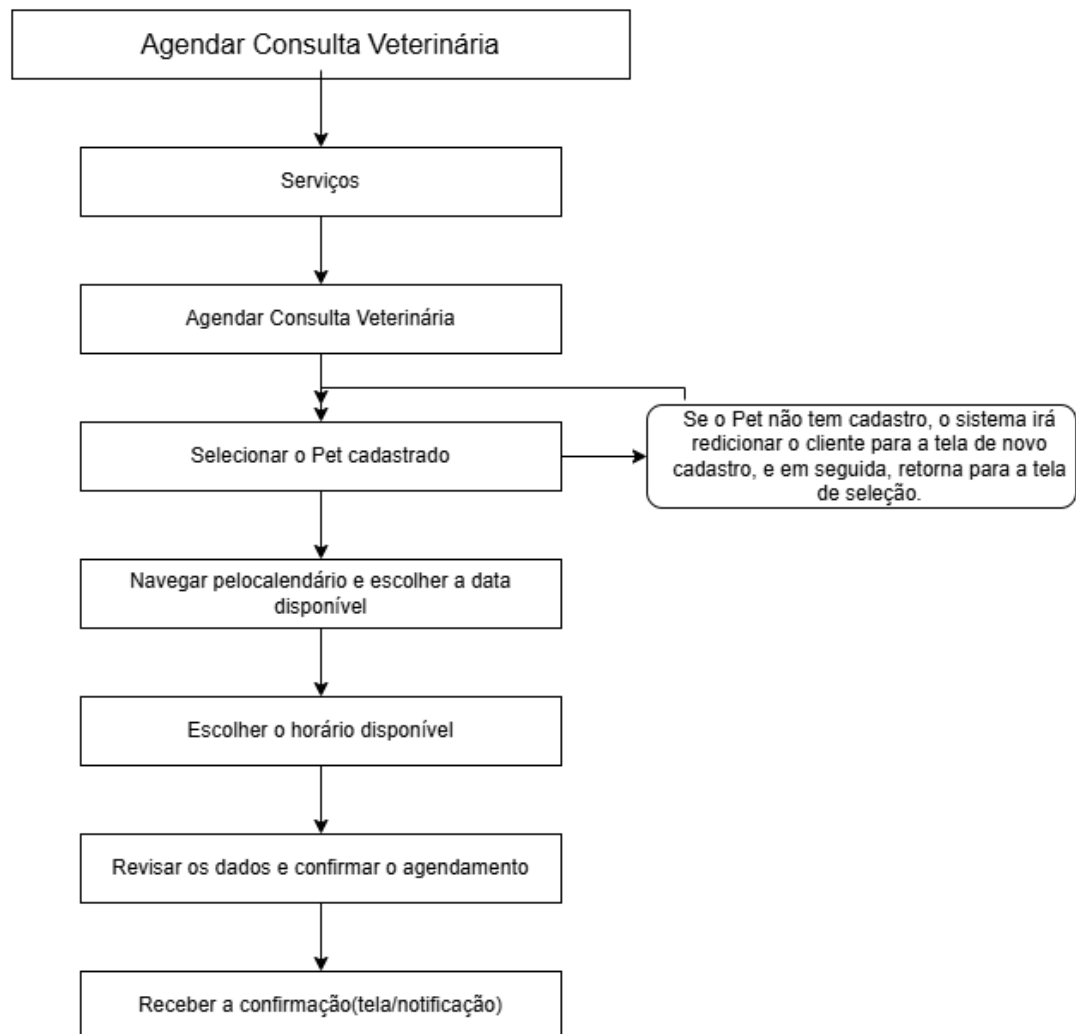
Impacto Geral nos Perfis de Usuários

- Maria (Perfil Econômico e Prático): Beneficiará das notificações e lembretes para manter seus compromissos com o pet em dia, enquanto o design simples e as promoções destacadas atenderão sua busca por praticidade e economia.
- Carlos (Perfil Premium e Inovador): Será atraído pelas recomendações personalizadas, histórico detalhado e ferramentas avançadas como a comparação de produtos, que enfatizam sofisticação e inovação.

4 - Escolha uma tarefa principal (foco) e mais 2 secundárias do seu projeto e faça a análise das tarefas com HTA identificando possíveis planos dos usuários. Lembre-se que as 3 tarefas escolhidas devem dar origem a 8 telas (mínimo) no protótipo navegável.

1. Tarefa Principal (Foco): Agendar Consulta Veterinária

Diagrama para a Tarefa Principal (Agendar Consulta Veterinária)



Objetivo do Usuário: Garantir que o pet seja atendido por um veterinário em uma data e horário convenientes.

Subtarefas e Passos:

1.1. Acessar a seção "Serviços" no menu principal. 1.2. Escolher a opção "Agendar Consulta Veterinária". 1.3. Selecionar o pet cadastrado para a consulta. 1.4. Navegar pelo calendário e selecionar uma data disponível. 1.5. Escolher o horário entre os disponíveis. 1.6. Revisar os dados e confirmar o agendamento. 1.7. Receber a confirmação do agendamento na tela e por notificação.

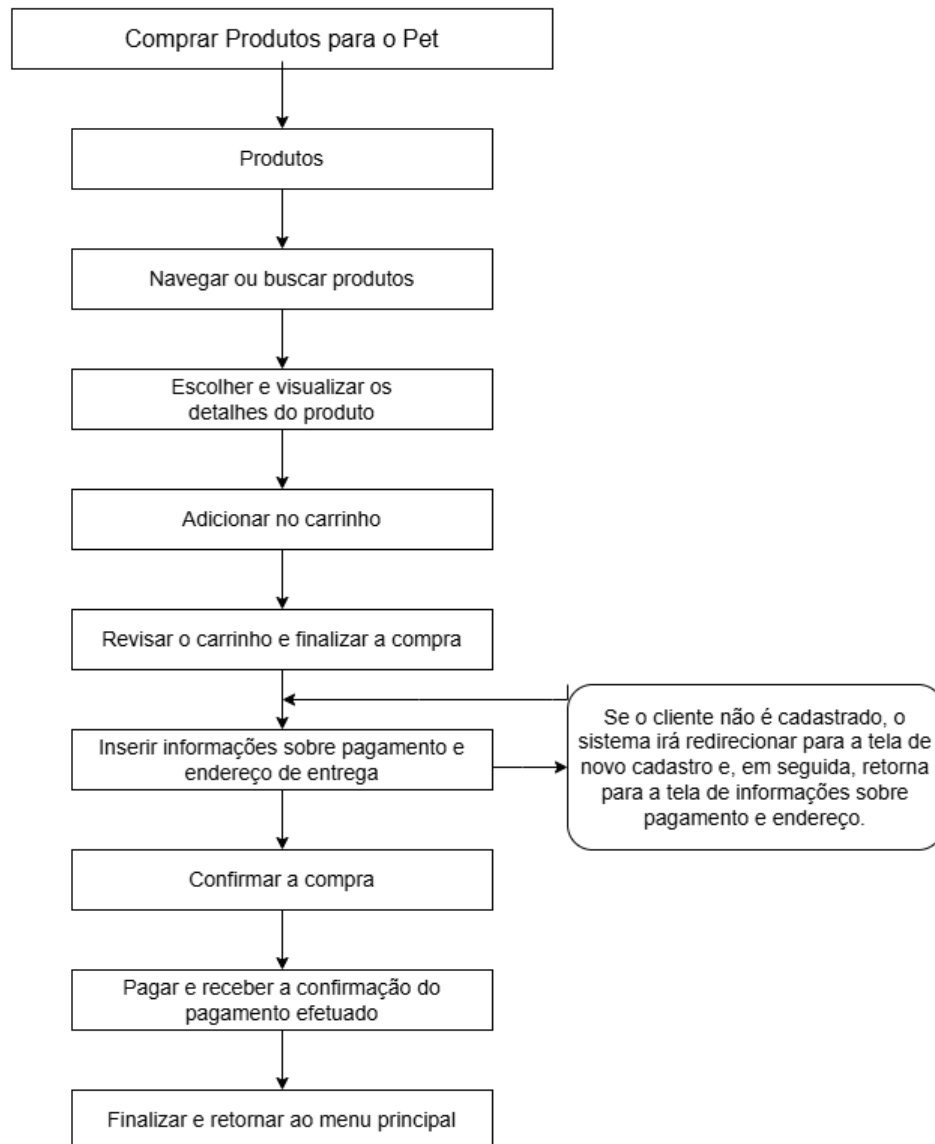
Plano Possível do Usuário:

Plano 1: Caso o pet não esteja cadastrado, o usuário deve primeiro cadastrar o pet antes de prosseguir (tela adicional para cadastro do pet).

2. Tarefa Secundária: Comprar Produtos para o Pet

Objetivo do Usuário: Adquirir itens como ração, brinquedos e medicamentos de forma rápida e prática.

Diagrama para a Tarefa Secundária (Comprar Produtos para o Pet)



Subtarefas e Passos:

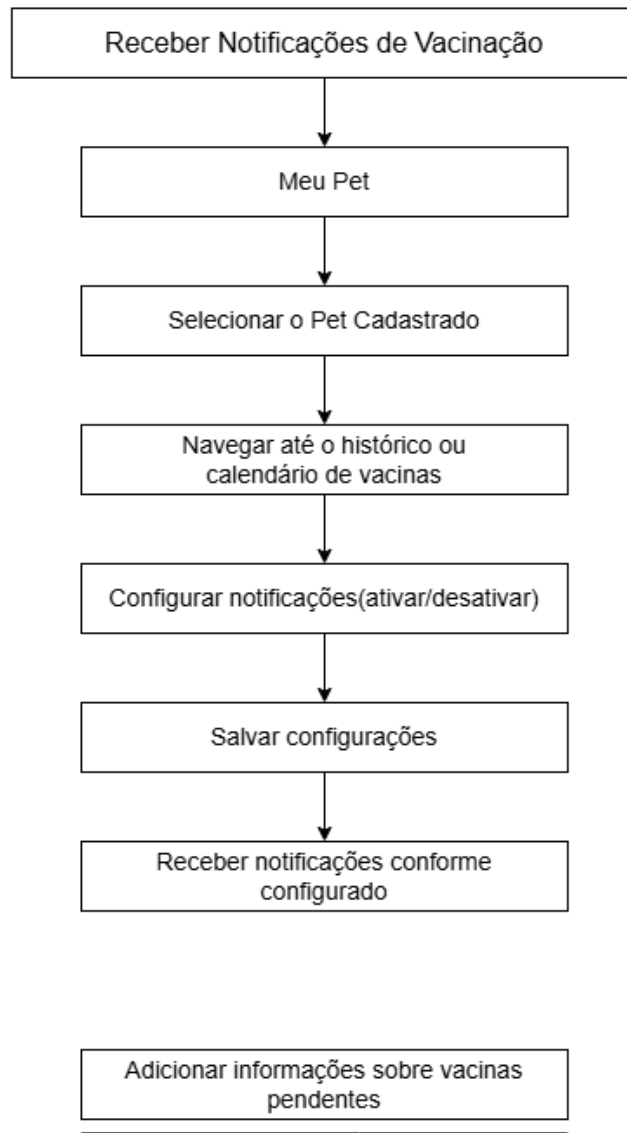
2.1. Acessar a seção "Produtos" no menu principal. 2.2. Navegar pelas categorias ou usar a barra de busca. 2.3. Escolher um produto e visualizar os detalhes. 2.4. Adicionar o produto ao carrinho. 2.5. Revisar o carrinho e finalizar a compra. 2.6. Inserir informações de pagamento e endereço. 2.7. Confirmar a compra. 2.8. Pagar e receber confirmação de pagamento efetuado. 2.9. Finalizar e retornar ao menu principal.

Plano Possível do Usuário:

Plano 1: Caso seja a primeira compra, o usuário deverá fazer o seu cadastro antes de concluir a compra. 3. Tarefa Secundária: Receber Notificações de Vacinação

Objetivo do Usuário: Configurar lembretes para acompanhar as vacinações do pet.

Diagrama para a Tarefa Secundária (Receber Notificações de Vacinação)



Subtarefas e Passos:

3.1. Acessar a seção "Meu Pet" no menu principal. 3.2. Selecionar o pet cadastrado. 3.3. Navegar até o histórico ou calendário de vacinas. 3.4. Configurar as notificações (ativar/desativar lembretes). 3.5. Salvar as configurações. 3.6. Receber notificações conforme as datas configuradas.

Planos Possíveis dos Usuários:

Plano 1: Caso todas as vacinas estejam atualizadas, o usuário apenas ativa as notificações.

Plano 2: Caso precise adicionar informações de vacinação manualmente, o usuário inclui os dados antes de salvar.

Resumo das Tarefas e Telas

Com essas três tarefas, o protótipo navegável incluirá 25 telas no total.

5 - Faça a análise das mesmas 3 tarefas utilizando GOMS.

Aqui está a análise das três tarefas utilizando o modelo GOMS (Goals(Metas), Operators(Operadores), Methods(Métodos, and Selection Rules(Regras de Seleção)). Este modelo é útil para identificar as ações necessárias para os usuários completarem suas tarefas no aplicativo e avaliar a eficiência da interface.

1. Tarefa Principal: Agendar Consulta Veterinária

Meta: Agendar uma consulta veterinária para o pet.

Operadores:

- Navegar pelo menu principal.
- Selecionar o serviço de agendamento.
- Escolher o pet.
- Consultar o calendário.
- Escolher um horário disponível.
- Confirmar a consulta.

Métodos:

- Navegar pelo menu principal e acessar "Serviços".
- Selecionar "Agendar Consulta Veterinária".
- Escolher o pet entre os cadastrados.
- Selecionar uma data no calendário visual.
- Escolher um horário disponível (exibido em lista ou formato visual).
- Confirmar os dados e salvar a consulta.

Regras de Seleção:

- Caso o usuário não tenha o pet cadastrado, deve fazer o cadastro antes de seguir com o agendamento.
- Caso o horário escolhido esteja indisponível, deve voltar à etapa de seleção e escolher outra opção.

2. Tarefa Secundária: Comprar Produtos para o Pet

Meta: Realizar a compra de produtos para o pet.

Operadores:

- Navegar pelo menu.
- Procurar produtos por categorias ou pesquisa.
- Adicionar um produto ao carrinho.
- Consultar o carrinho de compras.
- Inserir dados de pagamento e endereço.
- Finalizar a compra.

Métodos:

- Navegar para a seção "Produtos" no menu principal.
- Procurar o produto desejado, usando busca ou categorias.
- Selecionar o produto e consultar sua descrição e preços.
- Adicionar o produto ao carrinho de compras.
- Verificar o carrinho e ajustar a quantidade, se necessário.
- Inserir informações de pagamento e endereço.
- Confirmar a compra e gerar o comprovante.

Regras de Seleção:

- Caso o endereço não esteja cadastrado, o usuário deve inserir essas informações antes de finalizar a compra.
- Caso o produto não esteja disponível, deve retornar à busca para escolher um substituto.

3. Tarefa Secundária: Configurar Notificações de Vacinação

Meta: Configurar e ativar notificações para lembrar vacinações do pet.

- Operadores:
- Navegar até o perfil do pet.
- Consultar o calendário de vacinação.
- Configurar lembretes no calendário.
- Salvar as configurações.

Métodos:

- Acessar o menu principal e selecionar "Meu Pet".
- Escolher o pet desejado na lista.

- Navegar para a seção de calendário de vacinação.
- Ativar ou configurar notificações de lembretes.
- Salvar as configurações e verificar a confirmação.

Regras de Seleção:

- Caso as datas das vacinas estejam desatualizadas, o usuário deve inserir essas informações manualmente antes de configurar notificações.

Relação com Telas

Tarefa 1: Agendar Consulta Veterinária: envolve 8 telas principais, desde o menu inicial até a confirmação da consulta.

Tarefa 2: Comprar Produtos para o Pet: envolve 10 telas principais, incluindo loja de produtos, carrinho e checkout.

Tarefa 3: Configurar Notificações de Vacinação: envolve de 7 telas principais, relacionadas ao perfil do pet e à configuração de lembretes.

No total, essas análises contemplam as 25 telas já descritas no protótipo navegável. O uso do GOMS reforça o fluxo lógico e intuitivo das ações necessárias, garantindo que cada elemento de interface facilite o alcance das metas dos usuários.