

Interfaces e Usabilidade

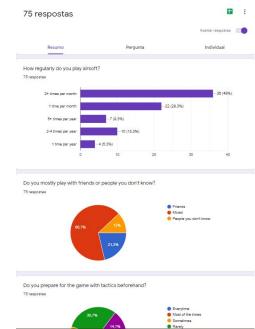
2nd Stage – User

Personas

As personas que vamos apresentar foram construídas das relações que encontrámos entre os dados que obtivemos de um formulário feito por nós, preenchido por 75 pessoas. O formulário foi feito no google forms e promovido através do reddit.









Amélia

About:

21 anos London - UK

Hábitos:

joga 1 vez por mês maioritariamente acompanhada da sua equipa de airsoft

Pain point:

Não conseguir encontrar equipas de airsoft na sua área para competir com a dela.

Core need:

Conseguir pré-visualizar o mapa.

Capacidades:

Vencedora de torneios



João

About:

16 anos Vancouver - USA

Hábitos:

joga 1 vez por semana com amigos e desconhecidos, no entanto maioritariamente com desconhecidos.

Pain point:

Não conseguir encontrar pessoas para jogar mais vezes.

Core need:

Forma mais fácil de encontrar jogos de airsoft.

Capacidades:

Proficiente



Rita

About:

29 anos Luxemburgo - Luxemburgo

Hábitos:

joga entre 2 a 4 vezes por ano com amigos e desconhecidos, no entanto maioritariamente com amigos.

Pain point:

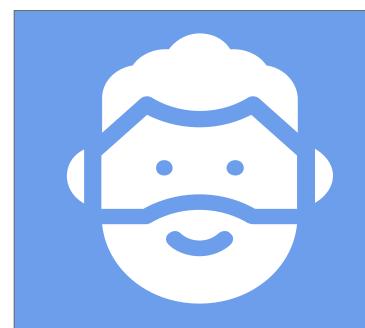
Não conseguir coordenar jogadas com os seus colegas de equipa.

Core need:

Criar tácticas.

Capacidades:

Casual



Jorge

About:

38 anos Minneapolis - USA

Hábitos:

joga 2 vezes por mês com amigos de vez em quando mas a maior parte das vezes com desconhecidos.

Pain point:

Não conseguir encontrar pessoas na área dele que queiram formar uma equipa de airsoft

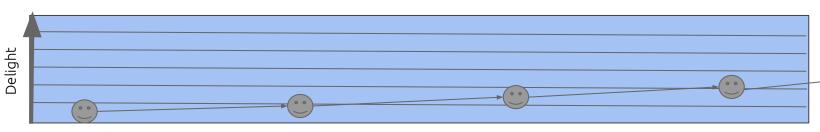
Core need:

Forma de criar uma equipa de airsoft

Capacidades:

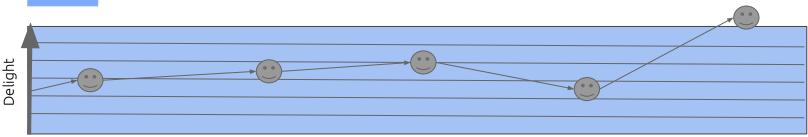
Experiente

UX journey



-A Amélia quer fazer um evento de airsoft para jogar com a sua equipa amadora: Gatos Assanhados -Faz Login na Tactical Combat Planner e escolhe a opção de criar evento -Escolhe o campo de jogo mais próximo dela -Define a data, hora, duração, número de partidas, número de jogadores de cada equipa, modo de jogo e password.

UX journey



-Convida todos os membros dos Gatos Assanhados para o evento

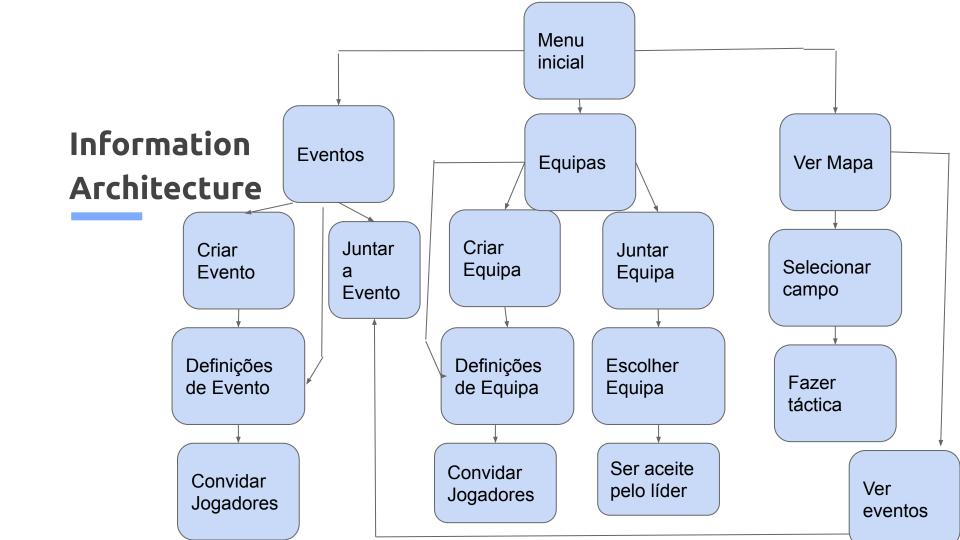
-Convida todos os jogadores num raio de 50km do campo de jogo

-A Amélia como líder de equipa cria a táctica de ataque para a sua equipa

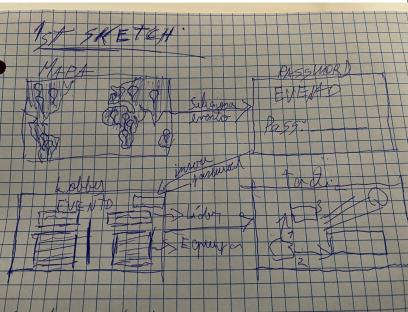
-Chega o dia do evento mas faltam algumas pessoas, e a Amélia fica sem saber se começa o 1º jogo ou não. fazer novos!

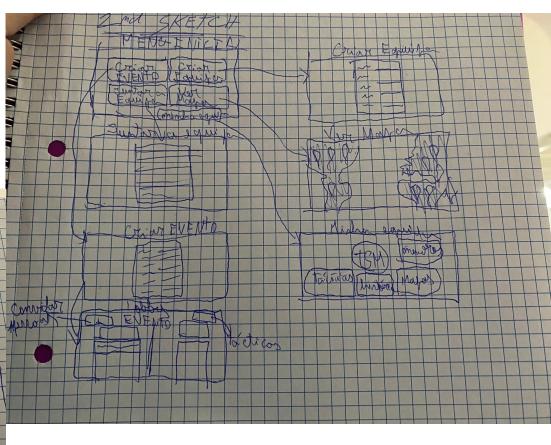
-Quem faltava acabou por chegar 10 minutos depois e a Amélia diverte-se imenso com os seus amigos, e acaba por

#4B623B #62523B #FFFFFF Healthy Rivalry Planning 00000 Teamwork #6B7F63



Sketches





Obrigado!

Jaime Ferreira – 50039473 Fernando Lamar – 50039077

<u>jaimeferreira2000@gmail.com</u> <u>fernandolamarsantos@gmail.com</u>