



UFABC

# Interação Humano Computador

Grupo: Esportes 2

Herbert Antunes  
Gabriel Meale  
Gabriela Nocete  
Guilherme Assencio  
Guilherme Naoji  
Lucas dos Santos  
Malcom Soares

**appito**

# Escolha do projeto

Appito - <https://appito.com/app/>

“O APPITO é um aplicativo para ajudar a organizar seu jogo de futebol ("pelada") com amigos ou outras pessoas que compartilhem do mesmo interesse: bater uma bolinha. Para tanto, o APPITO oferece uma série de possibilidades visando conectar pessoas além das quatro linhas e, assim, incentivar a prática do esporte.

O Appito te permite encontrar jogos que estão acontecendo próximos de você, seja perto da sua casa, trabalho, estudo e até se estiver viajando. Se faltar jogador, já é possível encontrar jogadores próximos a você que se encaixam no perfil da sua pelada.”

TERMOS DE USO DO APLICATIVO 'APPITO'



# Escolha do projeto

## **Elementos identificados na análise da situação atual**

- Organização de eventos esportivos e integração social
- Atualmente suporta apenas opção de jogos de futebol
- Não possui um suporte satisfatório para usuários com deficiências

## **Necessidades e oportunidades vislumbradas para a atividade de intervenção**

- Aumentar quantidade de esportes disponíveis
- Incluir desportos para deficientes
- Melhorar acessibilidade, tanto para idosos, quanto para deficientes

## **Uma possível avaliação da situação estudada, após a intervenção ter sido realizada**

- Interface de usuário mais amigável para usuários com deficiência ou com menor familiaridade em relação à aplicativos e redes sociais
- Comunidade de usuários mais diversa

# PACT

## Pessoas

Faixa etária: 18 a 60 anos

Ativas fisicamente e praticante de esportes

Pessoas com diversos tipos de deficiência utilizem o sistema, por exemplo, com mobilidade reduzida, surdos e deficientes visuais

Os usuários são pessoas interessadas e engajadas que utilizam o sistema com objetivos específicos e precisam que suas necessidades sejam atendidas de forma direta.

Temos pessoas que já estão familiarizadas com os passos necessários para organizar um evento esportivo e pessoas que nunca fizeram parte da organização anteriormente.

# PACT

## Atividades

Organização de eventos esportivos que pode ter, ou não, uma recorrência.

A atividade de organizar um evento se dá por três momentos:

- Preparativos para o evento (criação de turma, definição de local, data e horário, equipamentos etc)
- Realização
- Pós-evento (acompanhamento, divisão de gastos e avaliação dos colegas)

No sistema, temos duas principais atividades: participação de evento e administração. Em ambas as situações, todos os usuários envolvidos precisam de plena autonomia para a realização de suas atividades.

A **segurança de dados** é crítica pois os usuários inserem informações pessoais no sistema, como por exemplo a localização e data de seus eventos esportivos e também informações monetárias sobre si mesmos e sobre seus colegas de eventos.

Como conteúdo, temos majoritariamente imagens e textos.

# PACT

## Contexto

Os usuários do sistema têm a flexibilidade de utilizá-lo em uma ampla variedade de locais. Como se trata de um aplicativo para dispositivos móveis, é possível utilizá-lo tanto em casa quanto fora de casa, proporcionando conveniência e acessibilidade aos usuários em diferentes ambientes.

O uso pode acontecer no meio de outras pessoas, quanto também quando o usuário estiver sozinho. Isso significa que o sistema deve ser projetado levando em consideração a privacidade do usuário e a possibilidade de interações sociais durante o uso.

Dentro do contexto organizacional, não temos uma estrutura muito definida e que pode variar de acordo com as situações em que os usuários estão inseridos. Contudo, existe uma clara definição de papéis durante a utilização do sistema. Existem usuários organizadores dos eventos que devem ter permissão para editar todos os aspectos dele e também usuários participantes, que não devem conseguir editar informações sobre o evento em geral, mas sim só sobre informações que estão dentro de seus contextos pessoais, como atualizações em suas agendas pessoais ou detalhes específicos de participação.

# Coleta de dados

**Escolha:** Formulário e Análise de feedbacks do aplicativo nas plataformas Android e IOS

**Justificativa:** Pelo pouco tempo que tínhamos para realizar o levantamento de dados e pela facilidade de ser de uma maneira online e assíncrona.

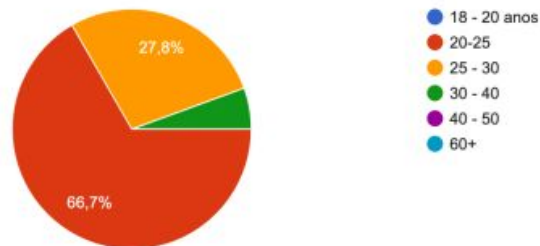
## Principais perguntas do formulário

- Se é um usuário do aplicativo appito
- Idade
- Familiaridade com o uso de aplicativos e redes sociais
- Dificuldade recorrente para utilizar aplicativos
- Quais são os esportes favoritos
- Se possui alguma deficiência

# Coleta de dados

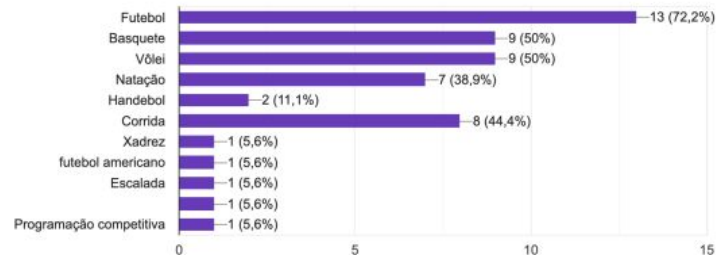
Qual a sua Faixa etária

18 respostas



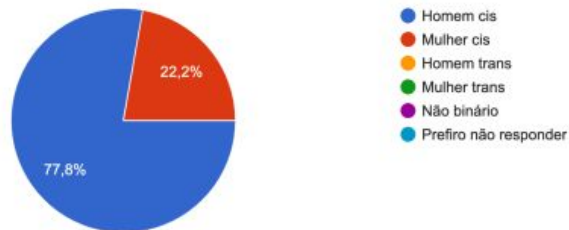
Quais são os 3 esportes que você mais gosta de praticar?

18 respostas



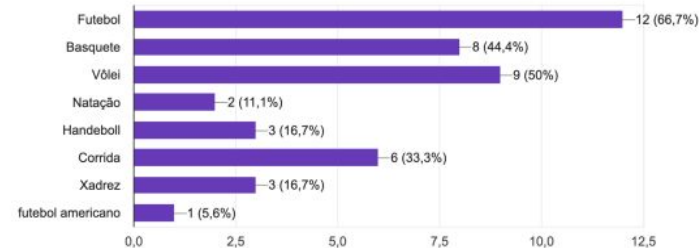
Qual seu gênero

18 respostas



Que tipo de esportes você gostaria de encontrar através do aplicativo?

18 respostas





# Coleta de dados

Quais são os principais desafios que você enfrenta ao procurar pessoas para praticar esportes em conjunto?

14 respostas

Conseguir juntar a quantidade necessaria de pessoas para a pratica do esporte.

Não encontrar locais apropriados para a prática, principalmente quadras e ginásios

Pessoas com o mesmo objetivo no esporte que eu, seja a competição ou so por lazer

Disponibilidade de tempo, distância, transporte etc

Horário

Conseguir marcar um dia e horário no qual todos que eu convido consigam participar.

Local

Conciliação do tempo com o pessoal

Que os horários livres coincidam

Você prefere praticar esportes individualmente ou em grupo? Por quê?

17 respostas

Grupo

individualmente, pela timidez

Em grupo pois gosto de interagir com as pessoas

Em grupo, para interagir com outras pessoas, conhecer pessoas com o mesmo gosto que eu (para o esporte específico)

corrida individual, pois mantenho meu ritmo de treino adaptado aos meus objetivos sem ajuda de outros ou sendo atrapalhado pela influência de alguém do meu lado

Individual, porque é mais prático

Em grupo, é mais divertido, e os esportes em grupo normalmente são mais legais.

Grupo, para poder se comunicar e encontrar o pessoal

Como você encontra um grupo ou parceiros para realizar práticas esportivas?

15 respostas

apenas pessoas que conheço

Geralmente são meus amigos

Somente no meu grupo de amigos e pessoas conhecidas

Amigos, indo na rua, ser meio cara de pau e pedir pra jogar etc.

Grupos de whats

Marcando pelo whatsapp e rezando para ninguém desmarcar

Amigos

Indo para faculdade.

não

# Coleta de dados

## Principais pontos de análise e reflexão sobre os dados

Não conseguimos a participação de nenhuma pessoa com deficiência no questionário. Sabemos que é importante considerar a inclusão dessas pessoas na expansão do aplicativo. Independente disso, recorreremos a estudos e pesquisas já existentes sobre o tema.

Outro ponto, além dos esportes mais populares mencionados anteriormente, é essencial considerar a ampliação, adaptação e o suporte a mais esportes, inclusive para pessoas com deficiências.

Ao expandir nossa oferta esportiva para incluir essas modalidades, estaremos não apenas atendendo a uma demanda existente, mas também abrindo novas oportunidades para indivíduos com deficiências participarem ativamente do aplicativo.

# Personas

## **Perfil atual de usuários do appito que participaram da coleta de dados:**

Homens Cis

Idade até 30 anos (dois usuários idosos que os filhos administram o app por eles)

Quase todos com ensino superior completo

90% preferem futebol

10% preferem Corrida

Nenhum deficiente

O desafio do trabalho é justamente engajar e oferecer inclusão para mais pessoas, que não se enquadram no perfil atual do aplicativo.

# Personas

## Gil

- Usuário participante
- Trabalhador assalariado
- Está de folga aos fins de semana e não trabalha a noite
- Se importa com a sua saúde
- Tem medo de lesão

## Objetivo:

- Encontrar uma turma para praticar esportes em grupo
- Encontrar locais apropriados para a prática do esporte
- Ter como pagar o local e acompanhar isso sistemicamente
- Encontrar pessoas com o mesmo objetivo (lazer ou competição)
- Interação social

# Personas

## Amanda

- Usuário administrador
- Trabalhador assalariado
- Está de folga aos fins de semana
- Faz faculdade
- Joga no time da faculdade

## Objetivo:

- Organizar uma turma para praticar esportes em grupo
- Encontrar pessoas com o mesmo objetivo (lazer ou competição)
- Interação social
- Administrar uma turma de esportes pelo app
- Acompanhar a parte financeira pelo app

# Cenários de uso

Gil acorda cedo durante a semana para ir trabalhar. Após terminar suas tarefas diárias, ele sempre busca oportunidades para se exercitar e socializar. No entanto, ele não quer fazer isso sozinho e busca uma turma de esportes que compartilhe seus interesses. Gil abre seu smartphone e acessa um aplicativo esportivo que ele baixou recentemente (appito). Nesse aplicativo, ele pode encontrar grupos locais que praticam diversos esportes, como futebol, basquete, corrida e vôlei.

O aplicativo permite filtrar grupos por esporte, localização e nível de habilidade. Ele encontra um grupo de futebol amador que joga regularmente aos sábados em um parque próximo. Interessado, ele se inscreve no grupo e recebe uma notificação confirmando sua participação na próxima partida. Para acompanhar suas despesas relacionadas ao esporte, ele também utiliza o aplicativo para controle financeiro. Ele acompanha seus gastos de inscrição em grupos, aluguel de quadras e equipamentos. À medida que participa de jogos e eventos esportivos, Gil conhece novas pessoas com interesses semelhantes. Ele usa o aplicativo para manter contato com seus novos amigos esportivos e também usa as redes sociais para interagir fora das atividades esportivas.

Com o tempo, Gil encontra uma comunidade de esportistas locais que se tornam seus companheiros regulares de treinos e competições. Eles organizam churrascos, passeios e outros eventos sociais, fortalecendo suas amizades. Graças à praticidade do aplicativo esportivo e ao apoio da comunidade esportiva, Gil alcança seu objetivo de praticar esportes em grupo, melhorar sua saúde e desfrutar de interações sociais significativas com outras pessoas que compartilham seus interesses esportivos.

# Cenários de uso

Amanda é uma pessoa ocupada, trabalha durante a semana e faz faculdade à noite. Ela tem o desejo de organizar uma turma de esportes em grupo, pois quer achar pessoas que compartilham o mesmo interesse em esportes. Ela também vai chamar seu time da universidade para o grupo. O objetivo é ter uma forma mais organizada e regular de praticar esportes nos dias em que não têm treino oficial.

Amanda abre o aplicativo esportivo que baixou recentemente em seu smartphone e navega até a seção "Criar Turma". Ela preenche as informações da turma, como o esporte praticado (futebol, basquete, etc.), dias e horários preferidos os encontros e o local onde desejam jogar. Ela convida seus colegas da faculdade através de convites no aplicativo, fornecendo o nome ou o endereço de e-mail dos membros que deseja adicionar à turma.

Dentro do aplicativo, Amanda e os membros da turma podem trocar mensagens, compartilhar informações sobre os jogos e discutir detalhes relevantes para os encontros. Eles também podem programar eventos sociais relacionados à turma, como churrascos ou outras atividades fora das partidas esportivas para fortalecer os laços do grupo.

Para administrar as finanças da turma, Amanda utiliza uma funcionalidade do aplicativo que permite rastrear as contribuições dos membros para cobrir custos, como aluguel de quadra ou equipamentos. O aplicativo calcula e mostra o balanço financeiro, ajudando a manter a transparência nas despesas do grupo.

Além de criar sua própria turma, Amanda pode explorar outras turmas de esportes existentes no aplicativo e entrar em contato com grupos que compartilham interesses semelhantes, seja para fins de lazer ou competição. Com o aplicativo esportivo, Amanda consegue alcançar seu objetivo de praticar esportes em grupo, administrar a turma de maneira eficiente, acompanhar as finanças e, ao mesmo tempo, manter uma interação social ativa com seus colegas da faculdade e outros grupos de interesse.

# GOMS

**Persona:** Gil

**Objetivo Principal:**

Encontrar um grupo de esportes para praticar atividades em grupo.

**Subtarefas e Operadores:**

- a. Abrir o aplicativo esportivo.
- b. Navegar para a seção "Encontrar Grupos".
- c. Escolher a categoria esportiva desejada (futebol, basquete, corrida, vôlei, etc.).
- d. Selecionar a localização ou filtrar grupos por proximidade.
- e. Verificar as informações do grupo (nível de habilidade, horários de encontros, etc.).
- f. Inscrever-se no grupo escolhido.

**Métodos e Regras de Seleção:**

- a. O usuário é experiente em navegar em aplicativos e sabe como encontrar a seção relevante.
- b. O usuário seleciona a categoria esportiva com base em suas preferências pessoais.
- c. A localização é escolhida com base na proximidade do usuário para facilitar o acesso aos eventos esportivos.
- d. O usuário escolhe grupos com horários e níveis de habilidade que se encaixam em sua disponibilidade e capacidade.
- e. O usuário clica no botão "Inscrever-se" ou segue as instruções fornecidas pelo aplicativo para se juntar ao grupo.



# GOMS

**Persona:** Amanda

**Objetivos Principais:**

Organizar uma turma para praticar esportes em grupo  
Gerenciar as finanças da turma

**Subtarefas e Operadores:**

a) Criar a turma

- Abrir o aplicativo esportivo.
- Navegar para a seção "Criar Turma".
- Preencher as informações da turma (esporte, dias e horários preferidos, local).

b) Convidar membros para a turma

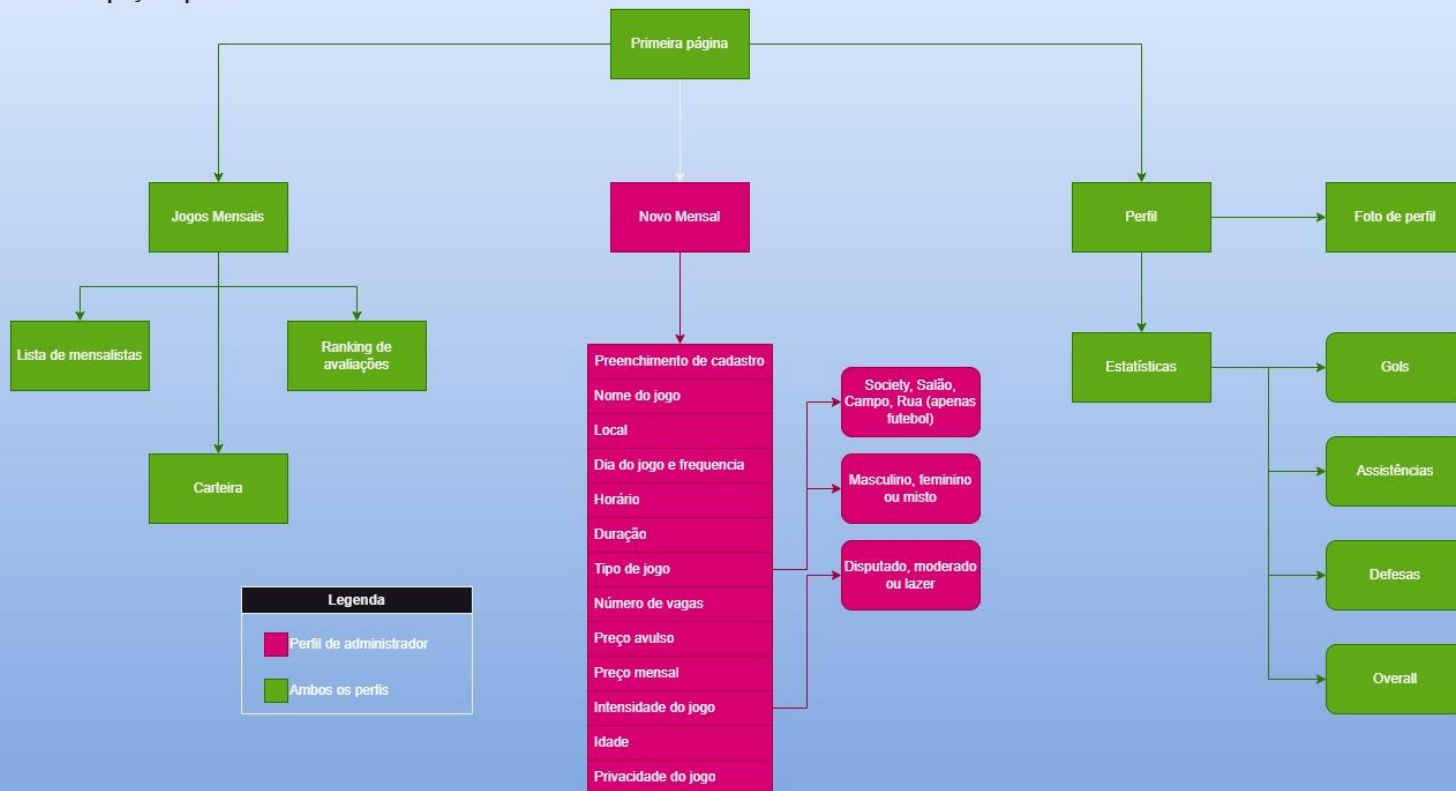
- Selecionar a opção "Convidar Membros".
- Digitar o nome ou o endereço de e-mail dos colegas que deseja adicionar à turma.
- Enviar os convites para os colegas selecionados.

c) Administrar as finanças da turma

- Acessar a seção de finanças ou controle financeiro do aplicativo.
- Adicionar os custos relacionados aos jogos (aluguel de quadra, equipamentos, etc.).
- Registrar as contribuições dos membros para cobrir as despesas.
- Verificar o balanço financeiro da turma.

# Mapa de Antecipação

Mapa de antecipação aplicativo APPITO



# Mapa de Antecipação

## Análise sobre o mapa de antecipação

- É possível observar que o aplicativo hoje não oferece opções para pessoas com deficiência, nem desportos para pessoas com deficiência.
- Pensando em antecipação, é interessante a etapa de "carteira", pois podemos mostrar o valor acumulado dos pagamentos antes mesmo do usuário clicar no item em questão.
- Além disso, o aplicativo não oferece mecanismo intuitivos de auxílio, tanto para pessoas mais idosas, quanto para pessoas com deficiência visual.

# Protótipo

<https://marvelapp.com/prototype/9jace8b/screen/92404094>

# Planejamento de avaliação

## **Avaliação escolhida**

- Heurística

## **Preparação**

- Realizada ao longo do desenvolvimento do projeto
- As partes que devem ser avaliadas são: diversidade de esportes no aplicativo e acessibilidade de uso da interface para deficientes.

## **Coleta de dados**

- Utilizar o aplicativo à procura de pontos que podem ser melhorados.
- Listar pontos em um documento compartilhado pelo grupo.

## **Consolidação e resultados:**

- Grupo irá se reunir para discutir os pontos levantados e propor soluções para eles

# Considerações Finais

## Funcionalidades a serem adicionadas:

- Possibilitar ao usuário informar se possui alguma deficiência
- Informar se o local da prática do esporte é acessível para PCDs
- Contemplar uma maior gama de esportes, como basquete, corrida e desportos para deficientes
- Nos eventos de corridas, permitir ao organizador especificar o trajeto da corrida
- Melhorar o aplicativo para que tenha integrações com ferramentas nativas do IOS e do Android que auxiliem na navegação do app para pessoas com deficiência (VoiceOver e TalkBack, respectivamente)
- Incluir feedback tátil para ajudar deficientes visuais a entender ações realizadas
- Adicionar navegação por gestos e comandos para ajudar pessoas com deficiência motora

# Referências

1. [esportesmais.com.br/conheca-o-aplicativo-appito-que-vem-fazendo-sua-cessao-entre-os-peladeiros-do-brasil](https://esportesmais.com.br/conheca-o-aplicativo-appito-que-vem-fazendo-sua-cessao-entre-os-peladeiros-do-brasil)