



Facultatea de Automatică și Calculatoare
Proiectarea Interfețelor Utilizator

Documentație de proiect
Rețea socială bazată pe activități sportive
An 2022/2023

Studenti:

Coblișan George

Corpodean Darius

Pînzariu Răzvan

Saulea Alessandro



Cuprins

- 1. Specificarea proiectului**
- 2. Team leader schedule**
- 3. Analiza sarcinilor**
- 4. Prototipizare la nivel scăzut**
- 5. Scenarii pentru sarcinile utilizator**
- 6. Raport de evaluare prin simulare**
- 7. Prototipizare la nivel înalt**
- 8. Bibliografie**

1. Specificarea proiectului

Aplicația implementată de către noi constă într-o rețea socială bazată pe activități și evenimente sportive dedicată oricărui amator de sport sau sportiv de performanță. Aplicația va fi de tip cross platform mobile Android și iOS - dezvoltată în framework-ul Ionic, limbaj Angular.

- Aplicația necesită un nivel de cunoștințe minim de folosire a dispozitivelor mobile, experiența va fi similară cu cea a altor aplicații de socializare existente precum facebook, instagram, etc.
- Aplicația nu este destinată unei categorii specifice de utilizatori precum utilizatori cu deficiențe fizice, însă putem spune că este destinată utilizatorilor pasionați de activități sportive într-un colectiv de persoane.



- Singura problemă care ar putea apărea în utilizarea aplicației ar fi în cazul persoanelor cu deficiențe de vedere grave. În cazul acestor persoane vom implementa în viitor un API pentru comenzi vocale și citire/recunoașterea de text. Probleme în cadrul folosirii aplicației nu ar trebui să apară deoarece va fi foarte ușor de folosit și user friendly pentru orice tip de utilizator, fără să conteze câtă experiență are cu acest tip de aplicații.
- Aplicația va fi folosită de zi cu zi oricând dorește utilizatorul să facă puțină mișcare înainte de a dori să efectueze un anumit sport sau să participe la o activitate astfel că ulterior în timpul desfășurării acelei activități utilizatorul nu mai este dependent de aplicație și nu îi întrerupe activitatea. Nu sunt constrângeri de timp sau locație - poate fi folosită oricând. Este nevoie totuși de acces la internet înainte de a căuta sau a se alătura la activități noi.
- Aplicațiile cel mai des utilizate de către acest tip de utilizatori sunt cele de monitorizare a antrenamentelor și aplicații ale primăriei care afișează următoarele evenimente organizate în oraș.
- Aplicația nu este concepută momentan pentru a colabora cu alte unelte, putem lua în considerare o dezvoltare ulterioară pentru a se conecta la un smartwatch.

2. Team leader schedule

Week Number	Calendar period	Team leader
W1	3/10/2022 - 09/10/2022	Pinzariu Razvan
W2	10/10/2022 - 16/10/2022	Saulea Alessandro
W3	17/10/2022 - 23/10/2022	Corpodean Darius
W4	24/10/2022 - 30/10/2022	Coblisan George
W5	31/10/2022 - 06/11/2022	Pinzariu Razvan



W6	07/11/2022 - 13/11/2022	Saulea Alessandro
W7	14/11/2022 - 20/11/2022	Corpodean Darius
W8	21/11/2022 - 27/11/2022	Coblisan George
W9	28/11/2022 - 04/12/2022	Pinzariu Razvan
W10	05/12/2022 - 11/12/2022	Saulea Alessandro
W11	12/12/2022 - 18/12/2022	Corpodean Darius
W12	19/12/2022 - 25/12/2022	Coblisan George
W13	09/01/2023 - 15/01/2023	Pinzariu Razvan
W14	16/01/2023 - 22/01/2023	Saulea Alessandro

3. Analiza sarcinilor

1. Vizualizarea evenimentelor din apropiere prin intermediul unei hărți

- punctul de start în aplicație este bineînțeles după autentificare, într-o pagină destinată doar acestei hărți
- utilizatorii sunt cei obișnuiți care sunt deja înregistrați în aplicație
- intenția este de a favoriza căutarea de activități printr-un mod mult mai interactiv și pentru a scurta semnificativ timpul de căutare a unei activități în apropierea utilizatorului
- motivația este ușurința și timpul redus prin care poate să găsească activitatea dorită
- cel mai frecvent context pentru această sarcină este momentul în care utilizatorul își dorește să participe la o nouă activitate



2. Rezervarea unei locații pentru un viitor eveniment/activitate

- punctul de start în aplicație este după autentificare, fie în pagina în care se află harta fie în pagina în care sunt listate toate locațiile disponibile
- utilizatorii sunt cei obișnuiți care sunt deja înregistrați în aplicație
- intenția este de a favoriza preferințele utilizatorilor astfel încât să aibă posibilitatea să rezerve din timp locația preferată pentru viitoarea activitate
- motivația este dată de faptul că utilizatorii au la dispoziție 24 ore să țină ocupat o anumită locație
- cel mai frecvent context pentru această sarcină este momentul în care utilizatorul nu este 100% convins că dorește să organizeze o activitate sau nu este convins că are încă suficiente persoane care doresc să i se alăture

3. Acordarea de bonusuri după participarea sau crearea de evenimente

- punctul de start în aplicație este după autentificare și după anumite acțiuni pe care le face în aplicație
- utilizatorii sunt cei obișnuiți care sunt deja înregistrați în aplicație
- intenția este de a recompensa utilizatorii activi și de a le oferi motivația să se revină în aplicație
- motivația este reprezentată prin anumite bonificații acordate către utilizator
- cel mai frecvent context pentru această sarcină este atunci când utilizatorii își doresc să fie cunoscuți pe aplicație și să dețină diferite bonusuri față de restul utilizatorilor

4. Scrierea de mesaje între utilizatori

- punctul de start în aplicație este după autentificare și după accesarea secțiunii de chat/messenger a aplicației
- utilizatorii sunt cei obișnuiți care sunt deja înregistrați în aplicație
- intenția este de comunicare prin mesaje cu alți utilizatori



- motivația este informarea prietenilor cu privire la evenimentele sportive interesate sau discuțiile organizatorice referitoare la un eveniment ce urmează a fi creat
- cel mai frecvent context de utilizare pentru această sarcină este participarea sau crearea unui eveniment alături de prieteni

5. Vizualizarea evenimentelor pe un calendar

- punctul de start în aplicație este după autentificare și după accesarea calendarului de evenimente
- utilizatorii sunt cei obișnuiți care sunt deja înregistrați în aplicație
- intenția este vizualizarea viitoarelor evenimente ilustrate pe un calendar, în ordine cronologică, pe zile și pe ore
- motivația este ușurința pe care o oferă ilustrarea evenimentelor pe un calendar la reținerea datelor, orelor și locațiilor evenimentelor la care participăm, precum și evitarea suprapunerii acestora
- cel mai frecvent context de utilizare pentru această sarcină este atunci când utilizatorul uită datele unui eveniment sau dorește să programeze sau să participe la un alt eveniment, în funcție de evenimentele la care deja este înscris

6. Interacțiunea la evenimente prin notificări

- punctul de start în aplicație este după autentificare și în orice moment al navigării prin aplicație
- utilizatorii sunt cei obișnuiți care sunt deja înregistrați în aplicație
- intenția este primirea de notificări la fiecare creare sau editare de eveniment, sau cu ceva timp înaintea fiecărui eveniment
- motivația este necesitatea informării din timp a utilizatorilor cu privire la evenimentele din ziua curentă la care vor participa, la modificarea evenimentelor sau la apariția unor noi evenimente ce i-ar putea interesa
- cel mai frecvent context de utilizare pentru această sarcină este atunci când utilizatorul se înscrie la unul sau mai multe evenimente, așteptând notificări ce țin de amintirea sau modificarea acestora, sau a participat



- deja la un eveniment de pe urma căruia va primi prin notificări recomandări de evenimente viitoare similare

7. Conectarea cu persoane care au interese similare

- punctul de start este după autentificare, în orice moment al folosirii aplicației
- utilizatorii sunt cei uzuali, înregistrați în sistem
- intenția este de a crea legături cu alți oameni, de a forma prietenii, de a schimba informații într-un context amical, sau de a găsi oameni alături de care să participe la activități
- motivația este aceea de a participa la activități sportive într-un context social
- cel mai frecvent context este în timpul planificării participării în activități ulterioare și se dorește compania altora

8. Potrivirea unei activități sportive pentru preferințele oricărui utilizator

- punctul de start este după autentificare, în orice moment al folosirii aplicației
- utilizatorii sunt cei uzuali, după autentificare
- intenția utilizatorilor este de a găsi activități sportive pe placul lor și de a se implica în evenimente bazate pe astfel de activități
- motivația lor este de a se simți cat mai bine atunci când fac sport, găsind un sport care să le fie pe plac și prin intermediul căruia să își atingă obiectivele
- cel mai frecvent context va fi în primele folosiri ale aplicației, când utilizatorii își caută tipul de sport preferat și activitățile asociate

9. Colectarea unui istoric personal

- punctul de start este după autentificare, fiind indiferent dacă se folosește aplicația sau nu



- utilizatorii sunt cei uzuali, după autentificare
- intenția este de a păstra un istoric al tuturor activităților la care s-a participat, fie pentru referințe fie pentru motivația de a participa la altele ulterior
- motivația este de a memora performanțele anterioare pentru statistici sau pentru a vizualiza progresul
- contextul cel mai frecvent este după o perioadă de folosire a aplicației după ce s-a acumulat un istoric

10. Invitarea de participanți la evenimente

- Punctul de start este după autentificare și crearea unui eveniment propriu sau primirea de acces la un alt eveniment
- utilizatorii sunt uzuali, atâta timp cât au creat sau participă la un eveniment
- Intenția este de a spori vizibilitatea în aplicație prin interconectarea unei rețele largi de utilizatori în cadrul aceluiasi eveniment. În limita locurilor, funcționalitatea își propune să rezolve managementul persoanelor la evenimente prin sistem de accept/reject la invitație
- Motivația este managementul fluid al listelor de participare, atât pentru moderatorul evenimentului, cât și pentru participanți prin evidențierea unor liste de evenimente și a statusurilor lor
- Contextul cel mai frecvent de utilizare este după crearea unui eveniment personal pentru a invita oameni la acesta sau după acceptarea unei invitații unde vei se va avea posibilitatea de a realiza la rândul tău invitații.

11. Forumuri pentru fiecare eveniment sau de interes general

- Punctul de start este accesarea forumului din cadrul evenimentului pentru event specific sau din cadrul paginii principale după autentificare
- Intenția este crearea de pagini speciale pentru împărtășirea de idei pe teme de interes sau pagini pentru comunicarea publică în cadrul evenimentelor



- Motivația este lipsa de medii specializate în cadrul aplicațiilor integrate. Aplicațiile tipice nu oferă forumuri specializate pe teme și evenimente de interes care să invite la dialog public părțile interesate. Prin această funcționalitate se va conferi un sentiment de all-in-one sports app
- Contextul cel mai frecvent este nevoie consultării de opinii pe teme preferate. Se va putea consulta forumul sau pune întrebări pentru eveniment, sau chiar diferite curiozități sportive.

12. Feed pentru fiecare eveniment și global

- Punctul de start este pagina principală a aplicației pentru feed-ul global, respectiv pagina de feed personală a fiecărui eveniment
- Intenția este crearea unor pagini pentru a se prezenta aspecte despre evenimente (locatie, nr. persoane, detalii despre desfășurare), cât și prezentarea de materiale de promovare, conținut foto-video și prezentarea rezultatelor evenimentelor. Feed-ul global va cuprinde succint fiecare eveniment de interes pentru utilizator, cât și detalii despre rețeaua lui de prieteni și activitățile acestora
- Motivația este crearea unui mediu minimalist și ușor de utilizat pentru end-user prin oferirea unui sistem bine cunoscut de către marea parte a pieței care folosește rețele de socializare și anume scrollable feed.
- Contextul cel mai frecvent de folosire a aplicației este din nevoia de a afla informații într-un mod pasiv, după autentificare se poate realiza operația de scroll pentru a rămâne la curent cu evenimentele tale și rețeaua ta.

Aplicații folosite în prezent de către utilizatori:

1. Facebook - în prezent facebook este folosit pentru o gamă largă de teme pentru social media. Se poate adapta pentru folosirea sportivă, însă nu deservește toate nevoiile pe care aplicația noastră le va rezolva.
2. Sportifico - conectează antrenori cu sportivi pentru a forma o rețea de networking



Integrarea cu alte aplicații

Aplicația se va putea integra cu alte aplicații cum ar fi: Google Maps, Facebook, Twitter pentru a ușura conectarea cu prietenii din afara aplicației.