

IHC Projeto Entrega 2

Integrantes:

- Fernando Bastos: 3180621-1
- Lucas Tonin: 3208975-9
- Maria Laura Miranda Tenorio: 41922077

1. Brainstorm com todas as funcionalidades pensadas para o projeto (requisitos funcionais e não funcionais).

R:

Requisitos não funcionais:

- conexão à internet;
- segurança de login (tipo o .io)

Requisitos funcionais:

- bibliotecas
 - som
 - vibração
 - visual
 - touch
- ranking (sistema pontuação)
- lojinha de customização
- manual do jogo
- configurações de acessibilidade

2. Ao menos um cenário principal do sistema

R: Em um asilo, as enfermeiras tiveram a ideia de buscar um jogo que exercita a mente dos pacientes de maneira divertida. Assim, encontraram o jogo Jake para que os idosos jogassem a princípio nos sábados. As enfermeiras iriam reunir seus pacientes e formar duplas para que eles conseguissem jogar e interagir com o seu parceiro de jogo. A ideia seria contextualizar sobre o objetivo do jogo e permitir que os pacientes explorem de forma primitiva e sem intervenções, para que pudesse ser analisado a forma como eles viam a tecnologia e se o jogo possui acessibilidade o suficiente, pois caso o feedback fosse ruim não seria mais proposto o jogo para entretenimento.

3. A caracterização dos personas do sistema

R:

1ª persona: João tem 76 anos, mecânico de formação, gosta de ler e assistir esportes na televisão. Possui smartphone e um notebook. João já teve sua própria oficina mas hoje quem toma conta é seu filho Leandro pois se aposentou faz 2 anos. Em seu tempo livre gosta de fazer caminhada e jogar xadrez ou jogo de cartas com seus amigos na praça que tem perto de sua casa. Toca violão e adora música MPB. Gosta de ser pontual e detesta pessoas desorganizadas e que chegam atrasadas em compromissos. João tem interesse em jogar jogos digitais mas sente dificuldade em entender os mecanismos do jogo.(Uso médio-baixo, disposto média-baixa à adaptar)

2ª persona: Mariana tem 70 anos, é médica, gosta de ver filmes e praticar pilates em seu tempo livre. Possui tablet e smartphone. Apesar de ser aposentada, Mariana ama sua profissão e decidiu continuar trabalhando por um tempo. Adora passear e viajar com sua família e costuma brincar com seus 2 netos em seus dias de folga. Gosta de jogar jogos de memória para exercitar a mente e caminhar ao ar livre. Mariana gosta muito de jogar em seu tempo livre, mas tem receio de se desafiar com jogos digitais por achar o mundo tecnológico muito complexo.(Uso baixo, disposição baixa à adaptar)

3ª persona: Fabrício tem 78 anos, é chef de cozinha, tem curso de francês, gosta de ver filmes de ficção científica e é fã de astronomia. Possui smartphone e computador. Tem seu próprio restaurante com especialidade em massas no Rio de Janeiro. Gosta de acompanhar a NASA e admirar o céu. No seu tempo livre, adora jogar jogos de memória e jogos que o fazem raciocinar. Fabrício tem mais afinidade com a tecnologia mas às vezes pede ajuda para seus filhos em como mexer nas configurações dos jogos, como por exemplo, ajustar o brilho.(Uso médio-alto, disposição média à adaptar)

4ª persona: Davi tem 68 anos, era motorista de ambulância, ama pescar e adora cuidar de seus canarinhos. Possui smartphone, tablet e computador. Por ser aposentado Davi tem muito tempo livre, e ele passa a maior parte de seus dias pescando em alto mar. Gosta de jogar jogos de ação em seu smartphone, mas não tem muita paciência com o aparelho.(Uso médio, disposição baixa à adaptar)

5ª persona: Ivone tem 75 anos, é dona de casa, gosta muito de tricotar no sofá ouvindo músicas no celular ao lado da sua gatinha de estimação. Possui smartphone. Ivone é viúva então fica a maior parte de seu dia sozinha. Ela normalmente usa seu celular para ouvir música ou enviar mensagens de texto,

às vezes ela costuma jogar jogos que a acalme, com mecânicas simples e divertidas.(Tech Savvy, disposição baixa à adaptar)

6ª persona: Domingos tem 77 anos, era mestre de obras, gosta muito de assistir televisão e adora fazer alguns serviços que envolvem sua antiga profissão. Possui smartphone. Domingos é um homem sem paciência e bruto. Ele normalmente usa seu smartphone para acompanhar seu time de futebol favorito e ver vídeos, porém se estressa rápido com o aparelho e acaba desistindo de usá-lo.(Uso baixo-médio, disposição nula à adaptar)

7ª persona: Ligia tem 82 anos, era professora, e mãe de 3 filhos. Politicamente ativa, usa seu smartphone para ver videos relacionados à atualidades, e trocar sua opinião com suas amigas, além de passar seu tempo jogando versões digitais de jogos conhecidos, como paciência.(tech savvy, disposição alta à adaptar)

8ª persona: Maria tem 73 anos, era advogada, e hoje usa seu tempo para pintar, cozinhar e ler. Usa de seus dispositivos para se comunicar com a família e compartilhar memórias com as amigas. (uso médio-alto, disposição média-baixa à adaptar)

9ª persona: Vânia foi dona de casa durante sua vida toda, e mãe de 4 filhos. usa de seu smartphone apenas para ligação, e apenas quando alguém está por perto para ajudá-la. (Uso Nulo, Disposição baixa)

Indicadores:

Uso: Nulo, baixo, médio-baixo, médio, médio-alto, alto, tech savvy

Disposição: Nula, baixa, média-baixa, média, média-alta, alta