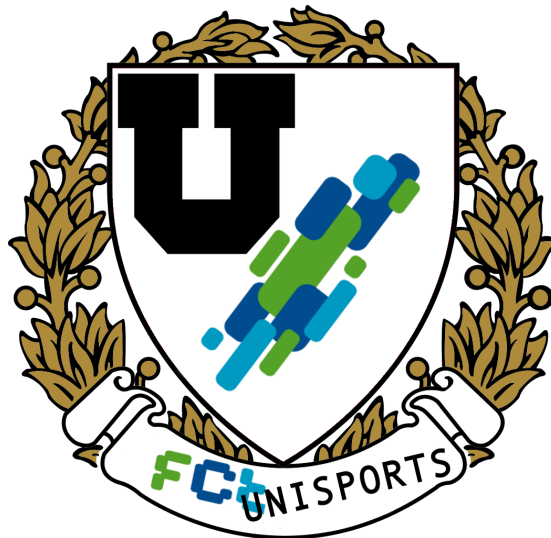


Interacção Pessoa-Máquina

2017/2018

FCT UniSports

Fase 2: Análise de Utilizador e Tarefas



Realizado por:

41631, Ricardo Pinheiro
41757, Manuel Duarte
42650, João Henriques

Lab class N° P3

Professor:
Teresa Romão

October 11, 2017

Problema

O problema em que nos focamos neste projecto é o facto de não existir uma plataforma que engloba toda a informação relativa ao desporto universitário, nomeadamente, na nossa faculdade. Tanto a nível de **resultados** de todas as equipas, em todos os desportos, em todos os torneios que realizam, como em informações relativas ao plantel das mesmas, em questões tanto **estatísticas** - presenças, desempenho jogo a jogo - como simplesmente em consultar quem se encontra nas equipas.

Após a abstracção feita a nível de utilizadores e como podem usar o sistema, outro problema surge na classe dos **treinadores**: por exemplo, não existe um portal onde eles possam tirar notas, ver estatísticas dos seus pupilos e fazer anúncios gerais - remarcação de um treino, distribuição de relatórios de avaliação individual. A nível de **atletas**, estes não podem fazer algo parecido; não podem ver estatísticas individuais, para eles mesmos verem o seu desempenho.

Os utilizadores regulares - sejam eles **fãs** ou **estudantes da faculdade em questão** - apesar de poderem ver alguma informação relativa às equipas, não podem ver a mesma de uma maneira eficiente. A carência da própria informação também é um ponto menos bom - não existe explicitamente informação relacionada com horários de jogos, locais dos mesmos, nem *streams* onde se poderá assistir aos variados jogos. Os treinos de captações também é uma informação que não se acessa de maneira fácil, dado que poderão tanto estar espalhadas em redes sociais (grupos, páginas) ou mesmo na existência de cartazes espalhados pela faculdade - o que não facilita a dissipação da mesma, criando mais um problema para os utilizadores.

Utilizadores

Vão existir **quatro** tipos de utilizadores, sendo eles:

- **Atletas**: os atletas são um tipo de utilizador que representa um estudante da faculdade e que também reside nos quadros de um qualquer desporto, representando a mesma - este utilizador faz o *login* usando as credenciais CLIP;
- **Estudantes**: os estudantes são os utilizadores que terão de fazer o seu *login* com as suas credenciais CLIP. Por exemplo, poderão fazer candidaturas a equipas - ou seja, poder marcar lugar num qualquer treino de captação - e deste modo, podem tornar-se **Atletas**. No entanto, poderão utilizar a sua conta normalmente, de forma a consultar resultados, notícias e outras qualquer operação que este sistema futuramente suporte.
- **Fãs**: os fãs são os utilizadores de escopo dito regular, onde apenas vão executar tarefas como consultar notícias, ver as *streams*, ver resultados, consultar a loja e efetuar compras, entre outras.
- **Treinadores**: os treinadores são os utilizadores que farão login com credenciais CLIP, tendo acesso a um painel especialmente atribuído. Este painel terá secções como **estatísticas de jogadores** - com gráficos descritivos do desempenho individual de um jogador, personalizável;

Tarefas

Quanto às tarefas, decidimos separar desta forma:

- **Alugar Campo de Jogos**

Objectivo: alugar por tempo definido, qualquer um do campo de jogos que estiver disponível para o efeito. Terá um *live feed* para o utilizador poder presenciar a melhor hora para fazer a reserva e poder assistir a qualquer desistência. Esta marcação também poderá ser feita com uma certa antecedência, tratando do sistema mostrar um calendário para fácil orientação do utilizador.

Pré-Condições: para poder fazer reserva dos campos, o utilizador necessita de ser um Estudante, um Atleta ou um Treinador para poder fazer a mesma. Um Fã, necessariamente, não poderá efectuar uma reserva de campo.

Tarefas Secundárias: o sistema disponibiliza um painel que permite agrupar um determinado número de pessoas - pessoas essas que terão de ser utilizadores do sistema, nomeadamente, Estudantes ou Atletas - para efectuar uma equipa e assim, poder defrontar outras. Estes encontros também poderão ter um teor **amigável** ou conter um teor mais competitivo, apelidando-se isso de um **Torneio**. Esse torneio poderá ser organizado por um **Treinador** - ou um qualquer administrador de sistema; nenhum utilizador fora do referido anteriormente, poderá organizar um torneio - e servirá como base para futuras “contratações” para as variadas equipas da faculdade. O treinador terá então no seu painel, uma opção para organizar este torneio, onde poderá difundir a mensagem rapidamente.

Excepções:

- Um utilizador do tipo Fã não poderá efectuar qualquer tarefa nesta parte do sistema.
- Se um campo tiver ocupado e um utilizador tentar alugar esse campo, surgirá uma mensagem de erro.
- Se a partir do momento que o utilizador vê o *feed* até três dias em diante, todos os campos estiverem cheios, o acesso a esta ferramenta é bloqueado a todos os utilizadores e é disponibilizada uma mensagem de erro, alertando a forte aderência à prática desportiva nesses dias.

Frequência de Uso: dependerá da afluência ao *website* e fácil (ou não) adaptação dos utilizadores habilitados a usar esta plataforma.

Restrições Temporais: a partir de uma certa hora, o *website* não vai disponibilizar oportunidade para fazer qualquer reserva de campo - **horário nocturno**; se todos os campos estiverem cheios a partir do momento que o utilizador consulta o *feed* até três dias com reservas em todas as horas disponíveis para tal, o acesso à ferramenta é bloqueado a todos os tipos de utilizadores.

- **Visualização de Estatísticas**

Objectivo: consultar estatísticas relativas ao desempenho individual de um certo atleta ou resultados das várias equipas que estão a representar a faculdade - seja em torneios, amigáveis ou treinos. Servirá de apoio aos Treinadores em questões de logística da equipa que estão a treinar e também servirá de apoio aos Atletas, que podem consultar estatísticas individuais e deste modo, treinar o que poderá estar mais fraco - segundo **relatórios de especialistas** envolvidos com o treino dos atletas. O estado físico do **Atleta** também será visível nesta secção; se por exemplo o Atleta está lesionado, um elemento do *staff* médico poderá acompanhar o atleta de perto e diariamente dar *feed* do seu estado.

Pré-Condições: para consultar esta parte da interface, qualquer tipo de utilizador está habilitado a fazê-lo. No entanto, para visualizar o painel detalhado com relatórios dos desempenhos dos jogadores, o utilizador necessita de ser um **Treinador**.

Tarefas Secundárias: os **Treinadores** nesta tarefa podem visualizar estatísticas individuais dos atletas, sendo estas personalizáveis ao nível de atributos do Atleta, ao nível do desempenho nos últimos jogos e ao nível de relatórios que possam de receber, sendo estes feitos pelo *staff* adjunto e colocado no site. As estatísticas serão apresentadas em numéricos e podem ser filtradas ao gosto do Treinador.

Os **Atletas** podem visualizar as mesmas estatísticas mas numa perspectiva diferente. Vão receber relatórios feitos exclusivamente para eles - estes relatórios podem ou não ser diferentes dos relatórios recebidos pelo **Treinador**.

Os **Fãs** poderão visualizar as estatísticas envolvendo resultados e atributos individuais dos atletas - não faria sentido os fãs também poderem ver relatórios que envolvam o *backstage* da operação de organização das várias equipas da faculdade.

Excepções:

- Existirá um motor de busca que servirá para encontrar variados atributos dos Atletas, Treinadores e resultados de qualquer jogo que aconteça; portanto, sempre que o motor de busca não obtiver resultados, será mostrada uma mensagem adequada à situação.

- Os Atletas poderão também requerer relatórios ao seu **Treinador** ou um qualquer elemento do *staff*; se por ventura, qualquer um destes não estiver disponível para elaborar os relatórios - por qualquer motivo - será mostrada uma mensagem de erro adequada à situação.

Frequência de Uso: aos **Treinadores** é atribuída a maior fatia de tempo despendido *online* nesta secção da plataforma; os elementos que a compõem e as ferramentas disponibilizadas, fazem desta uma secção preponderante para os Treinadores - por exemplo, em termos logísticos da equipa que o treinador tem que, passe-se a expressão, treinar.

Para os **Atletas** não terá tanta importância - só na situação da informação ser mesmo muito variada e em grande porte -, umas pequenas visitas a esta secção serão feitas pelos Atletas.

Para os **Fãs e Estudantes**, a fatia temporal atribuída a estes tipos de utilizadores será a menor. O interesse não é equiparável aos restantes *users*.

Restrições Temporais: o **Treinador** a certa altura do tempo, poderá não conseguir usar esta secção de uma maneira eficiente. Os relatórios dos variados adjuntos do *staff* poderão não existir sobre **Atletas** que tenham entrado à pouco tempo nas equipas, portanto, sendo limitados temporalmente, dificultando a tarefa de organização da equipa, por exemplo, no início do ano lectivo.

- **Visualizar Live Streaming**

Objectivo: visualizar conteúdo relativo à exibição das equipas da faculdade, nomeadamente em torneios internos ou mesmo nacionais. A FCT TV vai ser a responsável para distribuição destes conteúdos *online*; existirá uma emissão vinte e quatro horas por dia, sete dias por semana, onde algumas das emissões poderão ser em directo - contendo até um *live chat* para se ir discutindo vários aspectos dos conteúdos a serem transmitidos.

Pré-Condições: para poder visualizar estas *streams*, apenas é preciso ser utilizador da plataforma. Portanto, essa será a pré-condição desta tarefa.

Tarefas Secundárias: neste canto da plataforma, as tarefas secundárias que existem resumem-se ao *live chat* que é disponibilizado, para serem feitos comentários acerca do que está a ser transmitido - com um moderador, obviamente, para o *chat* fluir de uma maneira limpa. Este *chat* apenas é utilizado em situações de directos - esta decisão é feita na base em que não será necessário deixar um *chat sempre* quando é preciso um moderador humano para tal; seria uma tarefa morosa e aborrecida (não valeria a pena contratar uma equipa para o fazer, apenas num caso de necessidade extrema, normalmente, num caso de afluência fora do normal). Um serviço de VOD está também disponível para que estejam disponíveis para posterior visualização as *streams*.

Excepções:

- se uma stream estiver offline ou terminar, será emitida uma mensagem de erro apropriada.
- estará também um motor de pesquisa associado às *streams*, sempre que este não obtiver resultados, será apresentada uma mensagem apropriada.
-

Frequência de Uso: esta funcionalidade será usada maioritariamente por **Fãs e Estudantes**, pelo que podem desta forma acompanhar, comentar entre si, em directo as exibições das suas equipas preferidas.

Os **Atletas** farão pouco uso desta componente, dado que serão os protagonistas da informação apresentada, a não ser que estejam lesionados.

Por fim os **Treinadores** farão uso moderado, mas apenas do serviço VOD, para rever situações de jogo, para posteriormente elaborar com mais facilidade os relatórios de jogo e avaliação dos jogadores.

Restrições Temporais: não existem restrições temporais.

- **Consultar a Micro Social Media**

Objectivo: a consulta desta *social media* servirá para manter os utilizadores mais interessados nas vidas dos Atletas - maioritariamente, serão os Fãs e Estudantes a acompanhar os mesmos. No entanto, como objectivo secundário, esta secção servirá também para marcar torneios para serem disputados entre equipas de Estudantes, onde as mesmas

serão feitas nesta parte da plataforma. A comunicação entre utilizadores também será um objectivo a ser cumprido por esta secção, onde os Fãs, Estudantes e Atletas poderão comunicar por um *chat* de texto entre si.

Pré-Condições: Para poder usar esta funcionalidade, é necessário que o utilizador esteja registado na plataforma.

Tarefas Secundárias:

- Poderão ser **consultados os perfis** dos Atletas e dos Estudantes, onde existirá toda a informação básica necessária para descrever um indivíduo;
- **Fazer equipas** também será uma realidade, onde os Estudantes poderão combinar entre si quem jogará onde - inclusivé, poder ver *replays* - para disputar torneios mais tarde. Estes torneios serão de carácter amigável, mas poderão evoluir para um nível supremo, pois poderão disputar torneios a nível interno/nacional. Individualmente, devido a estas equipas, os jogadores poderão ser recrutados para as várias equipas da faculdade, devido ao bom desempenho e análise dos **Treinadores**;
- Existirá também um ***chat*** que todas as classes de utilizadores poderão comunicar entre si;
- Naturalmente, existirá um ***feed*** para organizar todas as novidades de uma maneira eficiente.

Excepções:

- Comentários em perfis que estejam “privados”, não vão ser contabilizados e poderá ser mostrada uma mensagem sempre que este erro aconteça - normalmente, este erro não vai acontecer porque em perfis privados os comentários estão bloqueados, mas pode haver *bugs* que permitam o comentário mesmo assim.

Frequência de Uso: A maior proporção de utilizadores a participar nesta rede serão os **Fãs e Estudantes**, maioritariamente para visitar os perfis dos atletas e a informação neles disponível.

Os **Atletas** apenas farão a manutenção dos seus perfis, seja ela manter a informação no perfil atualizada, ou partilhar algo que desejam (fotos, vídeos, notícias) com os seus seguidores .

Restrições Temporais:

- **Newsfeed**

Objectivo: manter o utilizador informado acerca de todo o tipo de notícias e conteúdo gráfico - vídeos e imagens - relacionado com o desporto na faculdade, tudo isto em *real-time*.

Pré-Condições: a única pré-condição desta tarefa, é o utilizador estar registado na plataforma.

Tarefas Secundárias: o utilizador poderá escolher as suas preferências, de modo a filtrar as notícias para visualizar apenas as notícias que idealmente sejam as mais relevantes.

Poderão ser aceites crónicas e artigos por parte dos administradores do sistema, sendo esses artigos e crónicas feitas pelos utilizadores - maioritariamente, será os Estudantes interessados em fazer parte do projecto e que queiram contribuir com os seus textos.

Excepções:

- À tentativa de filtragem de notícias por um termo que propriamente não esteja disponível, então será mostrada uma mensagem de erro adequada.

Frequência de Uso: Esta *feature* é destinada principalmente a **Fãs e Estudantes**, visto serão os utilizadores que têm mais interesse na informação difundida por este meio.

Restrições Temporais: Não existem restrições temporais.

Cenários das Tarefas

- **Cenário 1: Treinador precisa de fazer a equipa para o próximo ano lectivo**

Como aquilo que fora enunciado anteriormente, o Treinador está numa situação onde precisa de dados que o possam guiar numa boa estratégia de organização para o ano lectivo precedente. Para isso, vai ser conduzida uma tarefa de visualização de estatísticas, onde o Treinador poderá observar atentamente todas as observações e números que precisa de estar em contacto para desenvolver uma equipa imparável.

Estes dados serão apresentados numa estrutura gráfica, com o eixo das abcissas representando cada mês do ano e o eixo das ordenadas vai representar o atributo de cada Atleta (variando de 0 a 20). Cada recta que estará presente no gráfico, vai ser tal e qual cada atributo do Atleta, variando desde atributos físicos, até mentais.

Relatórios elaborados pelo *staff* também vão ser entregues nesta plataforma e vão estar em exibição para a sua apreciação.

- **Cenário 2: Estudantes precisam de alugar um campo de jogos**

Alguns estudantes precisam de alugar o campo de jogos para disputar um jogo de carácter amigável - o qual marcaram na rede social e difundiram antecipadamente através de um *post*. Para isso, os Estudantes vão aceder a uma secção da plataforma que servirá de aluguer dos variados campos de jogos da faculdade. Nessa secção, poderão escolher a hora e data, e depois poder partilhar essa informação diretamente na rede social - isto obviamente, se tiverem vagas.

- **Cenário 3: Fãs querem ver uma exibição da equipa de Futebol**

Um grupo de Fãs pretende ver a exibição da equipa de Futebol e sabem que vai ser transmitida por *stream*, a uma certa hora, de um certo dia. Após terem conta na plataforma e fazerem o *login*, cedo acedem à secção de *streaming* e prontamente são abordados com um *player*. Simplesmente dão *play* na *stream* e cedo estarão a presenciar o jogo.