

Fase 6

Relatório Final

Caderneta digital UEFA Euro 2020



Grupo “Os vencedores”

Constituído por:

- Gonçalo Prazeres nº 52049;
- Luís Carvalho nº51817;
- Pedro Emílio nº 52649.

Disciplina: Interação Pessoa-Máquina

Discente: Lígia Maria Rodrigues da Silva Ferreira

Índice

Introdução.....	3
Problemas com o papel.....	4
Entrevistas com personas.....	5
Cenários.....	6
Protótipos em papel.....	7
Protótipo digital.....	11

Introdução

O nosso projeto vai constituir-se como uma caderneta e um jogo. Na caderneta, os utilizadores poderão abrir packs, na secção dos packs, e colecioná-los, os cromos que o jogador tiver colados virtualmente na caderneta, vão ser esses jogadores que o utilizador poderá utilizar no jogo. Deste modo o utilizador quer mais packs e poderá ganhá-los a jogar, como antes dito ou então comprando-os, na secção da loja, por outro lado, no jogo, o utilizador irá batalhar contra um adversário (um jogador que o utilizador encontre ou um amigo) e assim este irá ganhar moedas, caso ganhe, e poderá gastá-las em packs ou poderá ir á secção do mercado, que se encontra no menu da caderneta, e comprar jogadores que estejam disponíveis.

A nível da moeda, existem duas moedas virtuais, uma em que os utilizadores ganham através de várias formas, como no fim de um jogo vitorioso, completando missões, na venda de cromos repetidos e ainda o utilizador poderá comprá-la se quiser, e a outra seria paga, onde o utilizador irá comprar com dinheiro real, por exemplo via paypal, também ao completar uma certa missão que é mais complicada que as outras ganhando pouca desta moeda.

Problemas com o papel

Hoje em dia o gasto de papel encontra-se em níveis catastróficos. Para a criação do papel é necessária madeira, vinda em particular de eucaliptos, pinheiros e acácias. Com a remoção das árvores, milhões de pessoas e animais saem prejudicadas devido à expulsão das suas zonas onde se encontra o tipo desta árvore, etc, como também o meio ambiente sai prejudicado, pois estamos a matar uma fonte importante para o mesmo.

Com o trabalho que nos foi pedido, um projeto que permita eliminar o papel de algumas das atividades quotidianas, o nosso grupo decidiu criar uma aplicação (uma caderneta virtual) com esse objetivo no mundo das cadernetas físicas de futebol e respetivos cromos dos jogadores. Visto que é habitual milhões de pessoas, ao redor do mundo, colecionarem essas cadernetas. Deste modo, iríamos reduzir o respetivo gasto de papel e até poderíamos abranger o máximo de pessoas possíveis, visto que não é necessário pagar pela caderneta (apenas descarregar a aplicação) e fizemos também um jogo virtual para atrair mais utilizadores. De notar, que caso os utilizadores tenham cromos repetidos, em vez de ser papel desperdiçado extra no caso de uma caderneta física, no caso da caderneta virtual, o utilizador pode vender (para comprar um que não tenha) ou pode trocar online/com um amigo.

Ademais, para além de reduzir o gasto de papel da caderneta física e cromos, a caderneta virtual previne que as pessoas más intencionadas não atirem as saquetas ou cromos repetidos para o meio ambiente (que infelizmente atualmente é um grave problema).

Para tudo isto, a pessoa apenas necessita para ter acesso à caderneta digital, um telemóvel com acesso à Internet. Registrar-se caso não tenha conta, senão apenas precisa fazer login.

Entrevistas com personas

Entrevista 1(Jovem):

A entrevista entre o membro do nosso grupo Pedro Emílio e o entrevistado Joaquim Josefino de 15 anos, conseguimos retirar alguns dados que permitam motivar os jovens a utilizar a nossa aplicação.

Uma breve exposição do que foi possível retirar é o seguinte: O utilizador mesmo sendo jovem demonstra lidar da mesma forma que um adulto sobre a forma como hoje em dia se gasta toneladas de papel, assim, o mesmo é apologista de uma caderneta virtual. Ademais, o entrevistado acrescenta que não só se poupa papel como também permite sujar menos o meio-ambiente visto que (e ele próprio refere) as crianças após retirarem o cromo, costumam “jogar” para o ambiente o resto do cromo com cola ou as embalagens dos cromos.

Outro ponto importante sobre a entrevista, foi que com o nosso projeto, com a criação do jogo e outras formas de ganhar pacotes, o rapaz iria se sentir mais motivado pois teria algum uso para os seus cromos em vez de ficarem apenas “colados” na caderneta.

Um ponto negativo acerca do nosso projeto e que nós vamos dar mais atenção é que, de acordo com o jovem os preços são parecidos aos das cadernetas físicas, ou seja, são um pouco caros, apesar de termos criado novas formas de ganhar cromos.

Entrevista 2(Adulto):

Esta entrevista foi realizada pelo Pedro Emílio, com o adulto de 54 anos, de nome João Banhas.

O entrevistado é um fanático por cromos de futebol e então encaixou-se perfeitamente com esta entrevista. Na sua opinião demonstra a mesma ideia do jovem e a mesma preocupação, visto que com o nosso projeto podemos ajudar o meio-ambiente e ao mesmo tempo os utilizadores continuam a colecionar os cromos como na caderneta física, porém também relatou que colecionar os cromos desta forma não seria igual ao da caderneta física, pois não existe o sentimento de querer ir ao quiosque e abrir o pacote com as mãos ao pé dos amigos ou familiares que também gostam de colecionar este tipo de cromos, a pesar de ser mais ou menos o mesmo não era igual, relatou João Banhas.

O entrevistado, igual ao jovem, também relatou que os preços eram muito elevados, porém adorou a ideia de se poder ganhar pacotes diários e por missões de graça. Este também, como o jovem também gostou da ideia de poder enfrentar outros jogadores com os cromos que possui, apesar de ter dito que seria injusto um jogador que não gasta dinheiro enfrentar-se contra um que gasta tudo o que tem para ter as cartas todas.

Cenários

Primeiro cenário:

O utilizador caso tenha já conta criada, irá iniciar sessão, caso contrário terá de registar uma conta e posteriormente fazer “login”. De seguida, irá ao apartado da caderneta para ver os cromos que possui, depois irá à secção da loja para abrir os seus “packs” diários e irá colocar/colar virtualmente os cromos resultantes da abertura dos “packs” na sua caderneta.

Segundo cenário:

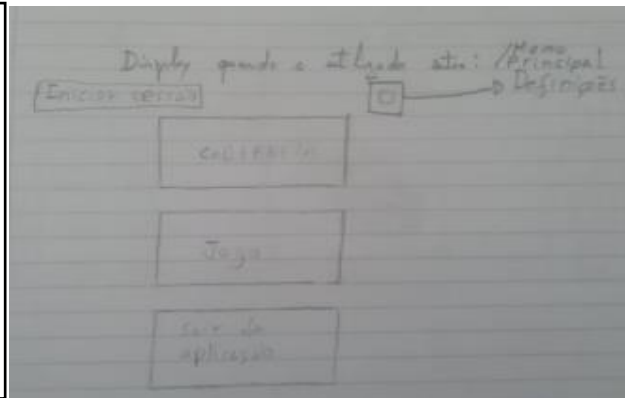
O utilizador irá seleccionar o jogo, depois irá seleccionar a opção de missões e irá ver o que terá que fazer, após isso irá voltar ao menu de jogo e seleccionará a secção de formação de equipa (irá para a caderneta para seleccionar os cromos que quiser ter na equipa), onde irá poder escolher as posições dos jogadores (com os cromos que possui), depois irá voltar ao menu do jogo e seleccionará a opção de jogo casual ou competitivo.

Terceiro cenário:

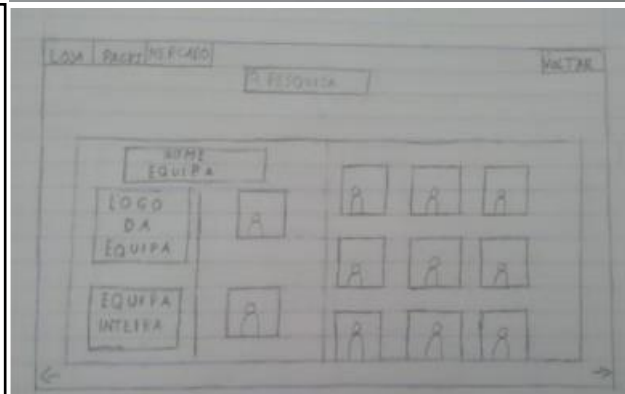
O utilizador primordialmente irá seleccionar a opção de caderneta e seguidamente vai à interface da loja, onde irá fazer a compra de algumas moedas para conseguir comprar packs, após isso o utilizador abre os mesmos e eventualmente calharam cromos repetidos, logo o objetivo deste cenário é o utilizador ir ao mercado para trocar esses cromos repetidos ou então vendê-los.

Protótipos em papel

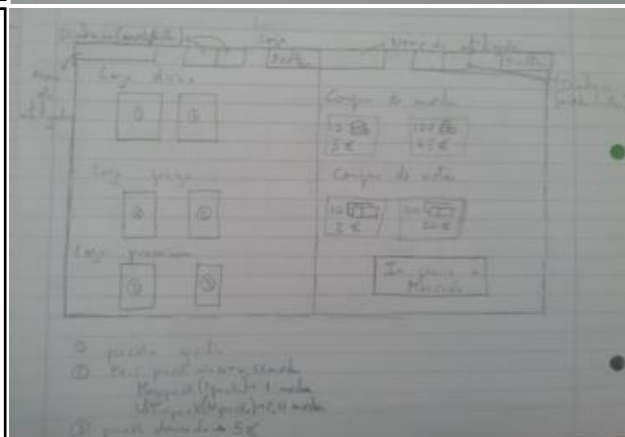
Menu da
aplicação



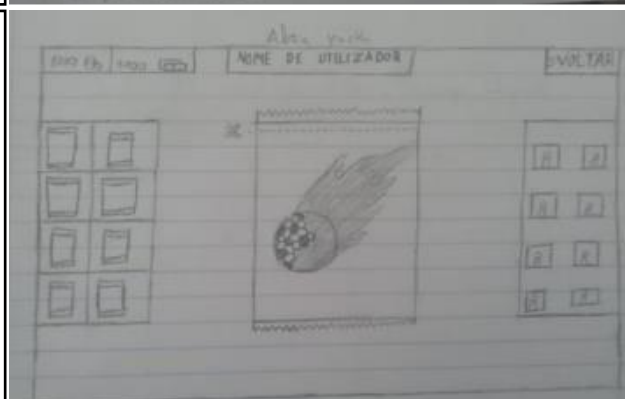
Menu da
caderneta



Loja de cromos e
moedas digitais



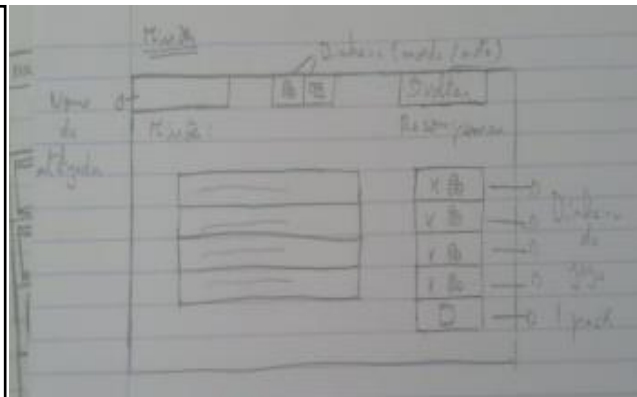
Menu de
abertura dos
packs



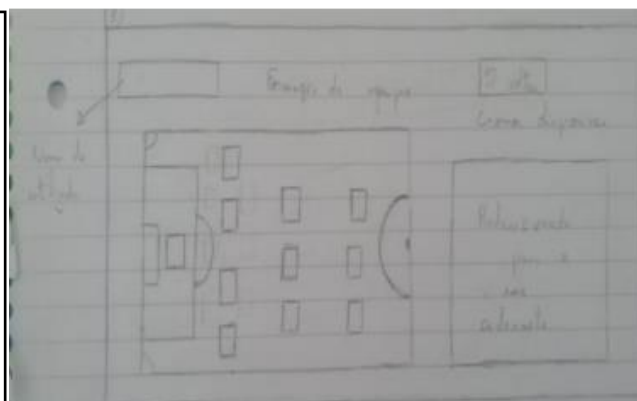
Menu do jogo



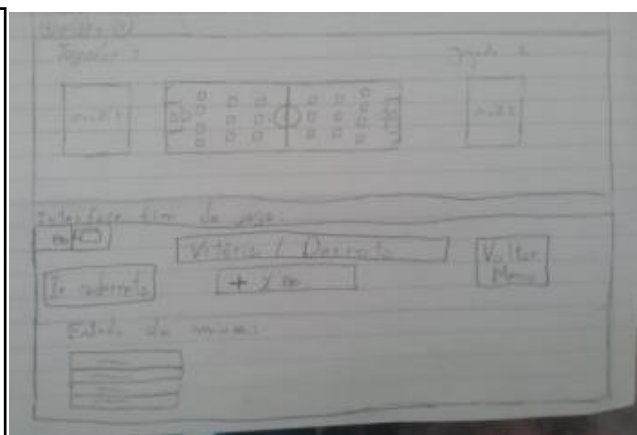
Missões



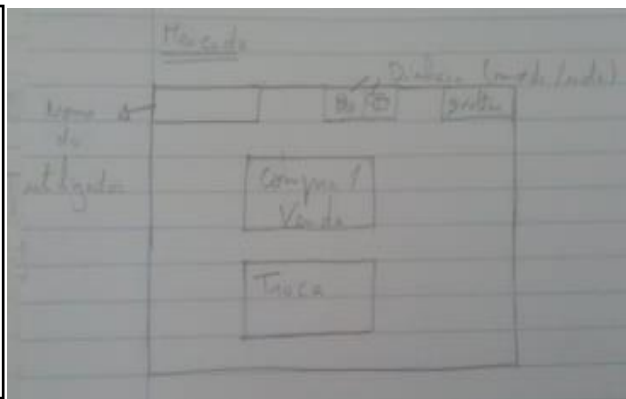
Formação da
equipa



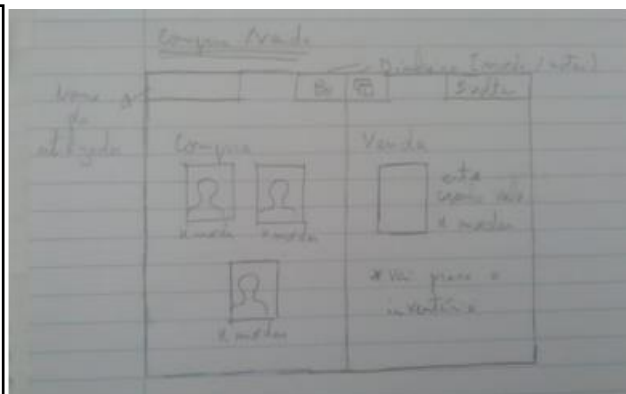
O jogo (encima)
Menu de vitória
ou derrota após
o jogo com as
respetivas
recompensas
(em baixo)



Menu do mercado



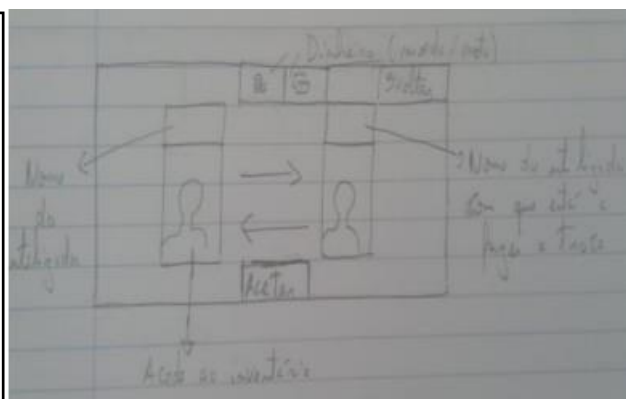
Compra (esquerda) e venda (direita) de jogadores no mercado



Menu da troca



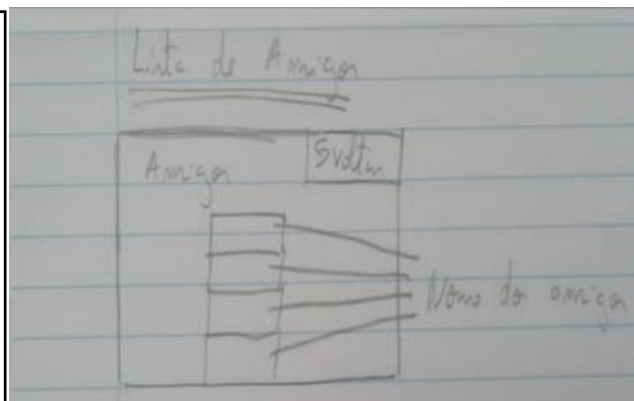
Troca entre jogadores



Inventário do
utilizador



Amigos



Testagem do protótipo em papel:

Durante a testagem do nosso protótipo pedimos aos nossos colegas que utilizassem e realizassem os nossos cenários. Segundo os nossos colegas não foram detetados erros, porém existia uma falha que foi detetada e que tinha a ver com a navegação no mesmo, pois como o protótipo estava em papel era complicado de visualizar esta falha, e felizmente, graças aos testes realizados conseguimos melhorar a navegação e outros aspetos que eram necessários melhorar ou até mudar (na parte do aspeto visual), também foram necessários acrescentar mais menus, como por exemplo os menus de confirmação e outros para que o protótipo se parecesse mais como uma aplicação.

De notar, que os utilizadores conseguiram perceber facilmente perceber o que era pedido (os cenários) e deste modo, conseguiram entender o mecanismo da aplicação.

Protótipo digital

O protótipo digital será enviado juntamente com este relatório.

Avaliações do protótipo digital:

O grupo d'Os Bananas detetou 2 problemas, o primeiro é quando o utilizador começa um jogo não existia nenhuma informação de que o mesmo está a correr e o segundo é o botão de "resgatar" não estava a funcionar porque era um texto.

1º problema:

O grupo classificou a severidade como maior

Para resolver este problema, o nosso grupo desenvolveu mais ferramentas para demonstrar que o jogo está realmente a correr (note-se que o foco não é no jogo, mas sim na caderneta, mas de modo a torna mais satisfatório a surpresa desta caderneta virtual, decidimos corrigir este problema). Acrescentámos um cronómetro (neste caso é o cursor/barra do jogo), adicionámos também janelas de quando é golo, início do jogo, intervalo do jogo e fim do jogo.

Adicionámos uma ferramenta que acreditamos promover mais o jogo e com o objetivo de atrair mais utilizadores para esta caderneta virtual, que é ser permitido a troca de cromos/jogadores quando está no intervalo do jogo.

2º problema:

O grupo classificou a severidade como menor.

Este segundo problema, na realidade não é um problema, simplesmente por lapso, esquecemos de criar uma nova janela para o botão do "Resgatar" nas missões e a sua respetiva ligação, ou seja, deixámos como sendo um texto e não um botão.

Após esta avaliação, fomos corrigir, acrescentando novas janelas e a sua ligação.

O grupo d'OS Últimos Zés detetaram 3 problemas, o primeiro é o fundo da aplicação é todo branco bem como os botões, o segundo é que as missões apenas se encontrem disponíveis na vertente do jogo e o terceiro e último é de não existirem instruções de como funciona o jogo.

Este grupo avaliou-nos numa escala de 1 a 5

1º problema:

O grupo classificou a severidade como 4.

Para o respetivo problema, a solução do nosso grupo, em vez de colocar um fundo relacionado com o tema da app ou com cores que se adequem ou assemelhem aos packs de cromos, decidimos exaltar os botões, ou seja, colocámos um contorno a preto em todos os botões do protótipo.

2º problema:

O grupo classificou a severidade como 1.

Não é bem um problema e achamos que o grupo entendeu de uma forma distinta do que nós pretendemos, em relação às missões. Deste modo, adicionámos uma janela no protótipo, onde fornecemos mais informações acerca das missões.

As missões não são só sobre o jogo, também pretendemos que se estenda pelo resto da aplicação, como, o utilizador troque x cromos com outro utilizador, ou compre 10 cromos no mercado, por exemplo. Assim, queremos dizer, o objetivo das missões é manter mais utilizadores ativos na caderneta (pois estes vão receber recompensas e deste modo cromos) como também, queremos que eles explorem a aplicação.

Decidimos colocar as missões na parte do jogo, pois é onde melhor se enquadra.

3º problema:

O grupo classificou a severidade como 3.

Para este problema e de modo a que os utilizadores não experientes obtenham bons resultados no jogo, decidimos seguir com a proposta de solução dos nossos colegas, ou seja, criámos um botão para mais informações do jogo e fizemos uma espécie de manual com as instruções mais precisas.

