

## Parte II:

O nosso projeto tem como objetivo alastrar um público teoricamente mais jovem, visto que na sua grande maioria são os adolescentes que adoram o futebol (tema principal do nosso trabalho), mas não só, pode ser um adulto que também aprecie do mesmo desporto ou que tenha prazer em colecionar cromos dos jogadores.

A nossa ideia é entrevistar duas personas, uma mais jovem, de modo a nos proporcionar uma visão mais “verde” e mais juvenil/inocente, visto que hoje em dia, na sua maioria, só compram cromos para trocar com os seus amigos ou porque está na moda e querem ter “fotografias impressas” dos seus ídolos, ademais, serão boas influências na construção do jogo em si. Por outro lado, pretendemos entrevistar uma persona mais entendida, ou seja, um adulto, algum colecionar, o qual já tenha mais alguma experiência neste campo, de modo a nos propiciar certos dados, que teoricamente serão mais úteis para a construção e melhoria do nosso trabalho.

### A nível das tarefas:

Primeiramente, o nosso projeto vai constituir-se como uma caderneta e um jogo, onde o utilizador batalha contra o adversário como um jogo de futebol, a mesma magia e o “jogo bonito” vão se misturar neste trabalho. Iremos ter três modos de jogo, um o utilizador vai conseguir treinar (contra “bots”), outro online, o utilizador jogo contra outro jogador (“multiplayer”), de modo a conquistar melhores “ranks”, ou seja, níveis para demonstrar quem é o melhor e seria uma forma de competir contra os amigos para ver quem é o primeiro a chegar ao topo – “Rank CHAMPION” (Por exemplo uma vitória daria 3 pontos, um empate 1 ponto e derrota, nenhum, e quantos mais pontos o utilizador ganhar, mais facilmente sobe de “rank” e seria uma boa forma de motivar os utilizadores. Por fim, o modo torneio, onde também os utilizadores competem entre si em formato de grupos e “brackets” até chegar à final para conquistar a taça dourada, ou então a dita medalha de prata/bronze. A ideia será oferecer também dinheiro virtual a cada vitória dependente do modo. A nível da moeda, seriam duas moedas virtuais, uma em que os utilizadores ganham de várias tarefas e outra seria paga, onde o utilizador coloca dinheiro e depois pode ir à nossa loja gastar em diversos objetos (será explicado mais à frente).

O projeto contará com uma espécie de caderneta com um extra(jogo), onde os utilizadores poderão abrir 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. Também pode ser oferecido, ou seja, o utilizador irá receber 1 pack gratuitamente por dia ou então irá existir 4 packs de desafios (diário, semanal, mensal, anual), onde o utilizador completa desafios (o utilizador interage com o sistema). Nota: Ao abrir um pack, o utilizador ganha 6 cromos.

Iremos construir também uma janela, um mercado, onde o utilizador consegue vender os seus cromos, tanto como repetidos para ganhar mais dinheiro e comprar cromos que não tem (de interesse do utente). E também um sistema de trocas, de modo a ser disponível a troca entre os usuários/amigos.

A nível de patrocínios, para que a aplicação do projeto seja rentável, para além da venda de packs, o objetivo concentra-se em fazer a marca crescer, ou seja, comunicar com empresas primeiramente de pouco gabarito até atingirmos altas marcas multinacionais. O objetivo é passar anúncios na app, onde o utilizador assiste aos mesmo e ganha dois packs especiais (3 cromos em cada), ou então o uso de códigos, ou seja, o utilizador compra um utensílio e ganha um código, ao utilizar este código na embalagem e ao colocar o mesmo na aplicação, o utilizador é recompensado com dois packs especiais. O utilizador pode convidar os seus amigos através de um “referral link”, onde ganha dois packs especiais. O objetivo é motivar os utilizadores e ao mesmo tempo divulgar a marca e ganhar novos membros no nosso projeto.

Em suma, o objetivo primordial deste empreendimento e por parte deste grupo é atrair ao máximo as pessoas a transitar para as cadernetas virtuais e é por isso que pretendemos aplicar o jogo e outras ferramentas na aplicação da caderneta, para isso teremos que lidar com várias sub-tarefas, das quais consta programar a aplicação em si.

A nível de cenários:

Tendo em conta o ponto de vista o utilizador e de modo a facilitar a compreensão dos mesmos, nós decidimos criar os seguintes cenários.

Cenário 1: O nosso grupo decidiu conforme o tema do projeto colocar a caderneta como aspeto principal, ou seja, o utilizador ao inicializar será redirecionado para a caderneta e nos cantos superiores, no esquerdo haverá um botão onde o utilizador é direcionado á loja para comprar mais saquetas ou resgatar as saquetas grátis. Ao lado do botão da loja, haverá as seguintes opções, as missões e o “referral link”. No canto superior direito o utilizador poderá interagir com o jogo.

Cenário 2: Quando o utilizador seleciona a opção de jogo da caderneta, ele iria visualizar 4 botões (partida casual (amigável), partida competitiva (onde iria mostrar o “rank” em que está), o de selecionar equipa (onde vai escolher a sua equipa (de acordo com os cromos que o utilizador possui)) e o último botão seria o de amigos (onde se pode ver o “rank” em que este está e também desafia-lo para uma partida casual)), estes 4 botões estariam no meio do ecrã, em que os das partidas casuais e competitivas seriam maiores que os outros dois.

Cenário 3: A loja seria dividida em 2 partes (a loja diária (onde estarão disponíveis os pacotes diários, os de missões (só dá para resgatar quando as missões estão completas) e também pacotes que iriam necessitar uma certa quantidade de moedas virtuais para comprar) e a secção paga (com dinheiro real), onde esta estará dividida em 2 partes (a loja de cromos normais (onde iriam conseguir 10 cromos com pouca chance de calhar um cromo raro) e a loja de cromos “premium” (que se poderia conseguir 20 cromos e 3 desses cromos seriam raros))). Também irá outra secção no menu da loja que se chamaria duplicados, nesta secção iria mostrar todos os duplicados que o utilizador possuía, e com esta informação este iria decidir o que iria fazer com eles (vendê-los por uma certa quantidade de moedas virtuais ou trocá-las com outros utilizadores que quisessem ter esse(s) cromo(s)).

#### 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.