



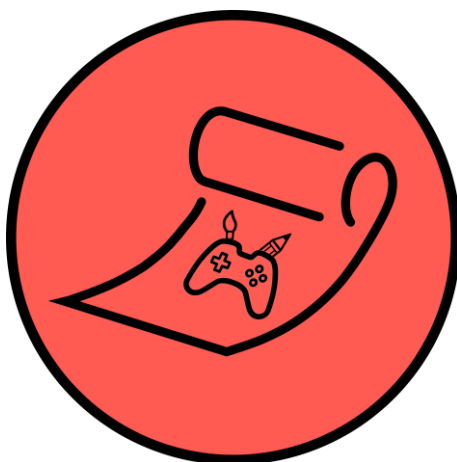
FACULDADE DE
CIÊNCIAS E TECNOLOGIA
UNIVERSIDADE NOVA DE LISBOA

Interação Pessoa-Máquina

2020/2021

GameWrap

Stage 2: User and Task Analysis



Realizado por:

António Santos, 51879
Frederico Pinheiro, 52794
João Rodrigues, 53349
Pedro Bailão, 53675

Lab class Nº P3

Group Nº 21

Professor:
Teresa Romão

October 18,2020

Descrição do problema:

Um problema frequente na indústria de desenvolvimento de jogos indie (indie são empresas/individuais que criam jogos com fundos bastante limitados) é que nem sempre há condições para que o grupo em questão consiga angariar todos os elementos necessários para o desenvolvimento de um jogo (desde design gráfico, produção musical, voice acting e programação). Neste momento já há algumas plataformas para aquisição dos mesmos, mas muitas vezes estas plataformas não incluem todas os géneros de produtos necessários, e também consegue ser difícil encontrar algo que se adeque ao que os desenvolvedores pretendem.

Com a GameWrap pretendemos fornecer aos criadores uma plataforma que facilite a obtenção dos diferentes materiais necessários para o desenvolvimento dos seus jogos. Nesta rede social forneceremos um estilo em que criadores de conteúdo podem publicar o seu material para venda direta, mas fornecendo também as ferramentas para que os interessados possam contactar o mesmo para trabalhos personalizados. Os materiais publicados seriam presentes aos utilizadores num feed de publicações, podendo ser filtrado por tópico, mas também através de uma barra de pesquisa para pesquisar publicações concretas.

Para além disto também convidamos empresas a participar com a possibilidade de criação de eventos para promover a interação entre equipas de desenvolvedores e as empresas podendo haver game jams com premiação monetária aos participantes e até mesmo a possibilidade das empresas organizadoras quererem contratar a equipa para algo maior.

Por fim também é possível apoiar os teus criadores preferidos ou os que te foram mais uteis através dos métodos de doações presentes nos perfis de cada criador que podem ser feitas de forma recorrente (mensal) ou única.

Utilizadores Alvo

Os utilizadores alvo da nossa aplicação seriam pessoas interessadas no desenvolvimento de jogos, empresas, artistas gráficos ou musicais que pretendam que o seu trabalho possa ser utilizado em jogos e *voice actors* que quisessem interpretar personagens de jogos.

O nosso sistema distingue três tipos de utilizadores, o utilizador visitante que apenas pode visualizar e pesquisar os conteúdos do website, os criadores podem criar o seu perfil, dar upload dos seus conteúdos, apoiar, seguir e falar com outros criadores e por fim as empresas que podem fazer o que os criadores fazem e organizar e apoiar eventos.

Visitantes:

Idades: Maiores de 13

Sexo: Feminino ou Masculino

Meio de acesso: Computador, smartphone ou tablet

Uso de Tecnologias: Diário ou ocasional

Criadores:

Idades: Maiores de 18 ou menores com Controlo Parental
Sexo: Feminino ou Masculino
Meio de acesso: Computador, smartphone ou tablet
Uso de Tecnologias: Diário

Empresas:

Meio de acesso: Computador, smartphone ou tablet
Uso de Tecnologias: Diário

Análise de Tarefas (task analysis)**Task 1 – Partilhar multimédia**

Objetivo 1:

- Publicar um produto/serviço para venda

Precondições:

- Ter uma conexão com internet
- Ter uma conta como criador/empresa

Subtarefas:

- Ir ao menu de publicações
- Dar upload dos ficheiros
- Adicionar preço
- Adicionar descrição e tópicos

Objetivo 2:

- Publicar um produto/serviço para uso comunitário

Precondições:

- Ter uma conexão com internet
- Ter uma conta como criador/empresa

Subtarefas:

- Ir ao menu de publicações
- Dar upload dos ficheiros
- Adicionar descrição e tópicos

Task 2 – Pesquisar

Objetivo 1:

- Pesquisar multimédia

Precondições:

- Ter uma conexão com internet
- Ter uma conta como criador/empresa

Subtarefas:

- Aceder à barra de pesquisa
- Pesquisar pelo tópico pretendido

Objetivo 2:

- Pesquisar criadores/empresas

Precondição:

- Ter uma conexão com internet
- Ter uma conta como criador/empresa

Subtarefas:

- Aceder à barra de pesquisa
- Pesquisar pelo criador/empresa pretendido

Task 3 – Organizar evento

Objetivo:

- Organizar um evento

Precondições:

- Ter uma conexão com internet
- Ter uma conta como empresa

Subtarefas:

- Ir ao menu de organização de eventos
- Adicionar empresas colaboradoras
- Preencher os detalhes do evento
- Adicionar descrição e tópicos
- Criar evento

Task 4 – Mensagens

Objetivo:

- Falar com um criador/empresa

Precondições:

- Ter uma conexão com internet
- Ter uma conta como criador/empresa

Subtarefas 1:

- Ir ao perfil de um criador/empresa
- Carregar no botão da mensagem
- Escrever mensagem

Subtarefa 2:

- Ir ao menu de mensagens
- Escolher o criador/empresa
- Carregar no botão da mensagem
- Escrever mensagem

Task 5 – Apoiar Criador

Objetivo:

- Apoiar monetariamente um criador

Precondições:

- Ter uma conexão com internet
- Ter uma conta como criador/empresa

Subtarefas 1:

- Ir ao perfil de um criador
- Carregar no botão de apoiar criador
- Decidir o método de apoio
- Deixar uma mensagem de apoio ao criador
- Efetuar o pagamento

Briefing

Com a nossa aplicação pretendemos facilitar o processo de criação de jogos para desenvolvedores indie que nem sempre têm condições para angariar todos os elementos necessários para o desenvolvimento de um jogo (desde design gráfico, produção musical, voice acting e programação). Neste momento há algumas plataformas para aquisição destes materiais, mas muitas vezes estas plataformas não incluem todas os géneros de produtos necessários e também consegue ser difícil encontrar algo que se adeque ao que os desenvolvedores pretendem.

Com a GameWrap pretendemos fornecer aos criadores uma plataforma que facilite a obtenção dos diferentes materiais necessários para o desenvolvimento dos seus jogos. Nesta plataforma forneceremos um local para os criadores de conteúdo poderem publicar o seu material para venda direta, mas também fornecendo as ferramentas para que os interessados possam contactar os criadores para trabalhos personalizados.

Para além disto também convidamos empresas a participar com a possibilidade de criação de eventos para promover a interação entre equipas de desenvolvedores e as empresas podendo haver game jams com premiação monetária aos participantes e até mesmo a possibilidade das empresas organizadoras quererem contratar a equipa para algo maior.

Descrição de cenários (task scenarios)

Cenário 1

O Sr. Miguel é um desenvolvedor de jogos, e já tem um jogo quase todo feito, mas falta-lhe músicas do estilo Jazz. Como ele não sabe compor músicas, acede ao site GameWrap, entra na sua conta, e vai procurar música Jazz para encontrar alguém que possa compor músicas desse género para o seu jogo. Ao ver os resultados da pesquisa o Sr. Miguel gostou muito do relatório do Joel então decidiu entrar em contacto com ele para negociar os termos de utilização das músicas, envia-lhe uma mensagem e sai da conta.

Cenário 2

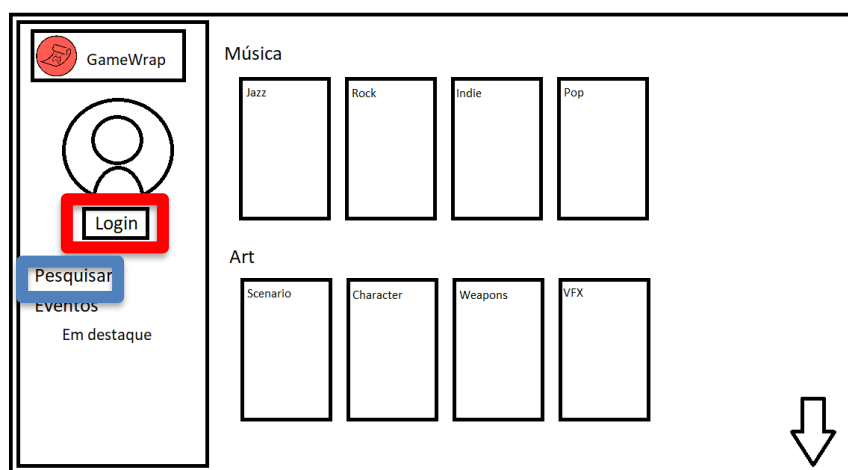
A Naughty Dog, empresa de desenvolvimento de jogos da Sony, quer encontrar jovens promessas no mundo da criação de jogos para as mais diversas áreas. Para o fazer a Naughty Dog decidiu que iria criar uma game jam (concurso de criação de jogos) de forma a apurar pessoas com altas competências na indústria. Então o responsável da empresa para tratar deste evento, entrou no site da GameWrap, acedeu à conta da empresa e cria um evento. Ao criar um evento, adicionou a Sony como colaboradora (uma vez que os prémios monetários atribuídos aos vencedores seriam dados pela Sony). Depois procedeu a descrever o evento, datas limite de inscrições e duração da competição, restrições de inscrição, e prémios que seriam dados aos 3 melhores projetos, finalizou a criação de evento e saiu da conta da empresa.

Cenário 3

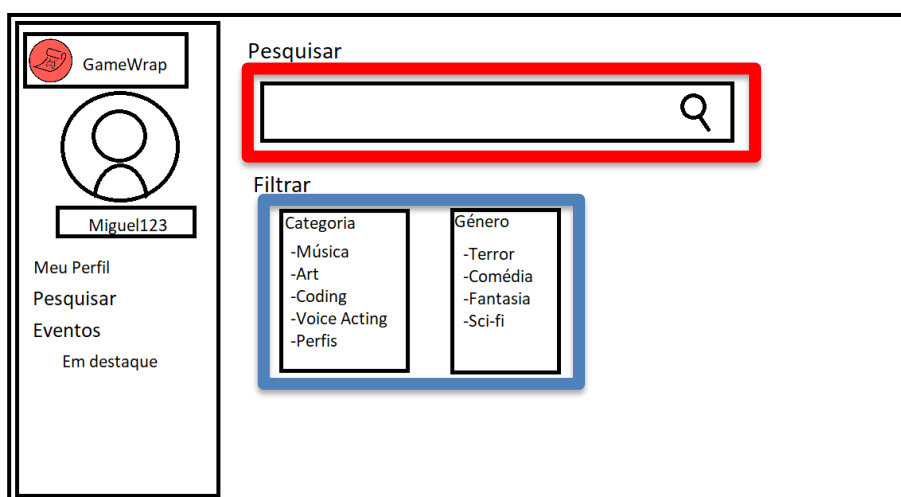
O Sr. Diogo acabou de modelar um pack de personagens 3D que poderiam ser utilizadas num jogo. Como o Diogo não percebe nada de criação de jogos decidiu que ia publicar o seu pack no site GameWrap para ver se encontrava quem quisesse utilizar o seu pack e nesse processo até fazer algum dinheiro. Então o Sr. Diogo entrou na sua conta no GameWrap. Lá ele deu upload dos ficheiros, adicionou a descrição do pack, escolheu as tags e definiu que aceitaria que utilizassem os seus modelos pelo preço de 20€. Após isso foi só concluir o processo publicando o seu trabalho e saiu da sua conta.

Storyboard

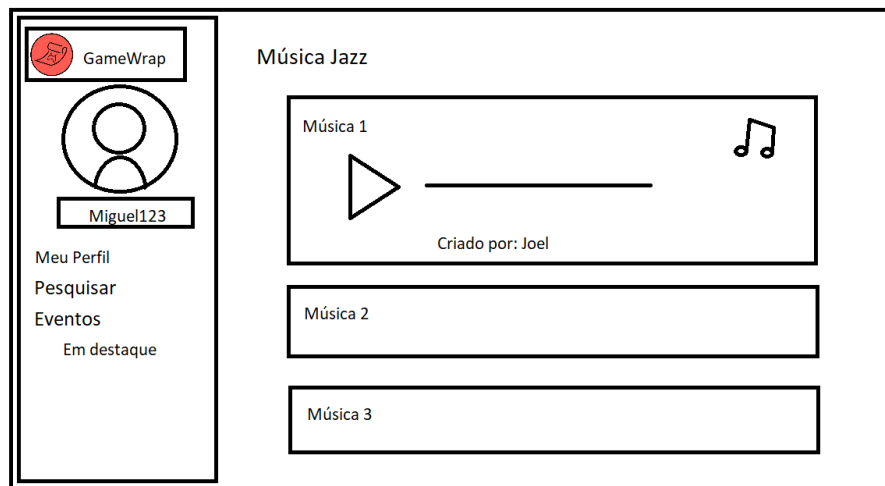
Cenário 1



Ao abrir a aplicação deparamo-nos sempre com esta página, em que não temos login em nenhuma conta, mostrando-nos os destaques, os produtos mais populares, ordenados por tópicos. Como queremos fazer login na conta do Sr. Miguel, selecionamos o botão login, assinalado a vermelho, onde seremos levados para uma página para fazer introduzir os dados da conta (nome de utilizador e palavra passe) para se fazer o login. Após ter a conta iniciada, podemos ir para o menu de pesquisa, indicado a azul.



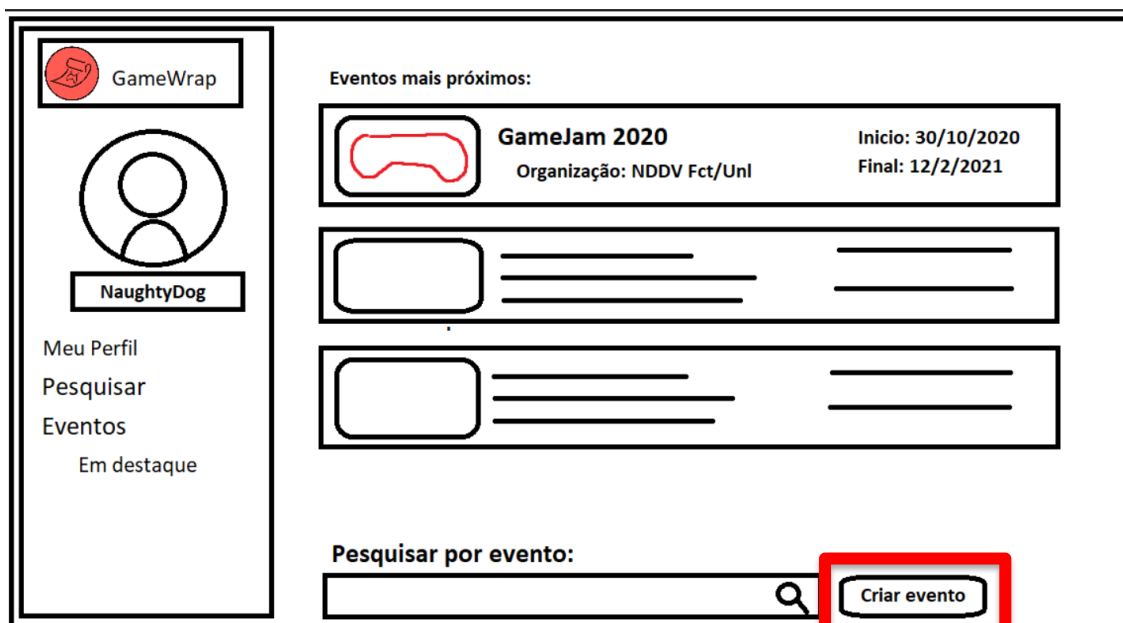
No menu de pesquisa temos várias formas de encontrar o que se pretende. Pode-se introduzir palavras-chave na barra de pesquisa, assinalada a vermelho, ou usando os filtros, assinalado a azul. De notar que também se pode encontrar o que se pretende no menu inicial, se aparecer nos destaques.



Após fazer a pesquisa do tópico que queremos, neste caso jazz, aparece uma lista com várias músicas, onde podemos ouvir uma previews das músicas. O Sr. Miguel gosta da primeira música e quer entrar em contacto com o Joel, o seu criador, por isso seleciona o seu nome, marcado a vermelho, onde somos levados para a página de perfil do Joel, onde encontramos os contactos do Joel e o Sr. Miguel pode entrar em contacto com ele.

Cenário 2

Semelhante ao cenário 1, a primeira coisa a fazer é dar login na conta da Naughty Dog. Desta vez, contudo, vamos para o menu de eventos, que se encontra imediatamente por baixo do menu de pesquisa no menu inicial.



Aqui podemos ver todos os eventos já criados, mas como queremos criar um novo evento vamos ao botão de criar evento, assinalado a vermelho.

The screenshot shows the 'Criação de eventos' page. On the left is a sidebar with the GameWrap logo, a user profile icon for 'NaughtyDog', and a menu with 'Meu Perfil', 'Pesquisar', 'Eventos', and 'Em destaque'. The main area is titled 'Criação de eventos:' and contains several input fields: 'Titulo:', 'Descrição:', 'Data de início:', 'Data de fim:', and 'Adicionar colaboradores:'. At the bottom right, a button labeled 'Criar Evento' is highlighted with a red rectangle.

Nesta página introduzimos os dados todos referentes à nova gamejam a criar e após preencher, selecionamos o botão criar evento para finalizar o processo.

Cenário 3

Tal como nos anteriores, primeiro devemos fazer login na conta do Sr. Diogo. Ao fazer o login queremos ir ao seu perfil, usando o botão Meu Perfil, imediatamente acima do botão para aceder ao menu de pesquisa.

The screenshot shows the 'Meu Perfil' page. The sidebar is identical to the previous one, but the user profile is now 'GandaDiogo' and the menu includes 'Logout'. The main area is titled 'Meu Perfil' and 'Minhas Criações', displaying a grid of eight empty rectangular boxes. At the bottom right, a button labeled 'Upload' is highlighted with a red rectangle.

Como queremos fazer upload, selecionamos o botão de upload, assinalado a vermelho.

The screenshot shows a web interface for uploading products. On the left is a sidebar with the GameWrap logo, a user profile icon for 'GandaDiogo', and links for 'Meu Perfil', 'Pesquisar', 'Eventos', and 'Em destaque'. The main area is titled 'Publicação de produtos:' and contains a large dashed box with the text 'Coloque ficheiros aqui'. Below this are input fields for 'Nome do produto:', 'Categorias:' (with a plus icon), and 'Descrição:'. At the bottom, there is a 'Preço:' field, a 'Negociável' checkbox, and a 'Publicar' button highlighted with a red border.

Nesta página basta apenas fazer upload do ficheiro, preencher as informações importantes e publicar, disponibilizando a toda a gente o seu pack de personagens.

Feedback aula Prática

De uma forma geral, todo o feedback que obtivemos foi bastante positivo e os nossos colegas apreciaram o quão intuitiva a aplicação era. Contudo, tivemos algumas críticas construtivas no que diz respeito a certos detalhes que iremos ter em mente quando desenvolvermos a nossa aplicação.

Um problema que vários testadores tiveram foi o posicionamento dos botões de upload e de logout, estes encontram-se apenas na página de perfil de utilizador. Foi nos sugerido a utilização de um dropdown menu, disponível para acesso a qualquer momento, com estas opções e outras futuras que podemos vir a adicionar, tal como definições de conta.

Outro problema que surgiu foi a falta de clareza no que diz respeito ao menu inicial. Ao abrir a aplicação da primeira vez, tendo ou não tendo conta ativa, os testadores mostraram-se confusos no que representava o menu inicial. A nossa intenção de ser um menu a mostrar os “Destaques” não foi clara que chegou.

Marvel Link: <https://marvelapp.com/prototype/267g382g>