

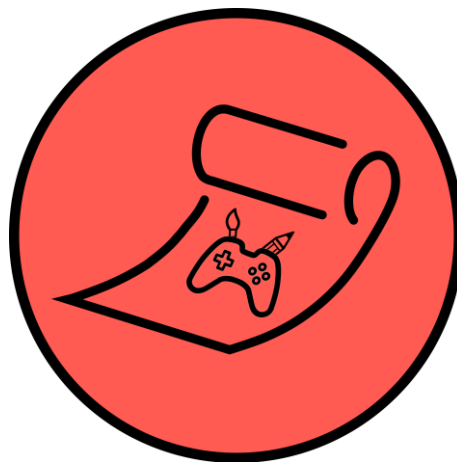


FACULDADE DE
CIÊNCIAS E TECNOLOGIA
UNIVERSIDADE NOVA DE LISBOA

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

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 as músicas. Como ele não sabe compor músicas, acede ao site GameWrap e vai procurar pelo tópico música para encontrar alguém com um estilo de música que se adeque à sua imagem. Ao encontrar um estilo de música que lhe agrade, clica na página do produto, inicia conversa com o produtor e parte para a negociação dos termos de utilização das músicas.

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 e clicou no menu de criação de eventos. Nesse menu, 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. Depois disto cria o evento e após a entrega dos projetos por parte dos concorrentes analisam os projetos para ver quais os mais interessantes.

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 e acedeu ao menu de publicações. Lá ele deu upload dos ficheiros, definiu que aceitaria que utilizassem os seus modelos pelo preço de 20€ e adicionou a descrição do pack. Após isso foi só concluir o processo publicando o seu trabalho e esperar que outras pessoas interagissem com o mesmo.