



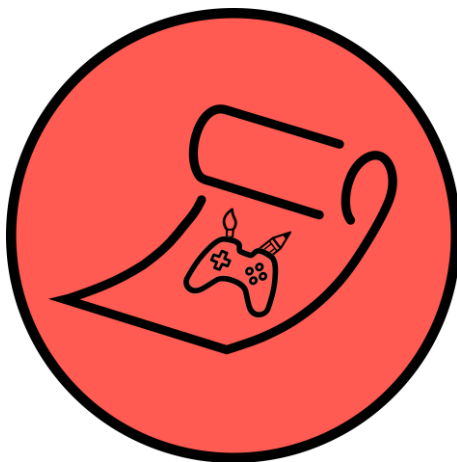
FACULDADE DE
CIÊNCIAS E TECNOLOGIA
UNIVERSIDADE NOVA DE LISBOA

Interação Pessoa-Máquina

2020/2021

GameWrap

Stage 4: Computer prototype



Realizado por:

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

Lab class Nº P3

Group Nº 21

Professor:
Teresa Romão

30 de Novembro de 2020

URL do Protótipo:

<https://personal-eg5wulr8.outsystemscloud.com/GameWrap/>

Requerimentos:

- Um computador com ligação há internet.
- Registar antes de usar.

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.

Análise de Tarefas

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

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 repertório 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.

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.

Features não implementadas

No registo de conta não verificamos se já existe um utilizador com o mesmo username ou com o mesmo email.

Não implementamos o menu lateral, mas colocamo-lo na parte superior e temos acesso quando clicamos num botão.

Não implementamos o botão de apoiar criador pois como estávamos a adicionar as redes sociais também adicionamos o patreon que faz o mesmo trabalho.

Não conseguimos implementar a barra de pesquisa, para procurar um certo utilizador, mas implementamos para fazer uma filtragem dos produtos por nome e por categoria.

Descrição e Ferramentas

O nosso website tem um menu de destaques onde se pode ver os produtos disponíveis e para ter acesso é necessário fazer login/registo.

Depois de se ter feito o login continua-se na mesma página, mas agora com acesso ao menu de eventos, publicações e perfil do usuário.

Temos uma base de dados bastante completa que contém os eventos, os utilizadores e os produtos, que está operacional em todas as páginas e devido a isso por vezes o site encontra-se um pouco lento.

Por fim levamos em conta as sugestões que nos foram dadas na fase experimental ao colocarmos os botões de logout e de publicação de maneira mais acessível.

O website GameWrap foi criado na aplicação Outsystems Service Studio.