

1ο παραδοτέο- Group εργασία Διαδραστική Σχεδίασης
DPSPD19028 Δαμιανού Φαίδρα
DPSPD18059 Κυριάκου Μαρίνα
DPSPD18108 Στριλιγκάς Εμμανουήλ

Brief : Δημιουργία παιχνιδιού ψυχαγωγίας για παιδιά ηλικιών από 7-12 ετών. Το παιχνίδι έχει ως στόχο ο χρήστης να τοποθετήσει πρώτος από τον αντίπαλό του 3 ίδια κομμάτια με μια συνεχόμενη αλληλουχία θέσεων.

People :

- Ηλικία :7-12 ετών
- Όλο το εύρος κιλών και ύψους
- Novice user
- Χωρίς ειδικές ανάγκες
- Ετερογενές μείγμα λόγω διαφορετικότητας των ατόμων σε σχέση με χαρακτηριστικά σώματος και χαρακτήρα , με ομοιογένεια στο ηλικιακό εύρος και στην σχολική τους θητεία.
- Διακριτικοί χρήστες το χρησιμοποιούν ανά στιγμές σε καταστάσεις παιχνιδιού και αλληλεπίδρασης με άλλο ένα άτομο.
- Infrequent χρήστες , καθώς πρόκειται για παιχνίδι και όχι κάποια καθημερινή ανάγκη των ατόμων.

Activity :

- Σπάνια χρήση
- Παιχνίδι χαλάρωσης με μικρού μήκους διάρκεια(1- 5 λεπτά) καθώς είναι παιχνίδι χωρίς ιδιαίτερη δυσκολία επίτευξης του στόχου
- Επίπεδο δυσκολίας λειτουργικότητας : Εύκολο
- Συνεχές - continuous
- 2 αντίπαλοι παίκτες (χωρίς συνεργασία)
- Απλή διεργασία εντολών
- Response time : άμεσο
- Ασφαλής σχεδιασμός για παιδιά - Μη safety critical καθώς τα παιδιά είναι ηλικίας που υπάρχει μια πρώιμη ωρίμανση χωρίς να υπάρχει κίνδυνος να καταπιούν κάποιο κομμάτι.
- Serial task- δεν συμπεριλαμβάνονται παράλληλα άλλες δραστηριότητες
- Active - οι χρήστες ενεργούν για την συνέχεια του
- Quantity > Quality
- Input requirements: αφή
- Δεν θα έχει error signs.

Context :

- Organisational: Δεν επηρεάζει οργανωσιακά τα άτομα
- Physical: εσωτερικά - λόγω της τεχνολογίας που χρησιμοποιείται
- Social environment: μέρος λειτουργίας το σπίτι

- Circumstance: Απασχόληση του παιχνιδιού σε καταστάσεις ψυχαγωγίας ή χαλάρωσης στο σπίτι.
- New knowledge: Κατανόηση τρόπου παιχνιδιού από τα άτομα που το παίζουν.

Technology :

- Input : Επιλογή εντολών μέσω αφής.
- Output: Φωτεινές ενδείξεις με εναλλαγή χρωμάτων
- Communication : Δεν υπάρχει επικοινωνία μεταξύ συσκευών.
- Content: Κατανόηση δύο σχημάτων και επιτυχία μέσω της συνεχούς σειράς τριών φορών του ίδιου σχήματος.
- Τεχνολογίες: Αισθητήρας φωτός , αισθητήρας αφής , χωρίς λειτουργία δικτύου.