**FunBets**

**1) Tema/Área do Projeto:** Cinema, Música

**2) Equipe:** Calleb Malinoski, Eduardo Vanderlei, Nicolas Veiga

**3) Título do Projeto** FunBets

**4) Resumo do Projeto (máximo 10 linhas, considerar Tarefas, interações, ações e atividades humanas que são pertinentes ao projeto. Contexto do projeto:** O projeto consiste em um aplicativo que permite um grupo de pessoas organizar um grupo de apostas de eventos como Oscar e Grammy. O usuário cria um grupo, escolhe um evento. Ele convida as pessoas a participarem desse grupo. Então, os usuários desse grupo escolhem quem eles acham que vão ganhar em cada categoria. Ao final do evento, o aplicativo mostra o vencedor. O usuário também pode definir uma pontuação para as categorias. Não é do aplicativo definir o que será apostado, ele apenas é um facilitador para a organização.

**5) Público do projeto:** Grupos de pessoas entre 14 e 100 anos com interesse em premiações de cinema e música, o aplicativo não oferece nenhuma restrição sobre as localidades dos usuários, mas é recomendado ser fluente em língua portuguesa e noções de utilização de aplicativos para mobile como checkbox, login, instalação, cadastro e navegação em aplicativos mobiles.

**6) Integração do Projeto as ondas de IHC:** O projeto se encaixa entre a segunda e a terceira onda, mesmo sendo focado em um grupo específico de usuário que se informam sobre premiações de diversas mídias também teremos que levar em consideração os impacto que essas mídias causam neste grupo pois as relações que a pessoa tem com as mídias implica no favoritismo dela pelo voto.

**7) Tipo de suporte:** O aplicativo contempla um sistema de apostas em grupo sobre filmes, álbuns, músicas e artistas que receberam algum tipo de indicação a premiações da área escolhida como prêmios musicais, cinematográficos e de atuação. Utilizando a listas de indicados que disponibilizado pela as organizações previamente o usuário seleciona suas escolhas que são ranqueadas por um sistema de pontos que ao término da premiação elege o(s) ganhador(es) do grupo.

O aplicativo não ficará imcubido de pagar as apostas e nem realizará tal controle, Isso, se for definido, é responsabilidade de grupo, estando essa parte fora do aplicativo. O usuário pode convidar seus amigos e montar seu grupo. Através desse grupo, o usuário escolhe qual premiação o grupo irá participar, Pode-se definir qual tipo de pontuação será utilizado. Haverá 3 tipos. A padrão que é o maior número de acertos, uma sugestão dos desenvolvedores e uma customizável pelo usuário.

Uma breve descrição sobre os indicados ficará disponível para pessoas com poucos conhecimento sobre as premiações tenha uma ideia (público novo).

O aplicativo durante as premiações ficará responsável por atualizar os vencedores, automaticamente, a pontuação e a colocação de cada um no grupo, ao final, mostrar o vencedor do grupo.

As atualizações dos vencedores de cada categoria da premiação pode ser realizada diretamente pelo dono do grupo da sala em tempo real ou após o término da premiação atualizado pela equipe de desenvolvedores.

**8) 10 requisitos funcionais e 13 requisitos não funcionais:**

RF01: O aplicativo necessita de cadastro de usuário.

RF02: O aplicativo necessita de Login

RF03: O software necessita de cadastro de grupo

RF04: O aplicativo necessita disponibilizar a premiação a ser escolhida

RF05: O aplicativo necessita que o usuário escolha o tipo de pontuação.

RF06: O aplicativo necessita que o usuário escolha as suas indicações

RF07: O aplicativo necessita mostrar o vencedor do grupo

RF08: O aplicativo necessita de um finalizador de apostas

RF09: O aplicativo disponibiliza a edição das apostas feitas anteriormente

RF09.1 Necessita de um tempo limite para essa edição

RF10: O aplicativo disponibiliza a exclusão do grupo

RN11: O Sistema usará email e senha para o login.

RN10: O cadastro será confirmado por email.

RN11: O criador do grupo pode excluir membros do grupo criado.

RN12: O aplicativo mostrará no grupo e enviará no email o vencedor da premiação.

RN13: As Informações de cadastro podem ser alteradas.

RNF02: O aplicativo funcionará em todo tempo das premiações.

RNF03: O usuário não poderá votar em mais de uma opção por categoria.

RNF04: O usuário poderá participar de mais de um grupo.

RNF05: O usuário não poderá alterar as apostas durante a premiação

RNF06: O aplicativo gerará os logs dos pontos conquistados pelos os usuários do grupo. RNF07: O convite para novos Membros pode ser feito por email ou link do grupo.

RNF08: As informações serão mantidas localmente no aparelho do usuário.

RNF09: Os Usuários poderão transitar entre os grupos durante as premiações

Deixaremos em abertos mais requisitos funcionais por podem vir ideais do design iterativo que será realizado nas próximas semanas.

**9) Requisitos de interação**

-Pensar no esquema de cores entre o fundo e as opções para facilitar a visualização para pessoas com problemas com baixa visão e daltonismo.

-Utilizar uma linguagem mais simples para descrever as opções de conteúdos.

-Disponibilizar descrições em imagens e ícones do aplicativo

-O aplicativo apresentará alguns marcos para facilitar a navegação do usuário

-Possibilidade alterar o tamanho da fonte e do esquema de cores.

**10) Princípios de DI:**

O Feedback será realizado alterando a coloração das checkbox selecionadas pelo usuário. Algumas mensagens de confirmação serão mostradas quando o usuário encerrar algumas ações permitindo que altere alguma coisa que não o agrade.

Quanto a visibilidade, todas as opções estarão disponibilizadas em um menu lateral indicado com um botão na parte superior. Informações de eventos estarão na tela principal e o andamento da aposta.

Consistência será aplicada dentro das opções de voto, tentando manter com que todas sigam o mesmo padrão tanto no fluxo das escolha, quanto da opção de escolher.

Para evitar erros de digitação ou ambiguidades será restrito em um sistema de confirmação o modo de seleção das escolhas que podem ser feitas, apenas mostrando as opções que estão concorrendo a aquela categoria. Esse requisito também mantém a consistência do software impedindo que o usuário erre na hora de fazer suas escolhas.

Para representar o affordance do aplicativo será escolhido alguns funcionalidades para que seja facilitado a navegação dentro do aplicativo.

**11) Técnicas de design participativo**

**Braindraw**

**Como?**

Pediremos ao nosso participantes como eles gostariam que funcionasse o fluxo das apostas e como estão dispostos em tela.

**Por que?**

Gostaríamos de saber como os usuários gostariam de enxergar um sistema de apostas cultural.

**Quando?**

11/10.

**Onde?**

Na sala de aula.

**Quem?**

Os alunos da turma.

**Artifact Walkthrough**

**Como?**

Iremos criar um cenário que envolve os usuários participarem de um grupo de apostas, onde eles tem que fazer as escolhas de quem eles acham que vão ganhar.

**Por que?**

Queremos descobrir como o usuário imagina seria o fluxo das apostas para esse tipo de situação.

**Quando?**

Entre 04 a 18 de novembro.

**Onde?**

Na casa de alguém.

**Quem?**

Num grupo de colegas fora da universidade que curtem filmes.