



NOVA SCHOOL OF  
SCIENCE & TECHNOLOGY

## Interação Pessoa-Máquina 2023/2024

# TrainLink

---

## Stage 2: User and task analysis



### Authors:

64783, André Correia  
60000, André Lopes  
64813, Rodrigo Fontinha  
68759, Tiago Martinho

### Lab class Nº P2

### Group Nº 13

**Professor:**  
Teresa Romão

October 9, 2023

## Descrição do problema

Muitos treinadores possuem um amplo e diversificado repertório de treinos e táticas, além de estarem envolvidos com várias equipas, por vezes até de clubes diferentes. Por isso, torna-se difícil organizar essa informação mentalmente ou em papel.

Algumas necessidades dos treinadores seriam:

- o Criar equipas, pois pode ser treinador de múltiplas equipas/escalões diferentes
- o Selecionar em quais dias do calendário serão realizados os treinos/jogos
- o Criar diferentes treinos de maneira interativa e ilustrativa
- o Ter uma lista de assiduidade em cada treino
- o Selecionar os jogadores convocados em cada jogo

Do lado dos atletas, e igualmente relevante para os pais e responsáveis de menores de idade, é fundamental ter conhecimento antecipado dos treinos programados para um determinado dia, assim como, quem será o treinador, e ocasionalmente quando um atleta não possa ir ao treino, pode ser difícil contactar o treinador pois este também pode estar ocupado durante o seu dia-a-dia.

Algumas necessidades dos atletas seriam:

- o Criar o seu perfil pessoal
- o Pedir acesso à(s) equipa(s) onde está a treinar
- o Selecionar se pode ou não ir ao treino num determinado dia
- o Submeter a opinião tendo em conta um dado treino

Concluindo, o contexto do problema que a nossa aplicação pretende resolver é a organização dos treinos, com o objetivo de facilitar o trabalho do treinador e manter os atletas informados sobre o que será realizado nos treinos e o que foi feito no passado.

## Utilizadores Alvo

**Treinadores:** Utilizadores que procuram guardar o seu repertório de táticas e treinos de forma prática e eficaz, tendo em conta a diversidade das mesmas, bem como organizar facilmente as equipas que estão a treinar nos diferentes clubes onde trabalham.

**Atletas/Encarregados de Educação:** Utilizadores que estão a ser treinados por treinadores que utilizam a nossa aplicação, ou os respetivos encarregados de educação, pois existem cenários em que o atleta ainda não é responsável por si mesmo, havendo a necessidade de ser o encarregado do mesmo a tratar da utilização da aplicação.

**Características comuns:** Na nossa aplicação não existe qualquer restrição relativamente a características dos futuros utilizadores, como a idade ou género, sendo expectável, apesar da inexistência de restrições, que a idade dos utilizadores não seja muito elevada, tendo em conta a diminuição das capacidades físicas. Como o produto a desenvolver será uma aplicação mobile multiplataforma, aumenta o escopo de utilizadores, pois não está dependente de um dado tipo de telemóvel e, atualmente, são escassas as pessoas que não têm um telemóvel à sua disposição.

## Tarefas

### Tarefa 1: Registo na aplicação *TrainLink*

Requisitos:

- O utilizador não tem registo na aplicação *TrainLink*.

Passos:

1. Entrar na aplicação;
2. Clicar no botão “Sign Up”;
3. Selecionar o tipo de utilizador (“Coach” ou “Player”);
4. Inserir dados:
  - a. Inserir foto de perfil (opcional);
  - b. Inserir nome;
  - c. Inserir e-mail;
  - d. Inserir palavra-passe;
  - e. Inserir data de nascimento;
  - f. Inserir género;
  - g. Inserir número de telemóvel (opcional).
5. Se for atleta e menor de idade, inserir dados do encarregado de educação (opcional):
  - a. Inserir nome;
  - b. Inserir e-mail;
  - c. Inserir número de telemóvel;
6. Confirmar registo.

Planos:

Plano 0: Fazer 1 - 6.

Plano 1: Fazer 4.a - 4.g.

Plano 2: Fazer 5.a - 5.c.

Exceções:

- O nome contém caracteres não permitidos;
- O e-mail indicado já se encontra em uso;
- A palavra-passe não é suficientemente segura.

Observações:

- Tarefa infrequente, realizada no primeiro acesso de cada utilizador.

### Tarefa 2: Criar uma equipa

Requisitos:

- O utilizador tem sessão iniciada na aplicação;
- O utilizador tem estatuto “Coach”.

Passos:

1. Clicar no botão “Create Team”;
2. Inserir dados da equipa:
  - a. Inserir nome;
  - b. Inserir a modalidade desportiva;
  - c. Inserir logotipo (opcional).
3. Confirmar criação.

Planos:

Plano 0: Fazer 1 - 3.

Plano 1: Fazer 2.a - 2.c.

Exceções:

- O nome da equipa contém caracteres não permitidos.
- O utilizador já tem uma equipa com o nome inserido;

Observações:

- Tarefa com frequência de realização baixa, apenas um treinador pode criar equipas;
- A realização desta tarefa gera um código aleatório e único que permite a outros utilizadores entrar na equipa.

### Tarefa 3: **Entrar numa equipa**

#### Requisitos:

- O utilizador tem sessão iniciada na aplicação;
- O utilizador sabe o código de entrada associado à equipa.

#### Passos:

1. Clicar no botão "Join a Team";
2. Inserir o código de entrada de uma equipa;
3. Confirmar operação.

#### Planos:

Plano 0: Fazer 1 - 3.

#### Exceções:

- O código introduzido é inválido;
- O utilizador já se encontra na equipa.

#### Observações:

- Tarefa com frequência de realização muito elevada;
- Tanto atletas como treinadores (adjuntos) podem aderir a uma equipa.

### Tarefa 4: **Criar treino**

#### Requisitos:

- O utilizador tem sessão iniciada na aplicação;
- O utilizador tem estatuto "Coach".

#### Passos:

1. Clicar na opção "Training" da *Bottom Bar*;
2. Clicar no botão "Create Training";
3. Inserir dados de treino:
  - a. Inserir duração;
  - b. Adicionar componente(s) ao treino (opcional e múltiplo):
    1. Inserir título;
    2. Inserir descrição (opcional);
    3. Clicar no botão "Preparar" (opcional);
    4. Ilustrar campo para a componente;
    5. Confirmar componente.
4. Confirmar treino.

#### Planos:

Plano 0: Fazer 1 - 4.

Plano 1: Fazer 3.a - 3.b.

Plano 2: Fazer 3.b.1 – 3.b.5.

#### Observações:

- Tarefa com frequência de realização baixa, apenas um treinador pode criar treinos.

### Tarefa 5: **Agendar treino**

#### Requisitos:

- O utilizador tem sessão iniciada na aplicação;
- O utilizador tem estatuto "Coach".

#### Passos:

1. Clicar na opção “Calendar” da *Bottom Bar*;
2. Escolher um *slot* livre do calendário de rotina;
3. Clicar na opção “Schedule Training”;
4. Inserir dados de treino:
  - a. Escolher equipa;
  - b. Escolher treino;
  - c. Escolher treinador(es).
5. Confirmar agendamento.

Planos:

Plano 0: Fazer 1 - 5.

Plano 1: Fazer 4.a - 4.c.

Observações:

- Tarefa com frequência de realização variável, uma vez que um treinador pode treinar mais que uma equipa.

#### Tarefa 6: **Desmarcar presença num treino**

Requisitos:

- O utilizador tem sessão iniciada na aplicação;
- O utilizador tem estatuto “Player”.

Passos:

1. Clicar na opção “Calendar” da *Bottom Bar*;
2. Escolher um treino do calendário de rotina;
3. Clicar na opção “Unmark Presence”;
4. Inserir justificação para a desmarcação;
5. Confirmar desmarcação.

Planos:

Plano 0: Fazer 1 - 5.

Observações:

- Tarefa com frequência de realização baixa.

## Cenários de Utilização

### Registo na aplicação *TrainLink*

“Sou o treinador João Lázaro do famoso *4 Star Club* e decidi usar a aplicação *TrainLink* para organizar os meus treinos e manter contacto com os meus atletas. Como é a primeira vez que uso esta aplicação, tenho de criar uma conta de treinador e para isso, insiro as minhas informações pessoais, tais como: foto de perfil (opcional), nome “João Lázaro”, e-mail “*lazarro\_ontheroad@gmail.com*”, palavra-passe “*sayNo2Plagiarism*”, data de nascimento “*17th december 1984*”, género “*Male*” e número de telemóvel (opcional). A minha conta é registada na aplicação e a tela do perfil é apresentada.”

### Criar uma equipa

“Sou o Alexandre Filipe, treinador principal de uma equipa de futebol e quis usar a aplicação *TrainLink* para registar a minha equipa. Para isso, dei-lhe um nome na aplicação “*Best FC*”, especifiquei o desporto que praticamos “*Football*” e inseri o logotipo da equipa (opcional). De seguida, foi apresentada uma tela de confirmação da criação da equipa e gerado um código para poder partilhar com os restantes membros.”

### Entrar numa equipa

“Chamo-me Leandro Santos, sou um dos mais recentes atletas do *Best FC* e recebi um código através do meu treinador para me poder juntar à minha equipa no *TrainLink*. Após inserir esse código na aplicação, integrei-me na equipa, e tenho sempre acesso a todas as informações e treinos!”

### Criar treino

“Sou o treinador João Lázaro, registei-me na aplicação *TrainLink* recentemente e quero criar um plano de treino para adicionar ao meu repertório. Acedi à funcionalidade de criar um treino da aplicação, inseri as informações necessárias sobre os exercícios, duração do treino “*2 hours*”, objetivos e documentos de apoio, proporcionando uma visão clara do que será feito no treino.”

### Agendar treino

“O meu nome é João Lázaro e sou treinador. Agora que tenho um repertório com os meus treinos, queria agendar um treino para a minha equipa de futebol. Para isso, acedi à funcionalidade de agendar um treino, selecionando a minha equipa “*4 Star Club*”, onde escolhi uma data e horário disponível “*Tuesday, 4PM*” e confirmei o agendamento do treino.”

### Desmarcar presença num treino

“Sou a Kirsty Jones, atleta da equipa feminina do *Best FC* e não conseguirei comparecer ao treino, devido a uma lesão. Acedi ao *TrainLink*, visualizei os treinos futuros no calendário, selecionei o dia em questão “*Friday, 7PM*” e marquei a minha ausência, fornecendo a justificação “*Swollen right ankle, can't run comfortably*”. Assim, toda a equipa e o treinador foram notificados da minha ausência.”

## Entrevistas

De forma a obter uma compreensão aprofundada das percepções e necessidades dos utilizadores em relação à aplicação, foram realizadas três entrevistas com utilizadores externos à equipa de desenvolvimento, de variadas faixas etárias e que desempenham diferentes papéis:

- O **utilizador A** é um treinador de 28 anos, apaixonado pela inovação e, portanto, valorizou a ideia da aplicação, destacando a necessidade de análise do desempenho por atleta mais detalhada e que daria imenso jeito ter uma funcionalidade de mensagens instantâneas para melhorar a comunicação entre treinadores e atletas. Além disso, foi realçada a ideia da criação de instituições, para haver uma melhor organização e comunicação entre os vários treinadores que pertencem à mesma instituição.
- O **utilizador B** é um atleta de 18 anos, que consegue ver-se a si mesmo a tirar proveito da aplicação para um melhor controlo da sua evolução pessoal. Sugeriu a adição de recursos para inserir anotações pessoais sobre o treino e visualizar estatísticas de desempenho e metas, tornando-a mais motivadora e adaptável às suas necessidades.
- O **utilizador C** tem 42 anos e é encarregado de educação de um atleta com 11 anos. Este realça a importância de manter-se informado sobre os treinos e o desempenho do atleta, expressando interesse em funcionalidades que possibilitassem visualizar e acompanhar os planos de treino, bem como receber notificações de eventuais alterações ou ausências nos treinos do atleta.

As sugestões e feedback fornecidos contribuíram para uma melhor compreensão das necessidades de todos os utilizadores. Avaliamos que várias dessas sugestões eram de grande relevância, resultando na sua integração na aplicação.