



**Universidade  
Europeia**

LAUREATE INTERNATIONAL UNIVERSITIES

# **Car Meeting Projeto UC: Etapa 1**

**João Rolo, N°20190861  
Tomás Ferreira, N°20190881**



# Índice

<b>Brainstorming .....</b>	<b>3</b>
<b>Research over the subject .....</b>	<b>3</b>
<b>Competitive Analysis .....</b>	<b>4</b>
<b>Aplicações análogas: .....</b>	<b>4</b>
<b>Audience/Target .....</b>	<b>4</b>
<b>Proto Personas .....</b>	<b>4</b>
<b>Main Tasks .....</b>	<b>5</b>
<b>User Scenarios .....</b>	<b>5</b>
<b>Guião de Teste .....</b>	<b>6</b>
<b>User/ UX Journeys .....</b>	<b>7</b>
<b>Mood boards/Storyboards/Description and sketches of early proposed solutions .....</b>	<b>9</b>
<b>Diagrama de contexto .....</b>	<b>14</b>



## **Brainstorming**

- Aplicação de eventos para encontros de carros (Coesão Social);
- Aplicação para apoio a ginásio (Promover coesão social);
- Aplicação para excursões ao ar-livre (Promover atividades ao ar livre e uma vida saudável);

O que nos fez escolher a ideia: Nós gostamos de carros, e não existe de momento, nenhuma aplicação eficaz no mercado. Existe uma aplicação semelhante, mas possui imensos bugs e nos vamos tentar integrarmo-nos nesse mercado tentando corrigir o que a outra aplicação falhou e tentar dar mais aos nossos utilizadores para usufruírem.

## **Research over the subject/Enquadramento**

Com o intuito de aumentar a coesão social, iremos desenvolver uma aplicação em que vamos facilitar o processo de encontros entre pessoas que partilhem a mesma paixão, que é o amor por carros.



De momento, em Portugal, não existe nenhuma aplicação nacional que cubra esta parte do mercado, uma vez que as aplicações encontradas no estudo de mercado são direcionadas para o mercado dos Estados Unidos da América.

As diversas soluções aplicacionais encontradas não possuem métodos “gamification”, possuindo apenas merchandise que pode ser adquirido pelo utilizador.

Mesmo não existindo nenhuma aplicação nacional com este propósito, continuam a realizar-se concentrações de automóveis em Portugal, mas como resultado de não serem tomadas as devidas precauções, alguns integrantes destes eventos acabam por sofrer acidentes rodoviários no percurso da saída dos mesmos.

## Competitive Analysis

### Aplicações análogas:

Aplicações Análogas	Nome	Criação de eventos	Fóruns	Adicionar carros ao perfil	In-time road trips	Rating
	Octane	X	-	X	-	3.9*
	Car Meets	X	X	X	-	2.8*
	Roadtsr	X	X	X	X	4.1*

## Audience/Target

O público-alvo para esta aplicação são todas as pessoas que possuam carros e que gostem dos mesmos, na medida em que, no mundo dos carros existem várias culturas, quer sejam de origem, "Tuned", etc., e assim podem conhecer mais pessoas cujos gostos coincidam com os seus.

## Proto Personas

- **Jaime, o mecânico dos Civics:**

Este utilizador vai estar ativo nos eventos, participando ativamente em encontros organizados na plataforma e vai criar encontros na mesma.



- **José, o rapaz dos BMW's:**

Este utilizador vai participar ativamente em road-trips, podendo organizar as mesmas, e por vezes aluga um espaço de alojamento quando participa numa roadtrip.

- **António dos Pontos:**

Este utilizador participa ativamente nos fóruns, ajudando pessoas com dúvidas, e por vezes tenta criar eventos com base nas discussões dos fóruns, para trocar resultados com outros utilizadores e tentar reparar o seu Punto que está parado há um mês.

## **Main Tasks**

- Criar Eventos;
- Criar Discussões no fórum;
- Utilizar pontos acumulados na loja;

## **User Scenarios**

- **User Cenário 1:**

O utilizador encontra-se na página principal e vai criar um evento na plataforma.

- **User Cenário 2:**

O utilizador vai criar uma discussão em que quer criar um evento com base no mesmo.

- **User Cenário 3:**

O utilizador escolhe um produto da loja e procede com a compra do mesmo.



## Guião de Teste

### Criar um evento

**Descrição:** O utilizador cria um evento para ser publicado na página principal de eventos.

**Pré-condições:**

- O utilizador já efetuou o login.

**Passo-a-Passo:**

- O utilizador entra na página de eventos;
- De seguida o utilizador carrega no botão para criar um novo evento, sendo redirecionado para uma nova página para preencher a informação do mesmo;
- Após o preenchimento dos campos, tais como nome, descrição, data, hora, tipo de evento (Neste caso trata-se apenas de um encontro) e localização, no final da página o utilizador carrega num botão para confirmar a publicação;
- Ao carregar nesse botão, o utilizador é redirecionado para a página principal e poderá ver o seu evento, tais como os restantes eventos existentes.

### Criar uma discussão

**Descrição:** O utilizador vai criar uma discussão em que quer criar um evento com base no mesmo.

**Pré-condições:**

- O utilizador já efetuou o login;
- O utilizador participou em pelo menos 1 evento;

**Passo-a-Passo:**

- O utilizador entra na página das discussões;
- O utilizador carrega no botão para criar uma nova discussão e é redirecionado para a página de criação de discussão;
- Na página de criação de discussão o utilizador preenche os campos necessários para a criação da discussão, como Título, Descrição, Tags, e dá check na opção para criar o evento com base na discussão a ser criada;
- Uma vez que a opção de criar um evento foi selecionada, será apresentada uma dropbox para o utilizador selecionar o nome do utilizador que deseja adicionar à discussão.
- O utilizador carrega no botão ao fundo da página para proceder a publicação da discussão, uma vez carregado o utilizador será levado para a página onde se situam todas as outras discussões, bem como a sua discussão recentemente criada.

## Comprar um produto da loja

**Descrição:** O utilizador escolhe um produto da loja e procede com a compra do mesmo.

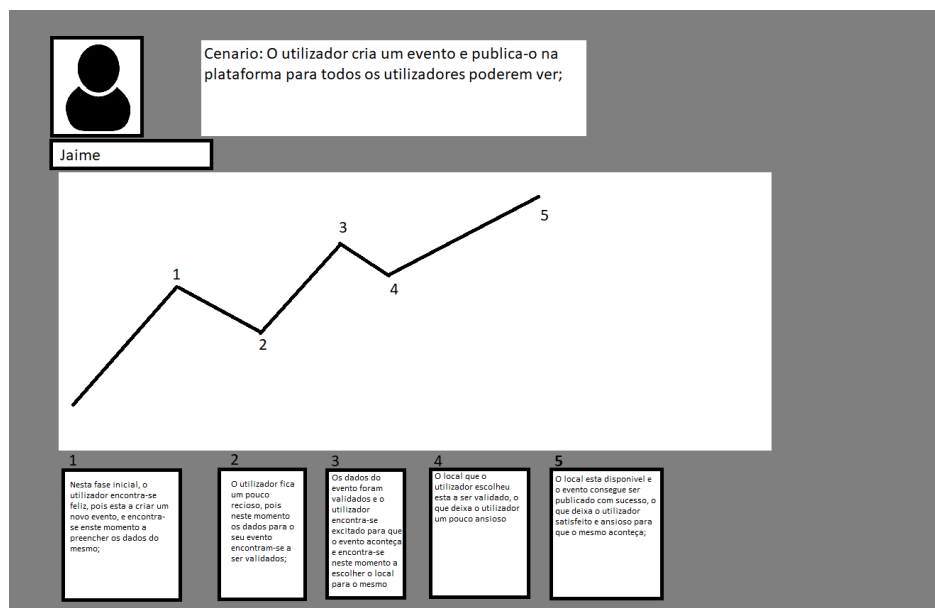
**Pré-condições:**

- O utilizador já efetuou o login;
- O utilizador tem os pontos suficientes para a compra do produto;

**Passo-a-Passo:**

- O utilizador na interface da loja escolhe o primeiro produto da lista para comprar, e carrega no mesmo, ao carregar no produto, o utilizador é levado para uma página onde mostra a informação mais detalhada do mesmo;
- O Utilizador carrega no botão para adicionar o produto ao carrinho;
- Em seguida carrega no botão do carrinho na hotbar, que o leva para uma página onde vai proceder ao checkout;
- Nesta página o utilizador carrega no botão para proceder ao checkout e avançar com a compra.
- Quando a transação for concluída o utilizador será levado para uma nova página onde terá as informações da compra recém-efetuada, e ser-lhe-á enviado um e-mail com o cupão que comprou, bem como a fatura da compra do mesmo;

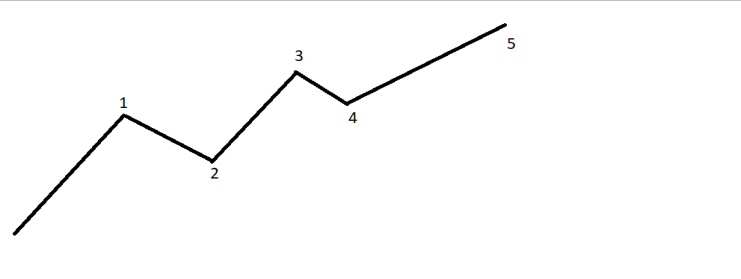
## User/ UX Journeys





Cenário: O utilizador encontra-se a organizar uma roadtrip

Jose



1

O utilizador encontra-se a preencher os campos para a criação da roadtrip, que o deixa feliz

2

O utilizador está a espera que os dados da roadtrip sejam validados, o que o deixa preocupado

3

Os dados da roadtrip foram validados e o utilizador encontra-se a escolher o destino da roadtrip, deixando-o excitado

4

O destino foi validado e a roadtrip é publicada com sucesso, no entanto ainda ninguém se inscreveu para a mesma

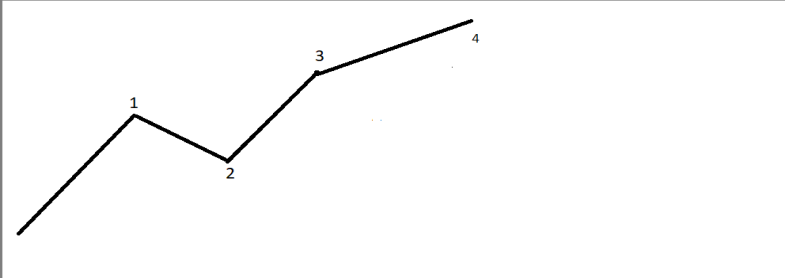
5

Pessoas começam a inscrever-se para a roadtrip, o que deixa o utilizador eufórico



Cenário: O utilizador encontra-se a publicar uma discussão sobre um problema que apareceu no seu carro na tentativa de algum utilizador o conseguir ajudar

Antonio



1

O utilizador encontra-se a preencher os campos para a criação da discussão, o que o deixa ligeiramente feliz

2

O utilizador espera que os dados sejam validados e encontra-se preocupado

3

Os dados foram validados e a discussão foi publicada, mas encontra-se ainda sem respostas, deixando-o feliz, mas ainda assim recioso

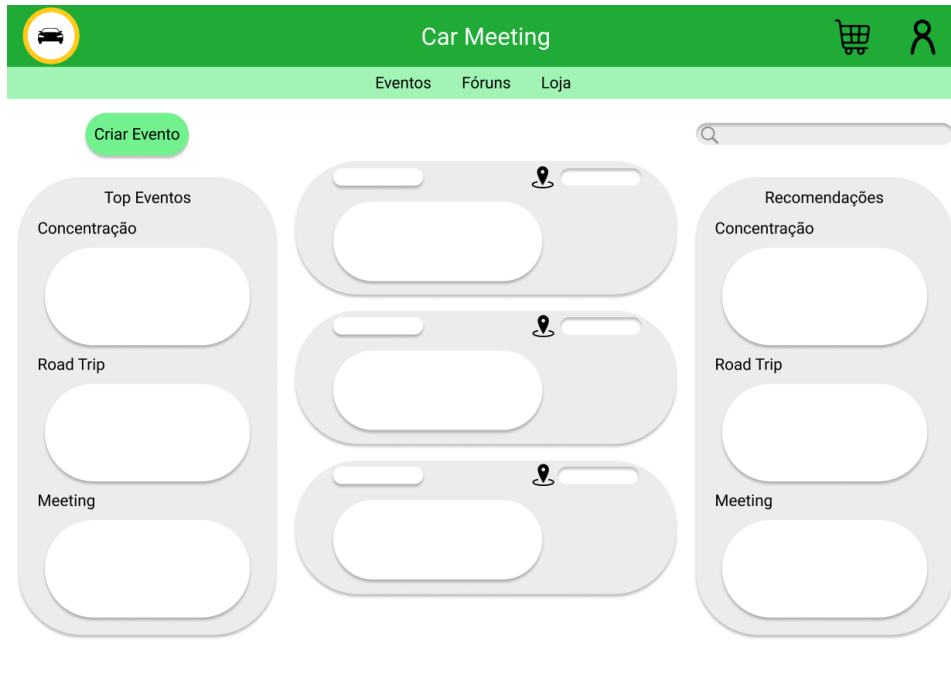
4

Outros utilizadores entram na discussão e conseguem ajudar o utilizador, o que o deixa descansado e alegre pelo seu problema ter sido resolvido

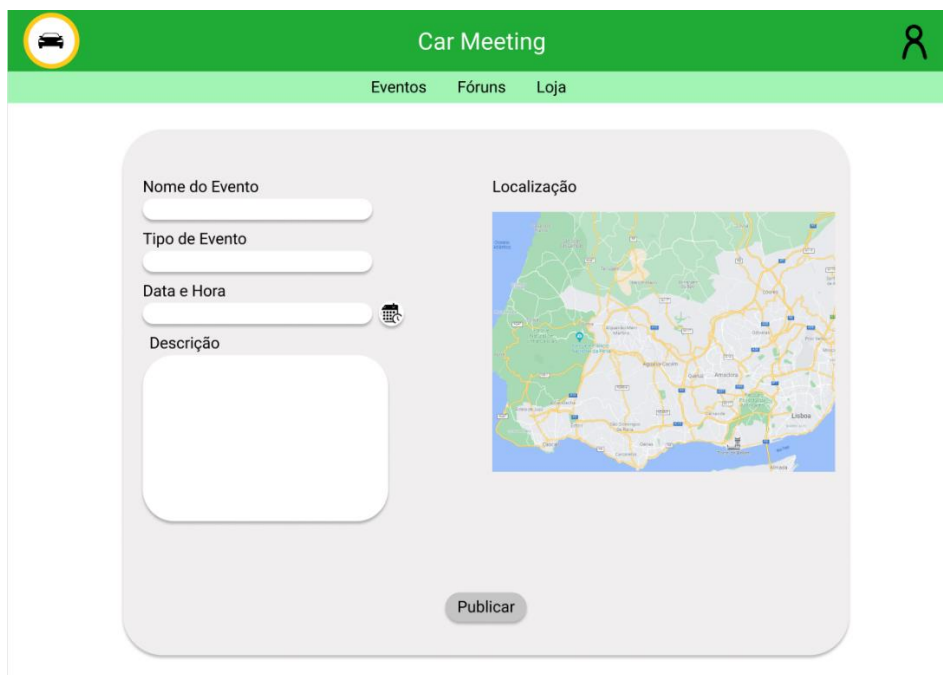


## Mood boards/Storyboards/Description and sketches of early proposed solutions

- Caso de Utilização 1: Criar Evento



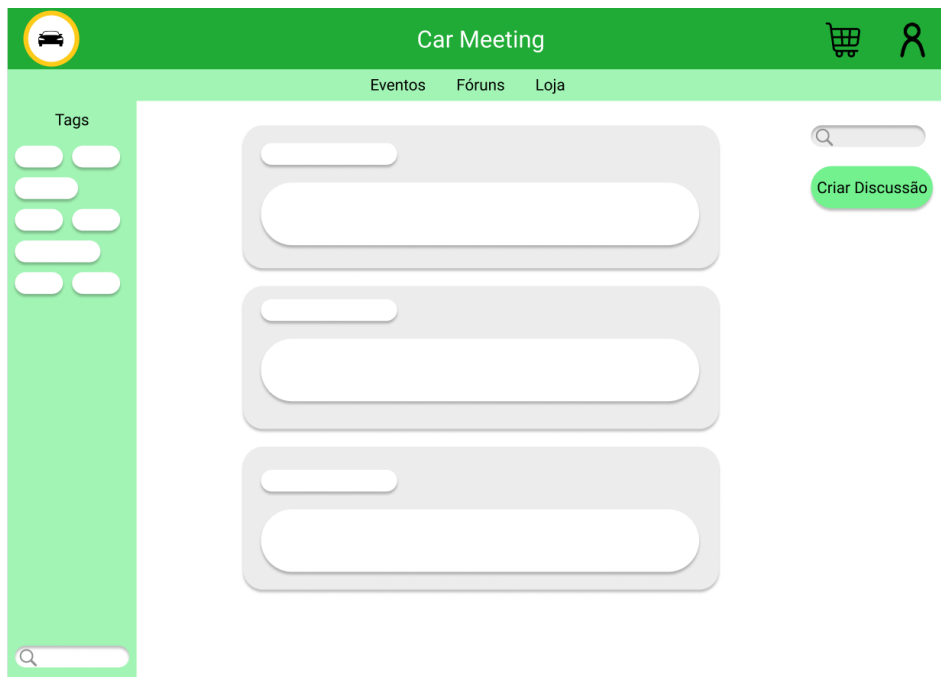
O utilizador encontra-se na página dos eventos e carrega no botão "Criar Evento".



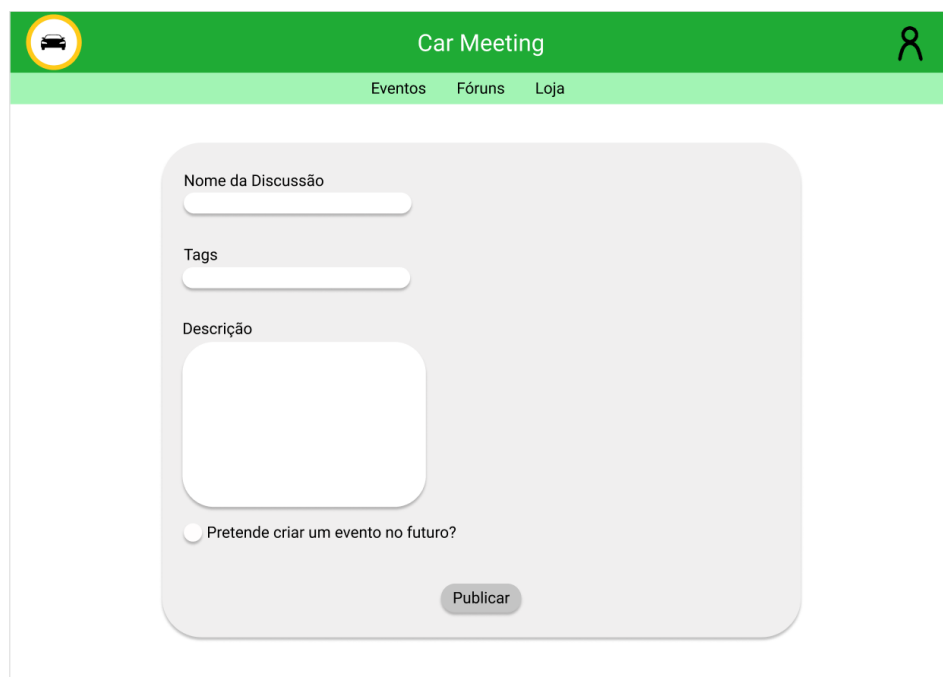
O utilizador preenche os dados do evento, seleciona a localização do mesmo e publica o evento.

De seguida, o utilizador é redirecionado para a página dos eventos.

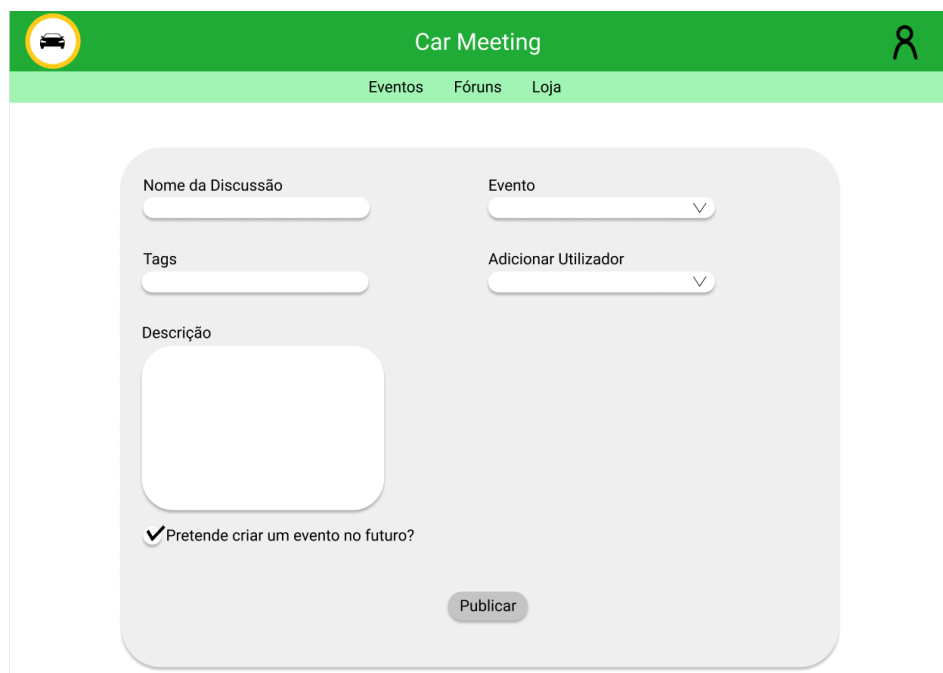
- **Caso de Utilização 2: Criar uma Discussão (Com criação de evento)**



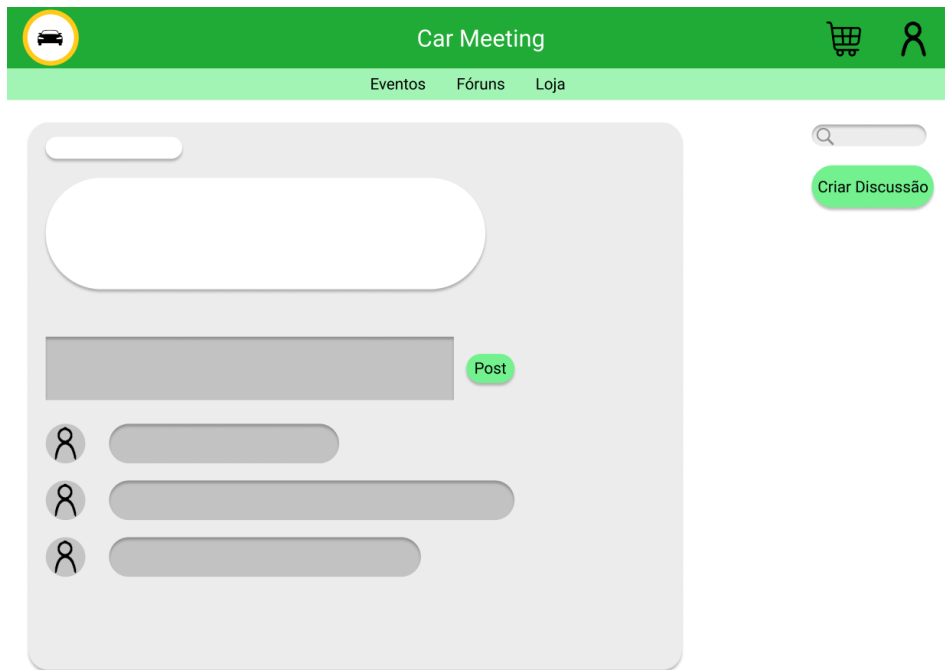
O utilizador encontra-se na página inicial das discussões e carrega no botão "Criar Discussão".



O utilizador carrega na check box para criar o evento (meeting).

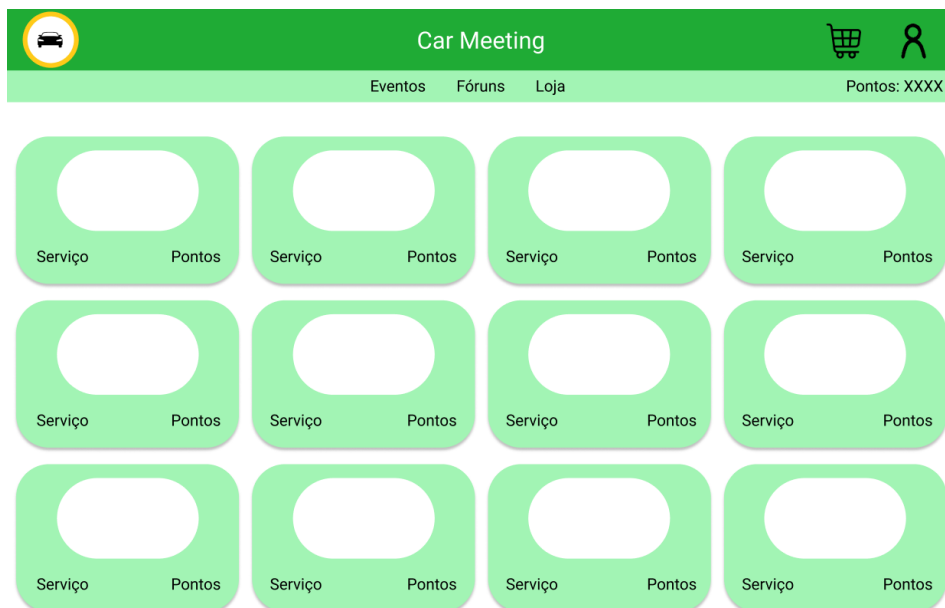


O utilizador preenche os dados da discussão, tal como os dados do evento e publica a discussão no fórum. Após carregar no botão “Publicar”, o utilizador é levado para a página da criação do evento, onde executa os passos apresentados anteriormente.

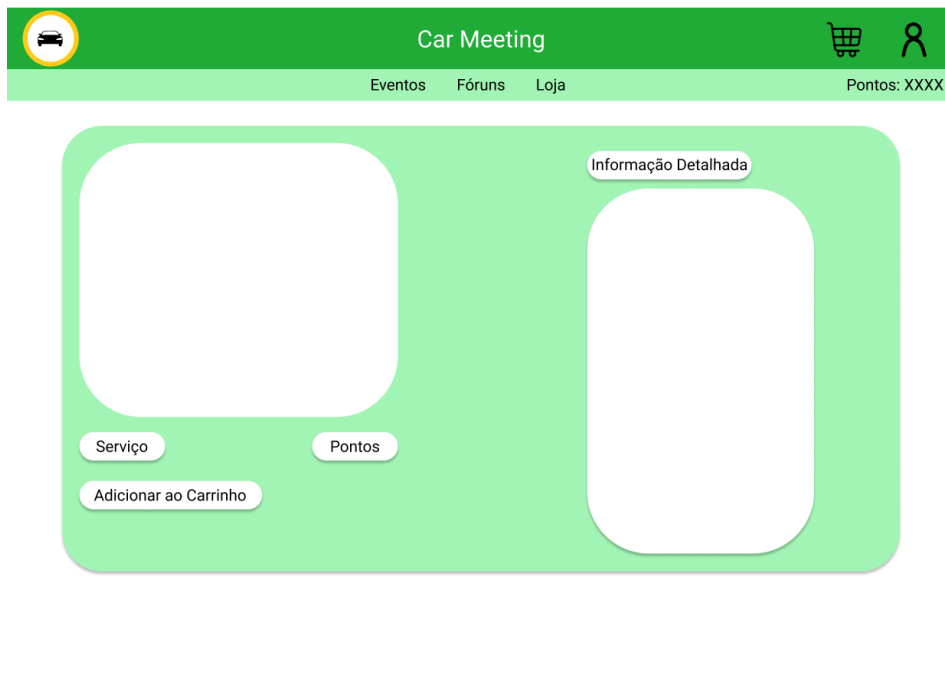


Por fim, o utilizador é redirecionado para página da sua discussão.

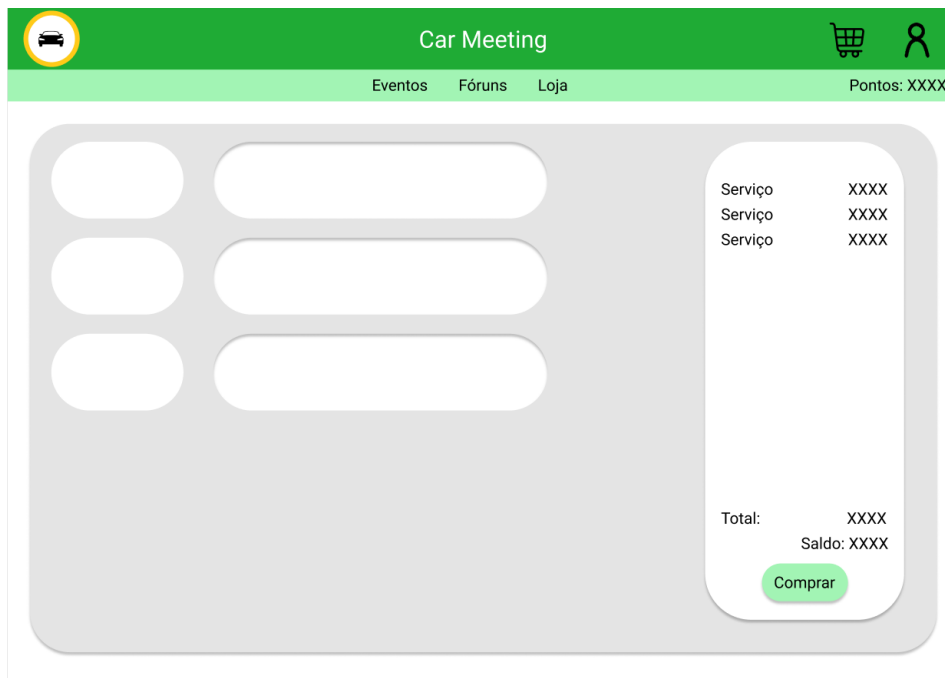
- **Caso de Utilização 3: Criar uma Discussão (Com criação de evento)**



O utilizador encontra-se na página inicial da loja e escolhe um produto.



O utilizador visualiza informação detalhada sobre o produto e carrega no botão “Adicionar ao Carrinho”.



Nesta página, o utilizador carrega no botão comprar e procede ao check-out e é lhe transmitido um alerta que a compra foi efetuada com sucesso e os cupões foram enviados para o correio eletrónico do utilizador.

## Diagrama de contexto

