

MEETS & TRIPS

Projeto UC: Etapa 1

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

Índice

Brainstorming.....	3
Research over the subject/Enquadramento.....	3
Gamification	3
Competitive Analysis.....	4
Aplicações análogas:.....	4
Audience/Target.....	5
Personas	5
Main Tasks.....	6
User Scenarios	7
Guião de Teste	7
User/ UX Journeys	9
Diagrama de Contexto	16
Diagrama de Colaboração	16
Bibliografia.....	18

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.

Gamification

Como forma de incentivo para as pessoas utilizarem a aplicação vamos utilizar alguns métodos de gamification, tais como:

Um sistema de pontos, que aumenta com base na quantidade de eventos frequentados e ou quilómetros percorridos em roadtrips, o anfitrião do evento será



responsabilizado por marcar quem foi aos eventos, para que por sua vez sejam distribuídos devidamente os pontos na plataforma, estes pontos por sua vez podem ser revertidos em regalias fora da aplicação, como descontos em serviços prestados por companhias cuja aplicação possui um acordo. Por cada evento em que utilizador participa será atribuído um total de 100 pontos e por cada quilómetro percorrido em roadtrip, o utilizador é recompensado por “0.75 pontos x Km”;


Um sistema de milestones, que são automaticamente adquiridos quando certos requisitos são atingidos e estes vão dar determinados estatutos aos utilizadores dentro da aplicação, como por exemplo ser apresentado o nome a plataforma com uma cor diferenciada;

Uma Leaderboard onde são apresentadas as pessoas que fizeram mais quilómetros em roadtrips, frequentaram mais eventos, ou conseguiram acumular a maior quantidade de pontos em simultâneo, com o objetivo de proporcionar uma maior competitividade para a utilização da aplicação;

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.

Personas

• Jaime, o mecânico dos Civics:



Mecânico dos civics

Age: 20-30
Work: Mecânico
Family: Solteiro.
Location: Quinta do Conde, Setúbal
Character: Jaime

Personality

Introvert ☐ Extrovert ☒
Thinking ☐ Feeling ☒
Sensing ☐ Intuition ☒
Judging ☐ Perceiving ☒

Goals

- Conviver em concentrações;
- Ter um Honda Type-R;
- Pertencer a uma comunidade Civics e ganhar mais conhecimento;


Frustrations

- Ter de falar individualmente com as pessoas para organizar uma concentração;
- O preço da gasolina

Bio

Jaime é um residente da Quinta do Conde. O seu maior sonho sempre foi ter um Honda Integra Type-R de 95. Ele é perseverante em conseguir resolver os problemas que o seu atual Honda lhe vai apresentando ao longo dos tempos. Jaime gosta do seu trabalho e em concentrações gosta de partilhar o seu conhecimento com as outras pessoas, bem como aprender novas coisas.

Redes Sociais



• José, o rapaz dos BMW's:



O rapaz dos BMW's

Age: 30-40

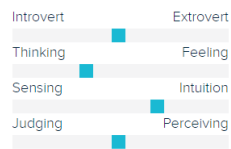
Work: Contabilista

Family: Casado

Location: Estoril, Lisboa

Character: José

Personality



Goals

- Participar em RoadTrips.
- Passar o seu gosto por carros aos filhos.
- Ter uma sensação de pertencer a um grupo que sente o mesmo que ele.

Frustrations

- O seu trabalho ocupa a maioria do seu tempo.
- As aplicações que conhece são muito complexas.
- Não tem um grupo fixo para fazer viagens.

Bio

O José é um residente do Estoril, com trabalho no centro de Lisboa. Como maneira de fugir ao quotidiano repetitivo, ele gosta de fazer viagens de carro com a mulher, mas por vezes esta não pode. Neste momento, o José encontra-se à procura de um grupo para fazer viagens, para quando a sua mulher não o conseguir acompanhar.

Brands & Influencers



• António dos Pontos:



Sempre a procura dos preços mais baixos e de alguma diversão com os amigos.

Age: 35

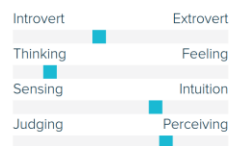
Work: Lojista

Family: Casado

Location: Sacavém, Lisboa

Character: José

Personality



Goals

- Arranjar os serviços para o seu carro o mais barato possível.
- Encontrar experiencias que o liguem mais intimamente ao seu carro.

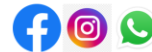
Frustrations

- Preços dos serviços automóveis
- O salário atual que recebe, não é suficiente para pagar todas as despesas do carro atual.

Bio

José é um lojista na baixa de Lisboa, e desloca-se de carro para o trabalho. Recentemente começou a chegar a altura de fazer reparações de manutenção no seu carro e como este não tem o conhecimento para o fazer sozinho, tem que recorrer a oficinas para fazerem isso por ele. No entanto, como o que recebe do trabalho não é suficiente para pagar os arranjos do carro, este vai ter que recorrer a alguma forma de arranjar descontos para os mesmos.

Brands & Influencers



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 e ver os eventos criados

Descrição: O utilizador cria um evento para ser publicado na página principal de eventos e, quando este for criado, ser-lhe-á atribuído 100 pontos.

Pré-condições:

- O utilizador já efetuou o login.

Passo-a-Passo:

- O utilizador acede à página de eventos, após carregar no botão “Events”, presente na home page;
- Na página de eventos, o utilizador visualiza os eventos existentes e a sua informação, sendo esta a localização do evento e o seu nome e será apresentado por baixo do cabeçalho um botão para criar um evento;
- Uma vez carregado, o utilizador é redirecionado para a página de criação de evento, onde lhe é apresentado um formulário;
- Na página de criação, o utilizador preenche os campos presentes no formulário, sendo estes o tipo de evento (neste caso será uma concentração), o nome, a descrição, a data e a localização do evento;
- Após preencher os campos, no final da página, o utilizador terá num botão para confirmar a publicação;
- O utilizador é redirecionado para a página de eventos e poderá ver o seu evento, tais como os restantes eventos existentes.

Criar uma discussão e ver discussões criadas

Descrição: O utilizador vai criar uma discussão.

Pré-condições:

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

Passo-a-Passo:

- O utilizador acede à página das discussões, após carregar no botão “Discussions”, presente na home page;
- Na página das discussões, o utilizador visualiza as discussões existentes e a sua informação, sendo esta o nome e uma breve descrição do tópico e será apresentado por baixo do cabeçalho um botão para criar uma discussão;
- Uma vez carregado, o utilizador é redirecionado para a página de criação da discussão, onde lhe é apresentado um formulário;
- Na página de criação, o utilizador preenche os campos presentes no formulário, sendo estes o nome, tags e a descrição da discussão;
- Após preencher os campos, no final da página, o utilizador terá uma caixa de texto para escrever o nome do utilizador a convidar, tendo logo por baixo da caixa um botão para confirmar o convite;
- Após fazer o convite, o utilizador terá num botão para confirmar a publicação no final da página;
- Uma vez carregado, o utilizador será levado para a página das discussões e poderá ver a sua discussão.

Visualizar produtos e comprar um produto da loja

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

Pré-condições:

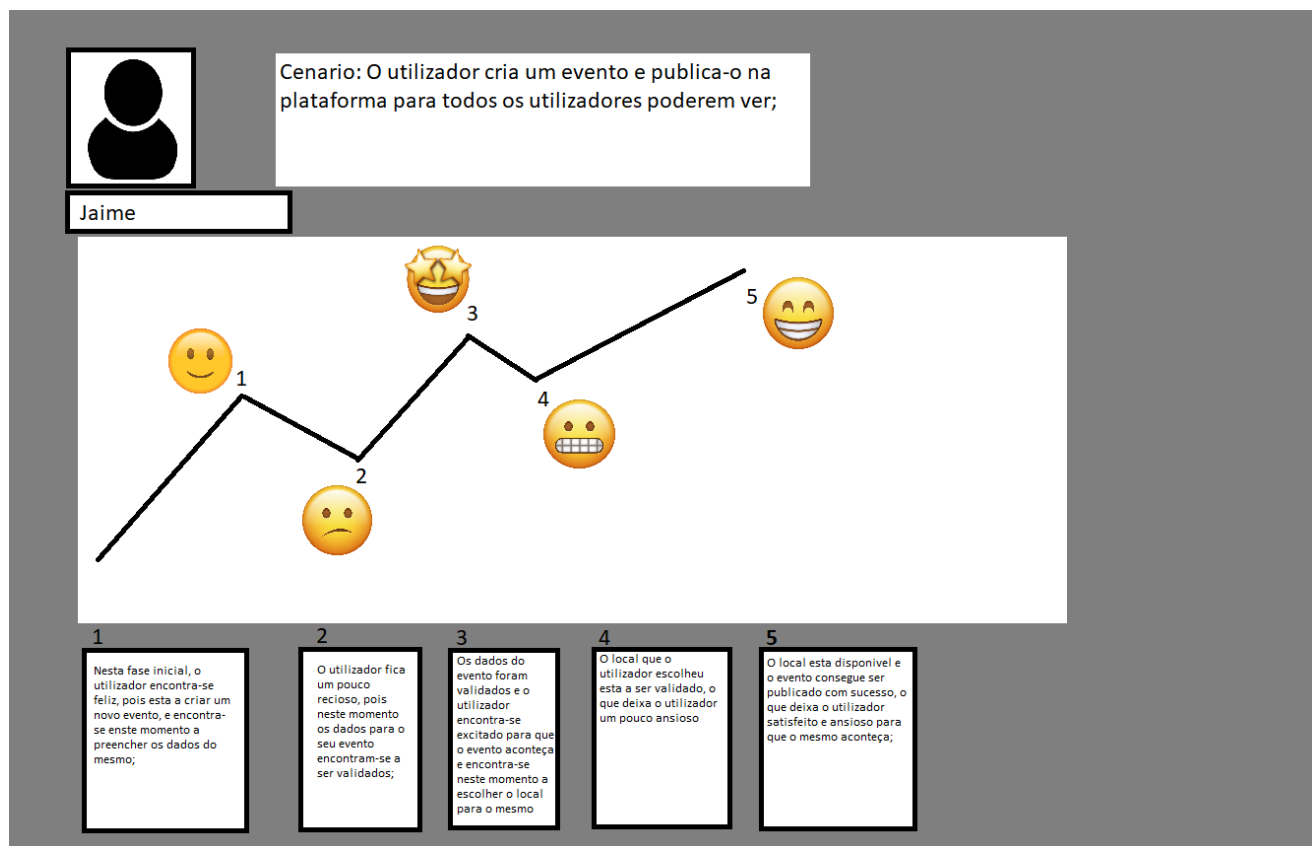
- O utilizador já efetuou o login;
- O utilizador tem os pontos suficientes para a compra do produto;

Passo-a-Passo:

- O utilizador acede à página da loja, após carregar no botão “Store”, presente na home page;
- Na página da loja, o utilizador visualiza os produtos existentes e a sua informação, sendo esta o nome, o preço (em pontos) e uma imagem do produto;
- O utilizador seleciona um produto;

- Após selecionar o produto, o utilizador vai poder visualizar, para além da imagem e do preço, os detalhes do produto e terá no final da página um botão para adicionar o mesmo ao carrinho;
- Depois de adicionar o produto ao carrinho, o utilizador terá um botão no cabeçalho com uma imagem de um carrinho de compras que o levará para a página do checkout;
- Na página do checkout, o utilizador vai visualizar os produtos presentes no carrinho, a quantidade, o preço por unidade e o preço total em pontos e terá no final da página um botão para confirmar a compra;
- Quando confirmada a compra, o utilizador é redirecionado para a página da loja e receberá um e-mail com o voucher para usufruir do(s) produto(s) que adquiriu;

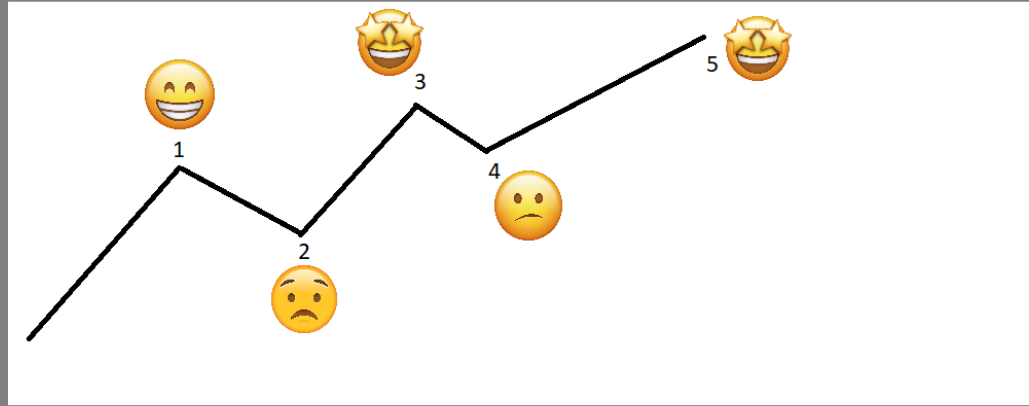
User/ UX Journeys





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 esta a espera que os dados da roatrip 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

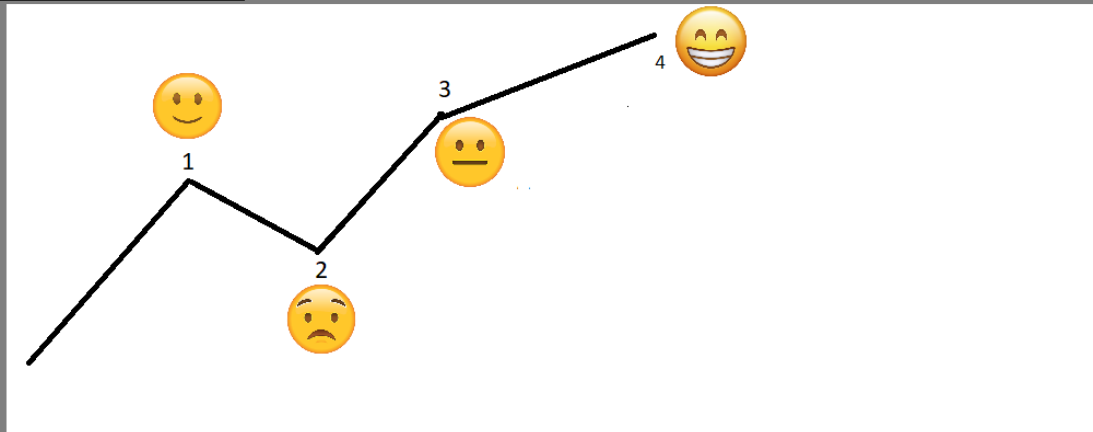
5

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



Antonio

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



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

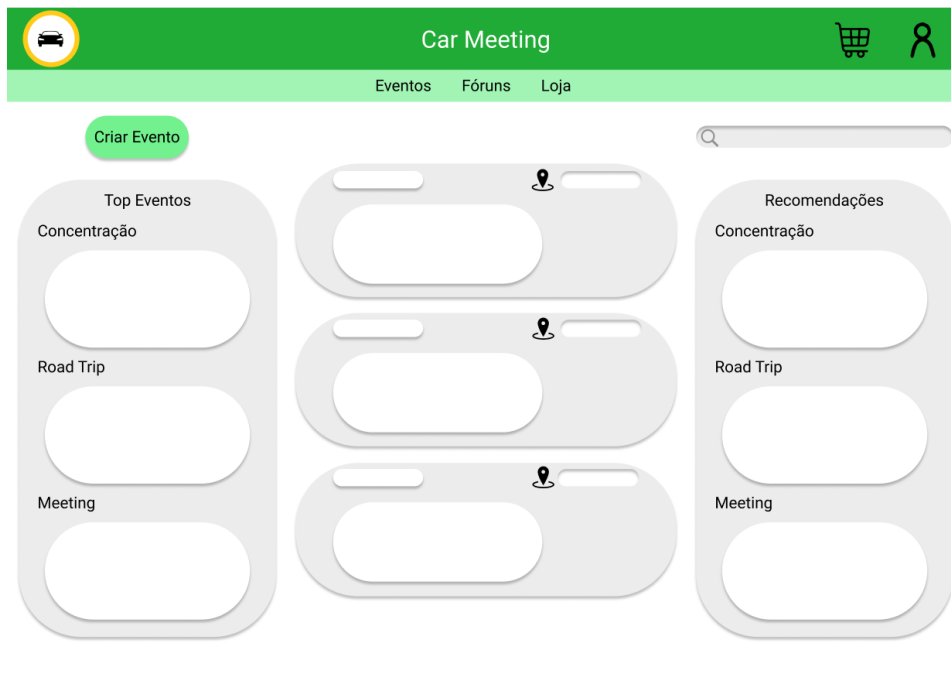
4

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

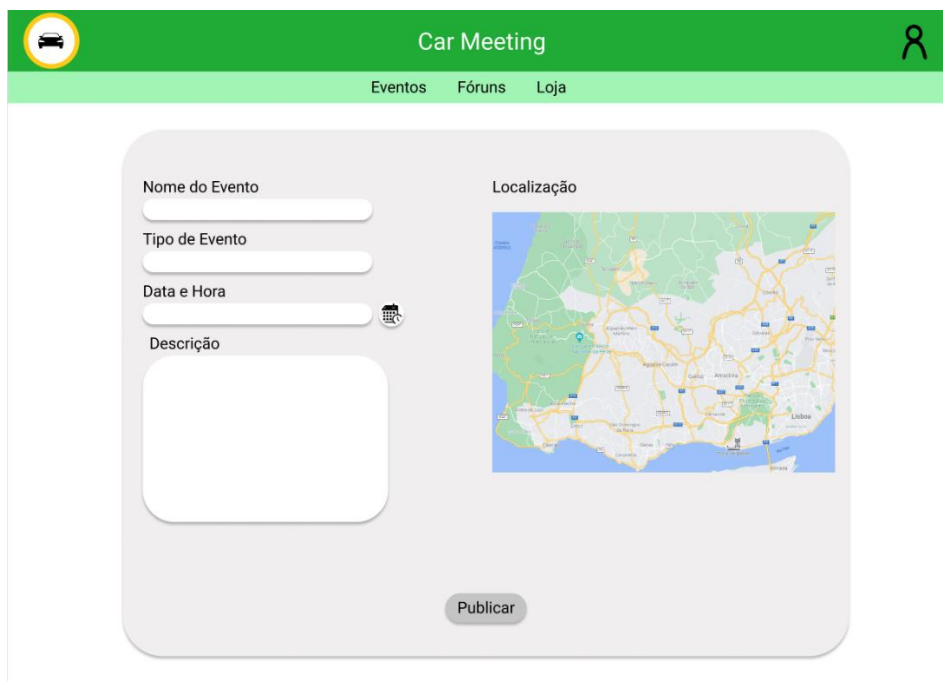
Mood boards/Storyboards/Description and sketches of early proposed solutions



- Caso de Utilização 1: Criar Evento



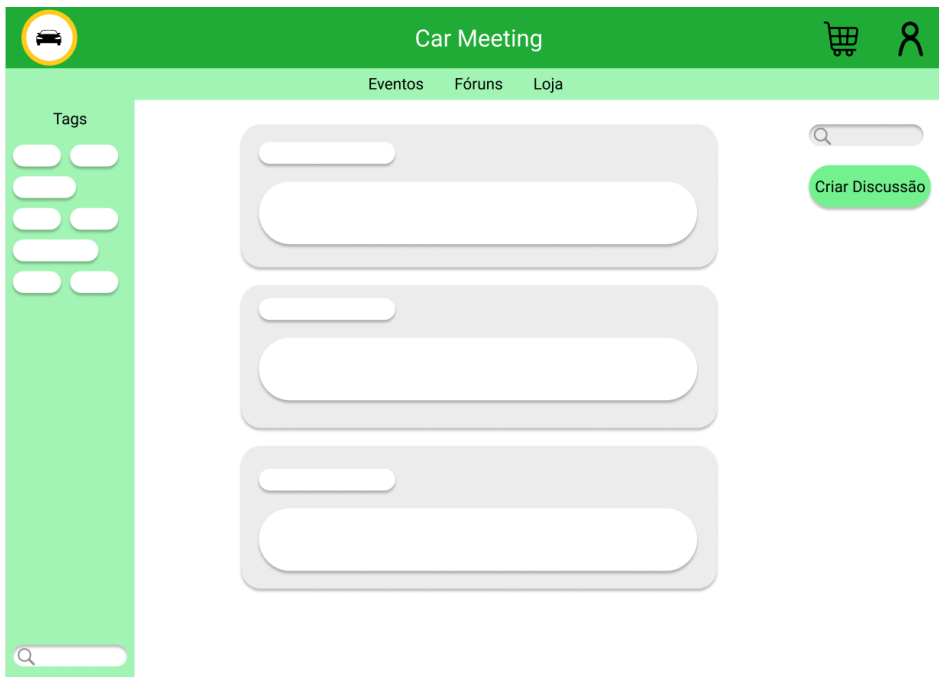
O utilizador encontra-se na página dos eventos e carrega no botão “Criar Evento”.



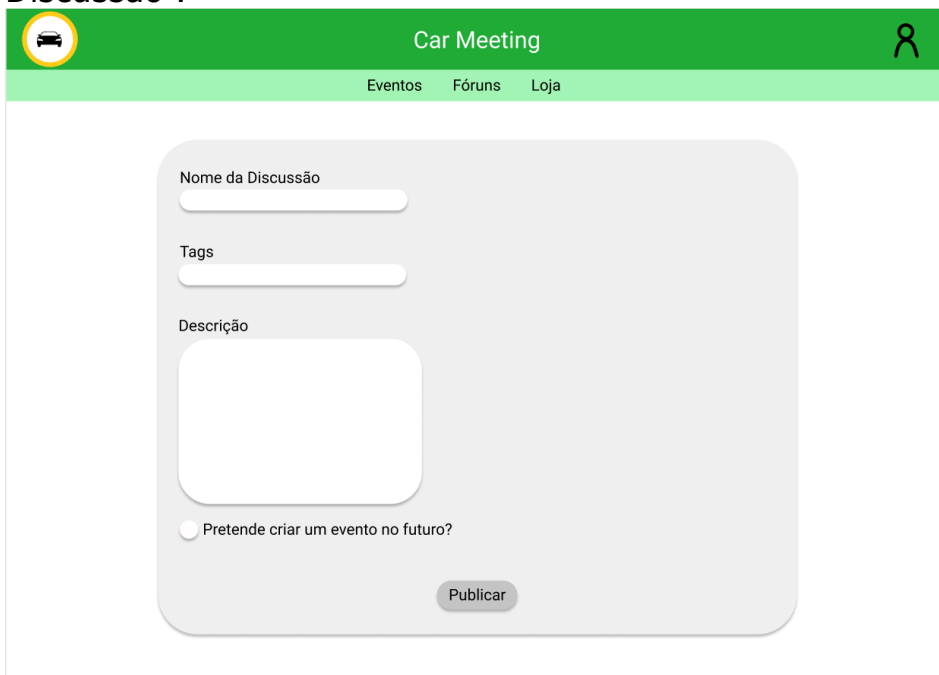
O utilizador preenche os dados do evento, seleciona a localização do mesmo e publica o evento.

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).

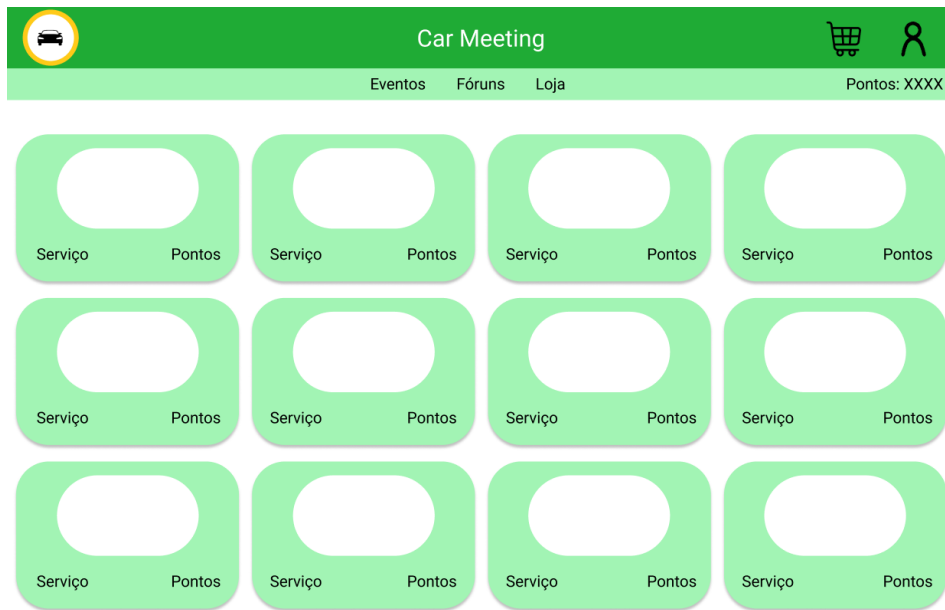
The screenshot shows the 'Car Meeting' app interface. At the top is a green header with a car icon, the text 'Car Meeting', and a user icon. Below the header is a light green navigation bar with the options 'Eventos', 'Fóruns', and 'Loja'. The main content area is a light gray rounded rectangle containing a form for creating a discussion. The form includes fields for 'Nome da Discussão', 'Tags', and 'Descrição'. To the right of these fields are dropdown menus for 'Evento' and 'Adicionar Utilizador'. At the bottom left of the form is a checkbox labeled '✓ Pretende criar um evento no futuro?'. At the bottom right is a 'Publicar' button.

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.

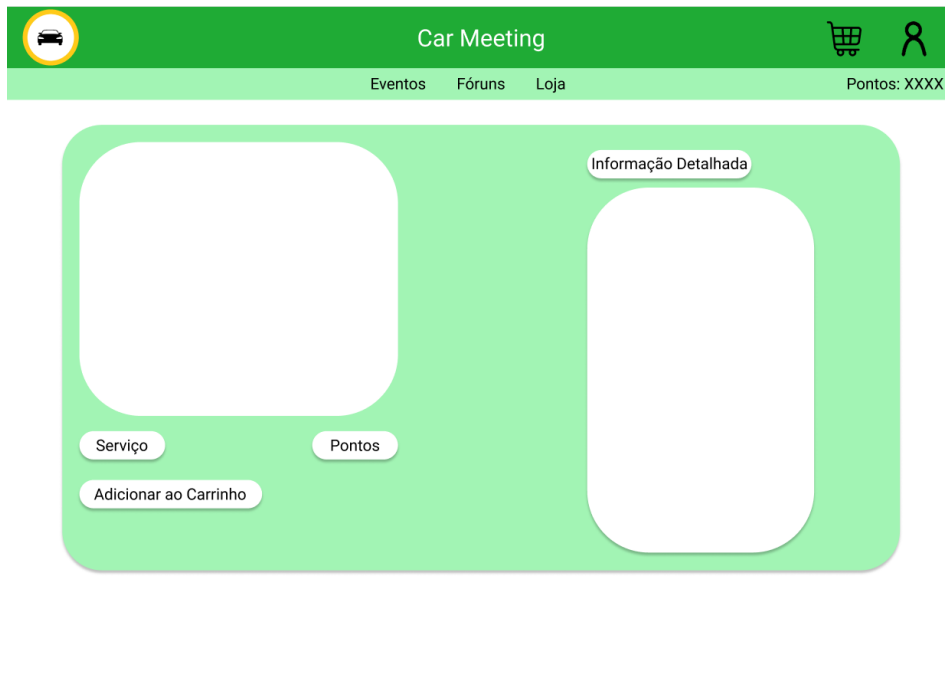
The screenshot shows the 'Car Meeting' app interface. At the top is a green header with a car icon, the text 'Car Meeting', a shopping cart icon, and a user icon. Below the header is a light green navigation bar with the options 'Eventos', 'Fóruns', and 'Loja'. The main content area is a light gray rounded rectangle containing a form for creating a discussion. The form includes a search bar at the top right, a 'Criar Discussão' button, and a 'Post' button. Below the 'Post' button are three user avatars and their corresponding discussion titles.

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

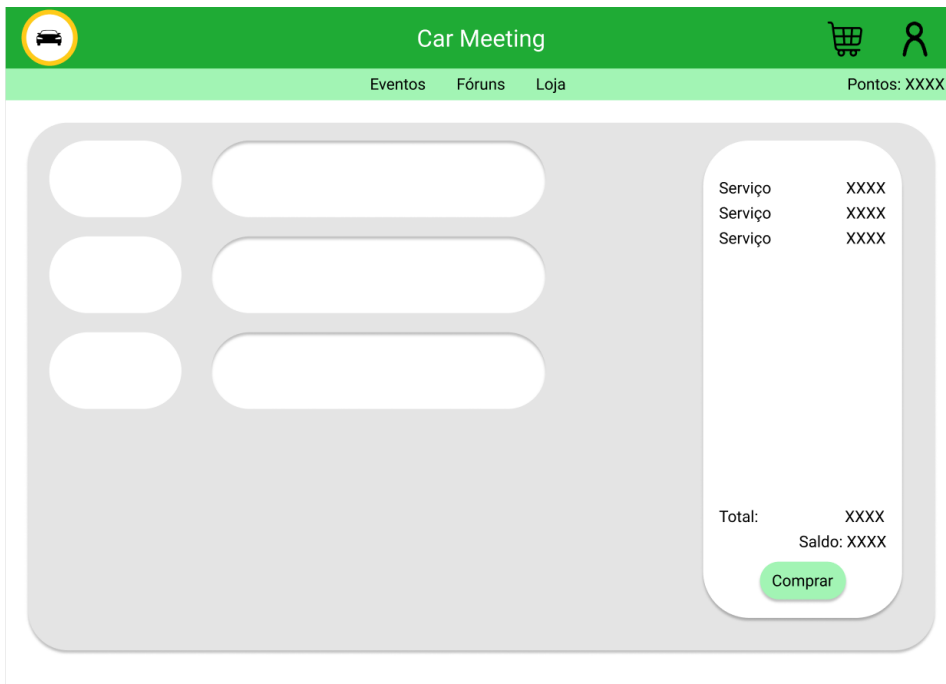
- **Caso de Utilização 3: Utilizar os pontos na loja**



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

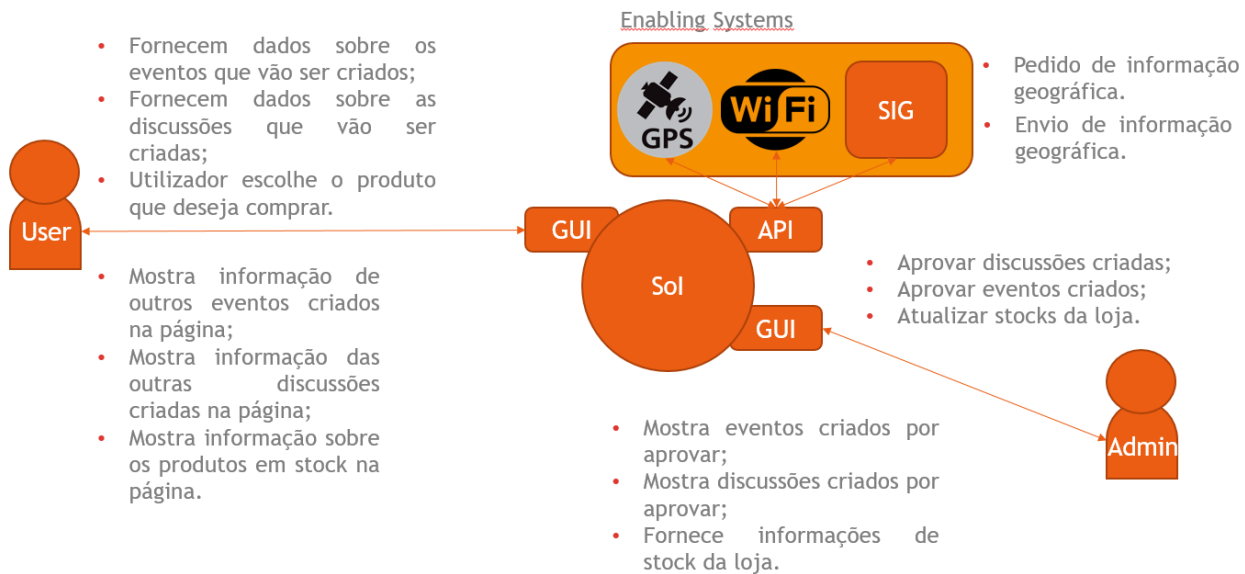
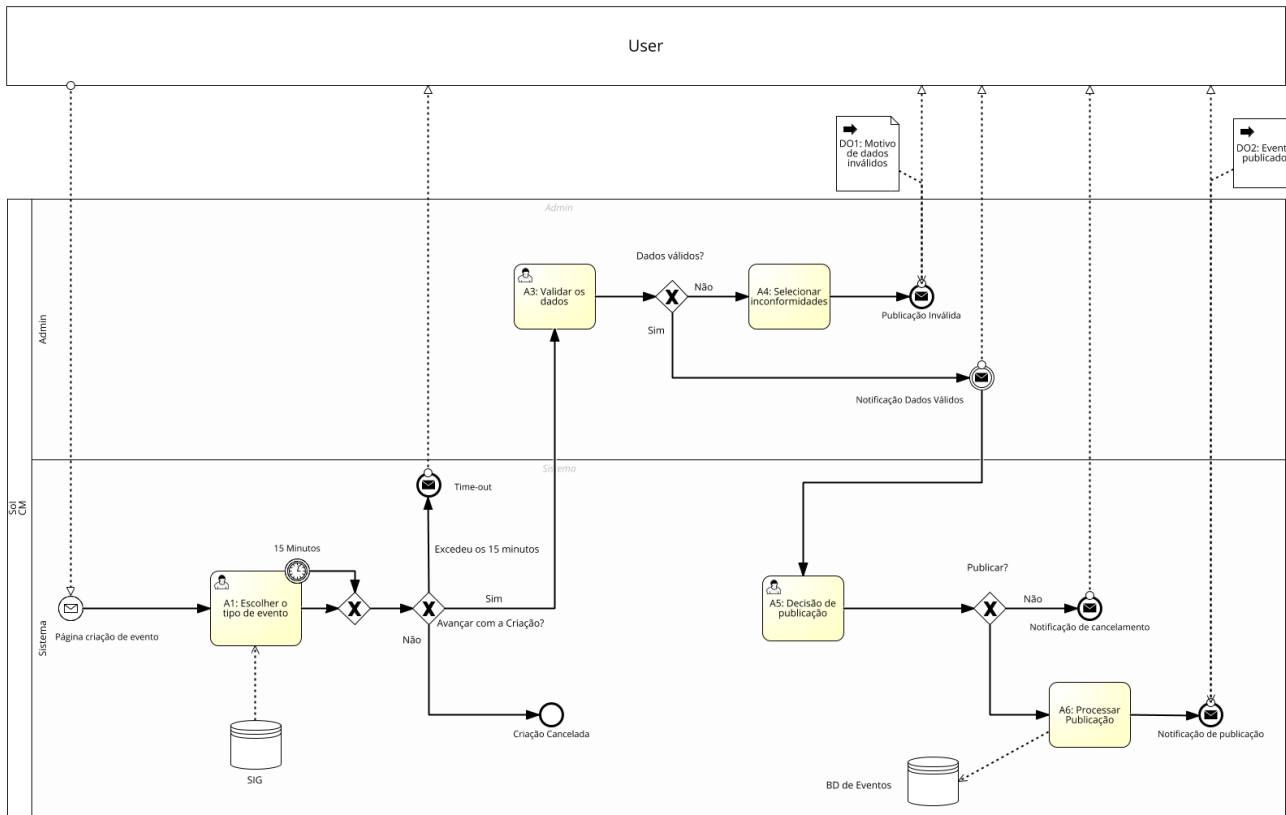
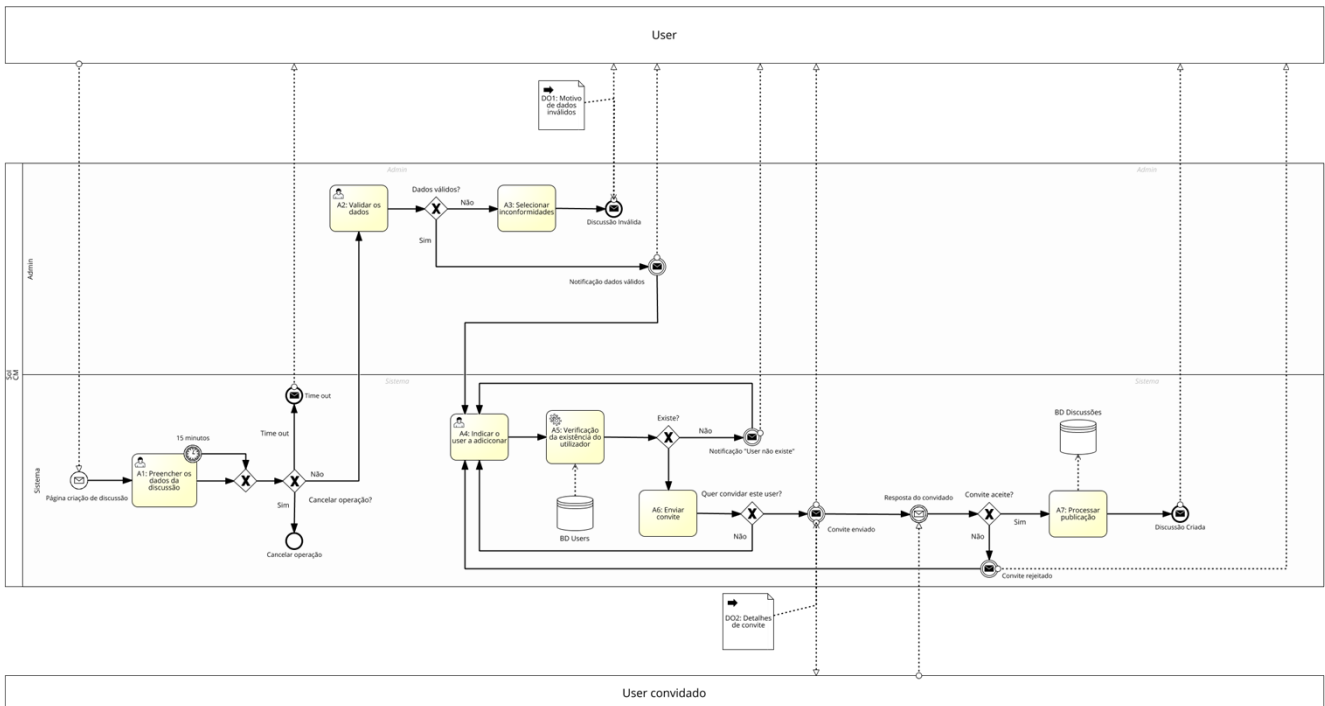


Diagrama de Colaboração

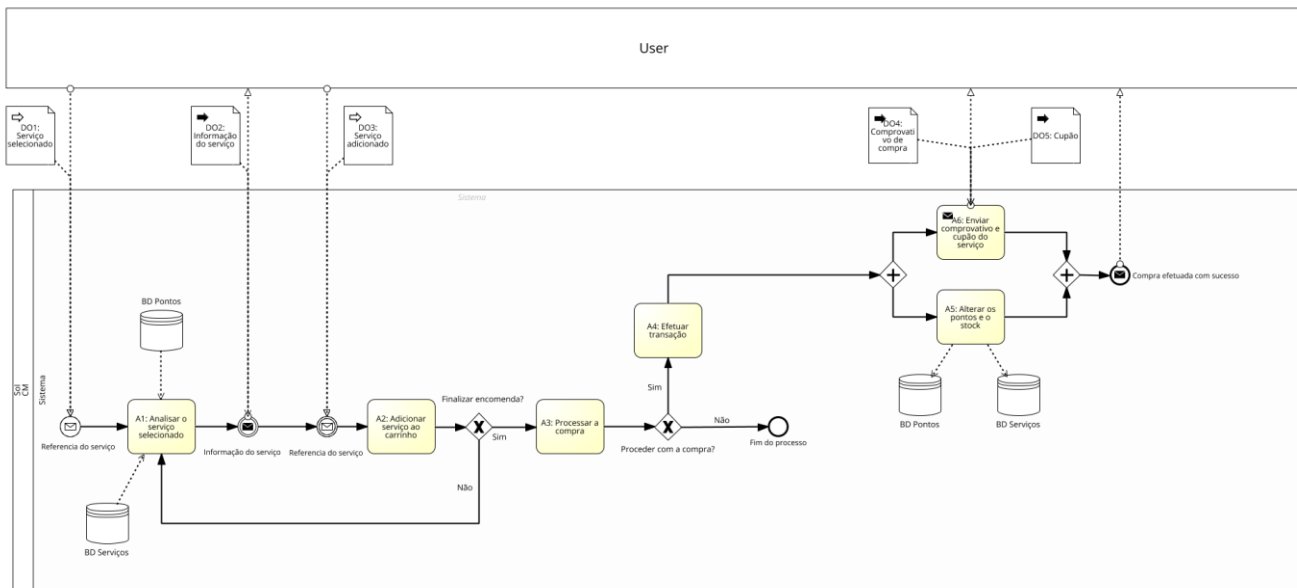
- **Criar Evento**



• Criar Discussão



• Utilizar Pontos na Loja



Bibliografia

- [Quatro carros apreendidos em concentração ilegal por não reunirem condições de segurança.](#)
 (2021, 31 agosto). Sapo. Acedido em 7 november 2021