

Relatório de grupo da avaliação dos Protótipos de Baixa Fidelidade

Na primeira fase deste projeto, cada um dos elementos do grupo desenvolveu um protótipo de baixa fidelidade.

Ao contrário do que seria desejável, propuseram-se várias tarefas para concretizar, e cada um apresentou um protótipo capaz de fazer pelo menos 3 dessas tarefas.

Ficou definido que o tema geral da aplicação seria adaptar um tipo de jogo de gestão de recursos e desenvolvimento de uma aldeia e interação com aldeias vizinhas, como *setting* para a nossa aplicação de fitness. Os exercícios seriam a fonte de recursos, que depois seriam usados para desenvolver a aldeia.

As tarefas propostas foram:

Tarefas concretas para storyboard	Tarefas fundamentais
<i>(fitness)</i> Iniciar uma ROTINA. - fácil	<i>(fitness)</i> Fazer Exercícios individuais (1 exercício = 1 TAREFA)
<i>(game)</i> Usar um EDIFÍCIO para descobrir um novo exercício e adicioná-los à LISTA DE TAREFAS - fácil	<i>(game)</i> Usar os EDIFÍCIOS para descobrir novos exercícios e adicioná-los à LISTA DE TAREFAS
<i>(fitness)</i> Criar uma ROTINA nova usando as TAREFAS disponíveis na LISTA - média	<i>(fitness)</i> Fazer ROTINAS
<i>(social)</i> Criar / Juntar a um TERRITÓRIO - fácil	<i>(fitness)</i> Criar ROTINAS
<i>(game)</i> Usar Recursos para desenvolver a ALDEIA - média	<i>(social)</i> Criar / Juntar a um TERRITÓRIO
<i>(game)</i> Treinar POPULAÇÃO específica para conduzir um ataque a um membro do TERRITÓRIO - difícil	<i>(game)</i> Usar RECURSOS para desenvolver EDIFÍCIOS
	<i>(game)</i> Usar RECURSOS para treinar POPULAÇÃO
	<i>(social)</i> Permitir trocas e/ou ataques dentro de um TERRITÓRIO

Glossário:

ALDEIA – corresponde ao espaço de um utilizador.

EDIFÍCIO – cada um dos espaços da aldeia. Pode ser um de: Quinta, Quartel, Mercado ou Centro.

TAREFA – um único tipo de exercício físico. Por exemplo Flexões de braços durante 20 segundos, com 10 de intervalo.

ROTINA – uma sequência de tarefas para serem realizadas de uma única vez.

TERRITÓRIO – corresponde ao espaço comum entre os vários utilizadores. No caso desta implementação, seria onde estão as aldeias de todos os membros da família que participam na aplicação.

RECURSO – um tipo de recompensa que é ganho a realizar tarefas, e gasto no desenvolvimento de edifícios e recrutamento de população. Pode ser um de: Ouro (Moeda), Força (Ferro), Cardio (Coração) e Flexibilidade (Estrela).

POPULAÇÃO – um tipo de desenvolvimento de edifícios que permite interagir com as outras aldeias do território de novas maneiras. Pode ser um de: Construtor, Agricultor, Mercador ou Tropa (que por sua vez pode ser um de Lanceiro, Arqueiro ou Cavaleiro).

Relatórios individuais:

60522 - João Rebelo:

Para colmatar a falta de comunicação inicial e os objetivos difusos, desenvolvi um protótipo que fosse capaz de realizar qualquer uma das tarefas, mas depois, em aula, acabámos por definir 3 tarefas a cumprir:

1. Fazer 1 exercício qualquer à escolha
2. Treinar população (4 lanceiros)
3. Usar os recursos para desenvolver o Quartel.

Considero que o meu PBF cumpriu as expectativas e deu até para explorar mais da potencial futura aplicação. As tarefas foram realizadas sem grande dificuldade. Apesar disso, foram feitos os seguintes comentários, que serão tidos em conta na realização do próximo protótipo:

- a. Aconselhado acrescentar um ecrã de “parabenização” após completar um exercício isolado, ou uma rotina completa.
- b. Definir o que acontece quando se termina um exercício: retorno para a aldeia, ou outro?
- c. O ecrã de Rotina precisa de um botão para voltar para trás (e não apenas de Iniciar)
- d. Os botões de “colapse” na Lista de Tarefas e na seleção de exercícios para uma rotina estão errados. Deviam ter a seta a apontar para a direita ou para baixo, conforme estejam colapsados ou abertos, respetivamente.
- e. Quando se adiciona uma nova rotina, durante a confirmação deve ser pedido para dar um NOME à Rotina criada.
- f. A ordem dos ícones nos custos e recursos deve ser sempre a mesma, assim como a apresentação valor+ícone ou ícone+valor
- g. O Centro, onde se realizam as rotinas, devia também ter um acesso direto à lista de tarefas ou seja, deve ficar mais clara a distinção entre uma Rotina (que pode ser pré-feita ou customizada), e a Lista de Tarefas (que corresponde apenas à lista de exercícios que o utilizador desbloqueou até agora).

60812 – Andrea Vivas:

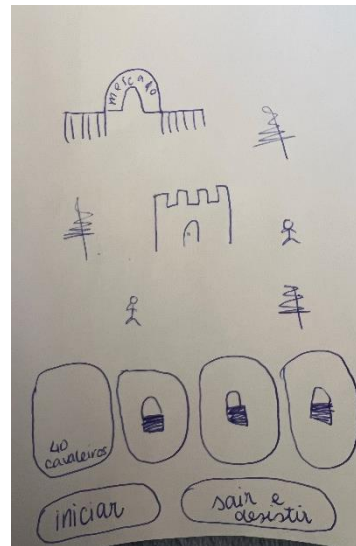
Tentei fazer um protótipo que cobrisse pelo menos a maior parte das tarefas propostas, mas, devido a que cada elemento do grupo tinha umas tarefas mais elaboradas do que outras, acabámos por definir 3 tarefas a cumprir(as que estavam melhor desenvolvidas em todos os protótipos) e eram:

1. Fazer 1 exercício qualquer à escolha
2. Treinar população (4 lanceiros)
3. Usar os recursos para desenvolver o Quartel.

Considero que o meu PBF, embora explorasse muitos dos ecrãs da aplicação e ajudasse à criação do protótipo funcional, era muito complexo como para ser usado corretamente. As tarefas foram realizadas com confusões por parte dos usuários que a testaram, não havia forma (ou seja, um botão ou comando) que permitisse aos usuários voltar ao início, o protótipo tinha toques demais para poder fazer as tarefas e se requeria de preencher muitos dados com o teclado.

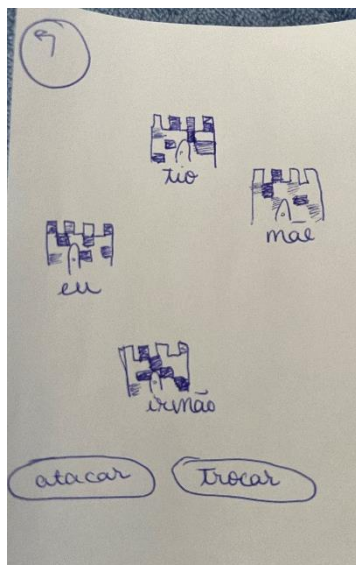


Problema 1 : é ambíguo o funcionamento desta página, os utilizadores usam o botão treinar antes de selecionar o edifício. Sugestão de melhoria: apresentar um menu pop-up após clicar no edifício



Problema 2: o botão de iniciar e sair em coexistência tornam a interface pouco intuitiva e contraditória.

Sugestão de melhoria: apresentar um botão iniciar e após iniciar a partida substituir por um botão de sair e desistir.



Problema 3 : é ambíguo o funcionamento desta página, os utilizadores usam os botões atacar e trocar antes de selecionar o território. Sugestão de melhoria: apresentar um menu pop-up após clicar no território a atacar

Com este feedback, e uma noção mais clara do que é pretendido da aplicação, preparamo-nos para a próxima fase...