

Design da Experiência de Utilizador

1. Pesquisa de Interação Social

A experiência do utilizador revela-se um dos principais factores de sucesso de qualquer projeto, sendo que neste caso, por se tratar de um projeto que engloba diversas plataformas, tal se revela ainda mais complexo de planear de forma a relacionar os diversos meios apesar das suas diferenças, almejando assim o sucesso de todos os âmbitos do projeto através de uma experiência de utilizador completa e plena nas suas potencialidades.

Assim, um dos pressupostos base que pretendemos alcançar diz respeito à promoção do sentimento de pertença do público a uma comunidade, englobada pelo universo do projeto e todos os seus seguidores, pois tal enriquece a experiência do utilizador, tornando-a mais marcante e duradoura, devido às relações que se estabelecem entre os diferentes seguidores, que podem mesmo ultrapassar o âmbito do projeto, fazendo com que este tenha um papel significativo na vida dos elementos do seu público.

Deste modo, de forma a promover o sentimento de comunidade, optamos por estabelecer plataformas do projeto nas redes sócias, uma vez que estas se tratam de um ambiente propício à proliferação de interações espontâneas entre pessoas, por outro lado, apelamos também à participação e papel ativo dos seguidores, respondendo a desafios e comentando conteúdos, estimulando desta forma a sua interação para troca de experiências e interajuda. Optamos também por incluir, no website, na área de utilizador, um fórum onde apenas os utilizadores registados do projeto podem entrar em contacto entre si. A aplicação móvel para android engloba também uma vertente de estímulo ao encontro dos utilizadores da mesma, uma vez que permite a visualização de pessoas que se encontrem geograficamente próximas, possibilitando que estas entrem em contacto e se encontrem, o que se poderá revelar vantajoso para a resolução dos diferentes desafios colocados no decorrer da aplicação. Por último, a existência de uma plataforma de interface física, como é o jogo de tabuleiro, remete para o estabelecimento de um tipo de experiência distinto, uma que vez exige contacto próximo e o estabelecimento de comunicação e relações pessoalmente.

Um outro aspecto a ter em conta diz respeito ao estabelecimento de relação dos seguidores do projeto, não só entre si, mas também com a cidade em que o projeto decorre, os seus espaços e população, sendo que este se revela um factor de extrema importância, de forma a integrar e disseminar o projeto. Assim, estabelecemos como um dos benefícios a alcançar pelos seguidores do projeto, o aumento dos seus conhecimentos históricos e geográficos da cidade do Porto. Deste modo, diferentes plataformas apresentam abordagens distintas para a proliferação de tal conhecimento, adaptando-se assim às necessidades e satisfazendo os

objetivos de diferentes públicos. Nomeadamente, as redes sociais, o website e o jogo de tabuleiro permitindo obter diferentes graus de informação, sobre os espaços da cidade, em causa no projeto, à distância, servindo como introdução ao conhecimento de determinados locais, ou como complemento de informação sobre os mesmos, adaptando-se assim a um público que se encontra afastado do espaço da cidade, ou que pelos mais diversos motivos não tem disponibilidade para visitar os espaços. Por outro lado, a aplicação móvel para android implica em certos momentos a deslocação física do utilizador aos diferentes espaços da cidade em causa, possibilitando assim não só o conhecimento físico dos mesmos, mas também a interação com a cidade e a sua população, na procura destes ou de informação sobre os mesmos, o que estimula a interação social entre pessoas, podendo sempre ser posteriormente complementado com os meios digitais.

Deste modo, consideramos que a aposta em plataformas diversificadas, com interfaces digitais mas também físicas, que impliquem interação a nível tecnológico e pessoal, pesquisa de informação mas também deslocação física nos espaços da cidade, se revela uma grande mais valia do projeto, para o cumprimento dos seus objetivos e alcançar de sucesso, através da concretização de uma experiência de utilizador fértil nos mais diversos níveis, permitindo aos seguidores do projeto o enriquecimento dos seus conhecimentos intelectuais e empíricos.

2. Mapa de experiência do utilizador

UnlockPorto | Mapa de experiência do utilizador

