



# SportPlus

Relatório Final

The best sport app

Trabalho Realizado por:  
- José Brandão N° 50039051  
- Miguel Amaro N° 50039051

# *Brainstorming*

Ideia Principal: Desporto

## Lista de Ideias

- Modalidades
  - Futebol
  - Padel
  - Ténis
  - Futsal
  - Andebol
- Competir
  - Torneios
  - Eventos
  - Competições
  - Prémios
- Entretenimento
- Lazer
- Tempos Livres
- Socializar
  - Colegas
  - Novas Amizades
  - Interação
- Trabalho de Equipa
- Passar Tempo
- Organização
- Exercício Físico
- Comunicação
- Envolvimento
- Saúde



# Procura

---

- Modalidades mais praticadas no país;
- Zonas que se praticam mais desporto;
- Competições que poderiam vir a usar a nossa aplicação;
- Quantidade de pessoas que usam apps deste tipo;
- Caso não utilize a app, se estaria interessado de utilizar uma app deste tipo;
- Os desportistas costumam praticar desporto sozinhos ou acompanhados.



# Análise Competitiva

---



Fácil de usar de navegar



*Features* interessantes



*User Friendly*



Profissional



Suporte



Mais prático



Interface moderna



Parceiros



Diversidade nos desportos

# Audiência

---

- Todo o tipo de pessoas;
- Não importa idade, trabalho ou preferência por um certo tipo de desporto;
- Diversidade de desportos;
- Aplicação disponível em todo o país;
- Capacidade de participar em grupo;
- Possibilidade de jogar competitivamente ou casualmente.



# João



18-24



Estudante Universitário



Baixo

## Personalidade

Competitivo

Amigável

Trabalhador

## Motivações

Pretende melhorar num determinado desporto.

## Influências para utilização da app


- Amigos
- Competições
- Torneios

## Relação com o produto

Pratica bastante desporto, poderá usufruir bastante da app.



# Beatriz

 32-48

 Empresária

 Alto

## Personalidade

Competitiva

Amigável

## Motivações

Lazer; Saúde

## Influências para utilização da app

- Amigos
- Torneios

## Relação com o produto

Consegue organizar eventos com os amigos.



# Tomás



50-60



Reformado



Médio

## Personalidade

Amigável

## Motivações

Saúde; Passar o tempo.

## Influências para utilização da app

- Família

## Relação com o produto

Torna-se mais fácil encontrar eventos.



# Principais Tarefas

---

Ações dos Utilizadores	Porque o fariam?
Encontrar eventos	Gosta de fazer desporto com companhia ou em grupo e pretende encontrar pessoas com o mesmo gosto desportivo.
Criar Eventos	Ajuda a conectar pessoas que querem praticar a mesma modalidade.

# User Journeys

Stages	Iniciativa de Praticar Desporto	Procurar/Criar um Evento	Inserido no Evento	Participação no Evento	Feedback do Evento
Activities	<p>Pretende praticar desporto, portanto, desloca-se à nossa app à procura de eventos</p> 	<p>Devido à sua necessidade de praticar desporto, vai tentar aderir a um evento, criando o ou apenas se juntando a um</p> 	<p>Uma vez inserido no evento, o utilizador apenas tem de aguardar até ao dia agendado do mesmo</p> 	<p>Na data planeada, o utilizador tem de se deslocar ao local do evento e participar no mesmo</p> 	<p>Uma vez terminado o evento, o utilizador pode dar o feedback da sua participação, dizendo o que achou da sua experiência</p> 
Feelings	<p>Muito entusiasmado com o facto de querer praticar desporto</p> 	<p>O utilizador pode ficar impaciente devido à dificuldade de encontrar um evento ou em encontrar pessoas para o evento.</p> 	<p>O entusiasmo do utilizador aumenta devido ao facto de já estar inserido no evento</p> 	<p>O utilizador desloca-se à localização definida para o evento e participa na atividade com os restantes membros</p> 	<p>O utilizador fica bastante satisfeito com o resultado e pretende voltar a participar num evento</p> 

# Moodboard

---





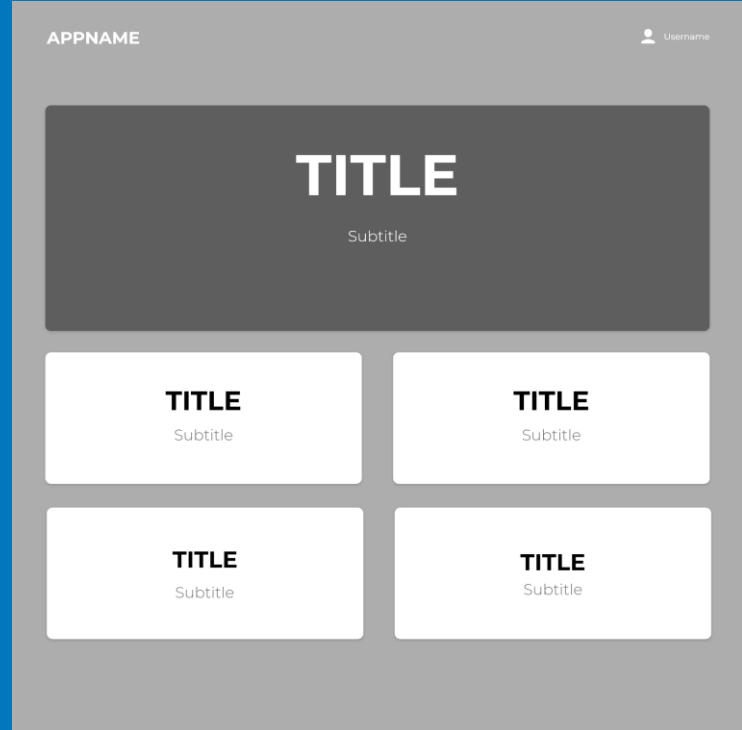
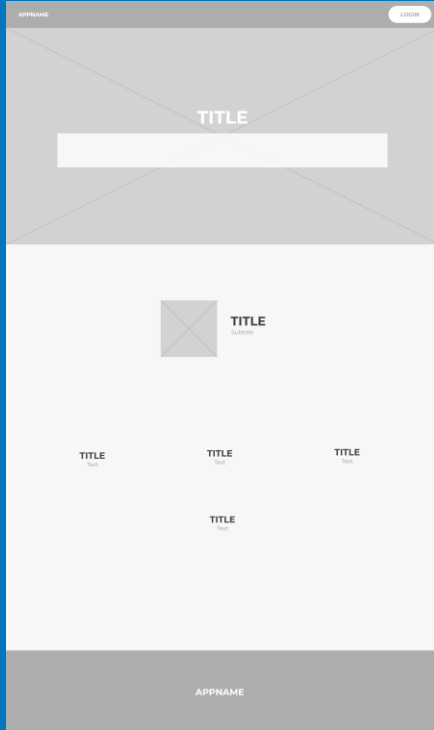
# *Branding*



**SPORTSPLUS**

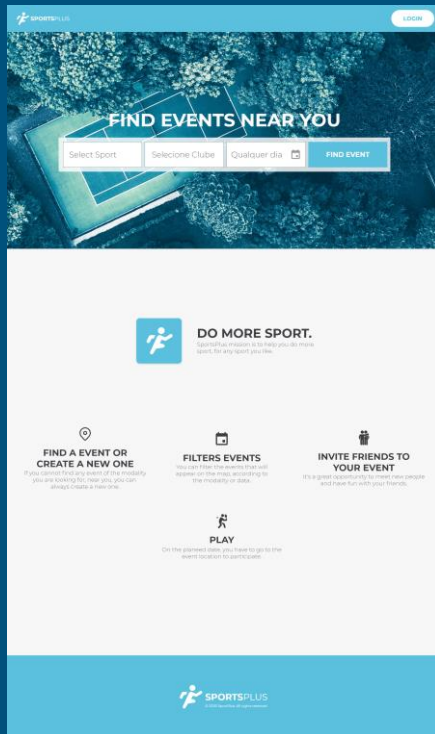


# Wireframes

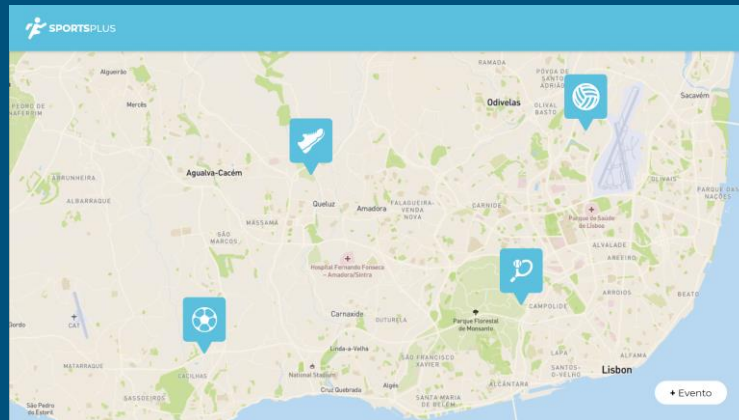


# Interface Design

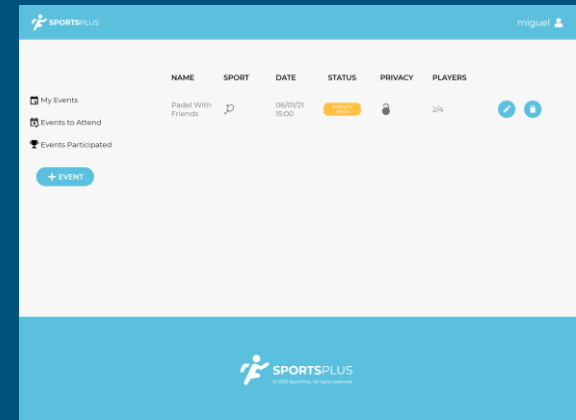
## SPORTSPPLUS



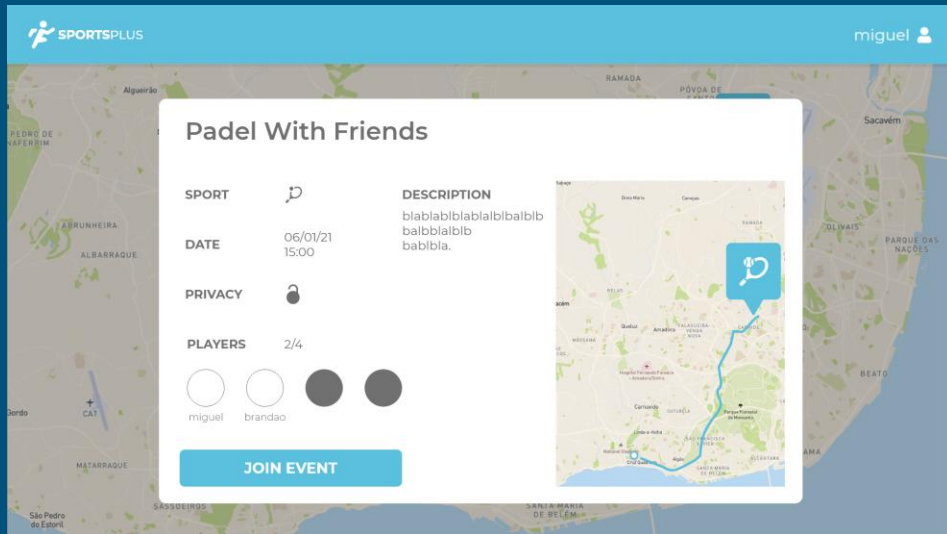
Página Inicial



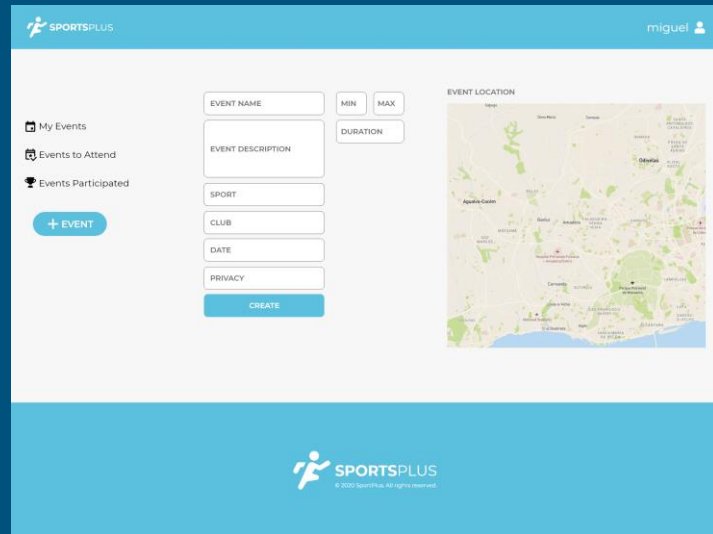
Mapa de Eventos



Meus Eventos



Detalhes do Evento



Criar um Evento



# UX Evaluation

## Usability Test Plan

Author		Contact Details		Final Date for Comments	
José Brandão & Miguel Amaro		admin@sportsplus.pt		December 13th	
<b>Product Under Test</b>  O produto que estamos a testar é o nosso website, que ainda está em desenvolvimento.  Website: <a href="http://sportsplus-app.herokuapp.com/">http://sportsplus-app.herokuapp.com/</a>	<b>Test Objectives</b>  <i>As respostas que nós queremos obter com esta experiência:</i> <ul style="list-style-type: none"><li>- Será benéfico o uso de algumas <i>features</i> no projeto?</li><li>- Será que os utilizadores acham fácil a “circulação” dentro do site?</li><li>- Será que os botões, texto e imagens estão colocados no sitio certo?</li><li>- Será que a interface está apelativa?</li></ul>	<b>Participants</b>  Tentámos obter respostas, principalmente de amigos, familiares e pessoas ligadas ao desporto, das quais saberíamos que iriam utilizar o site.	<b>Test Tasks</b>  1. <i>Fazer login na sua conta.</i>  - Primeiramente é pedido para que o utilizador faça o <i>login</i> na conta no nosso <i>website</i> .  2. <i>Tente criar um evento.</i>  - De seguida, o utilizador deve tentar criar um evento, consoante a informação que lhe é dada.  <i>Por último, os participantes, dão os feedbacks do que acharam da experiência.</i>	<b>Responsabilities</b>  José Brandão (Moderator) Miguel Amaro (Moderator)	
<b>Business Case</b>  Nesta experiência, estamos a tentar ter feedback do que as pessoas acham do nosso protótipo do projeto.		<b>Equipment</b>  Para esta experiência, é apenas necessário o acesso a um computador e fazer o que é pedido no questionário.		<b>Locations &amp; Dates</b>  December 13th, Lisbon  Website: <a href="http://sportsplus-app.herokuapp.com/">http://sportsplus-app.herokuapp.com/</a>	
<b>Procedure</b> Se pretender executar o teste, basta apenas dirigir-se ao seguinte website, e assim está a ajudar-nos a desenvolver da maneira correta o nosso projeto: <a href="https://app.usabilityhub.com/do/731eca9@fcb/e929">https://app.usabilityhub.com/do/731eca9@fcb/e929</a> Obrigado!					