

# Planificação da APP

## *KNOW ME*

Unidade Curricular

Design de Interação

Docente

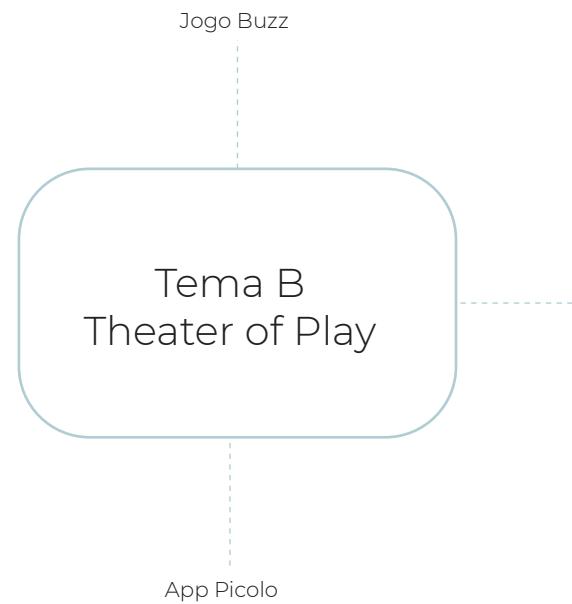
Licínio Roque

Elementos

Beatriz	Baltazar	2019201541
Francisco	Santos	2016238992
Maiara	Melo	2019185711
Marcos	Neves	2019167283
Pedro	Ribeiro	2016218753

# Brainstorming

---





## CONCEITO

---

*KNOW ME* é um jogo que permite aos seus jogadores se conhecerem melhor enquanto se divertem. O seu conceito é simples, o jogo contém um conjunto de perguntas cuja resposta correta depende dos jogadores. Estas perguntas podem abranger inúmeros temas e podem também ser de vários tipos como perguntar quais dos jogadores é mais provável de fazer algo ou então focar num jogador e fazer perguntas sobre ele. O objectivo do jogo é fazer com que as pessoas interajam entre si sejam estas família, bons amigos ou recém-amigos.

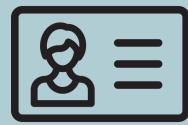
## PÚBLICO ALVO

---



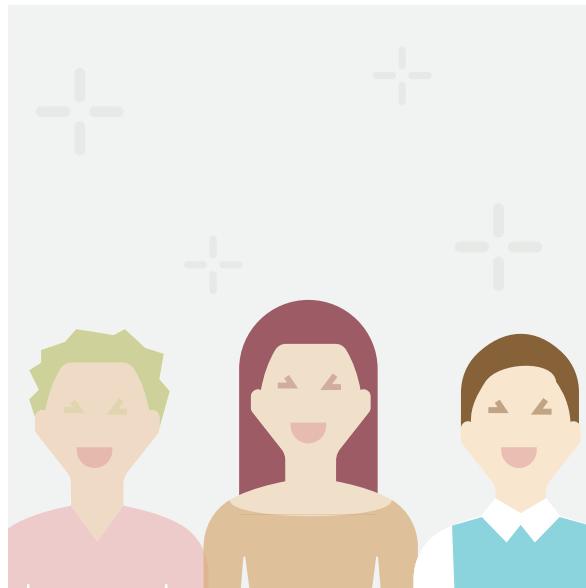
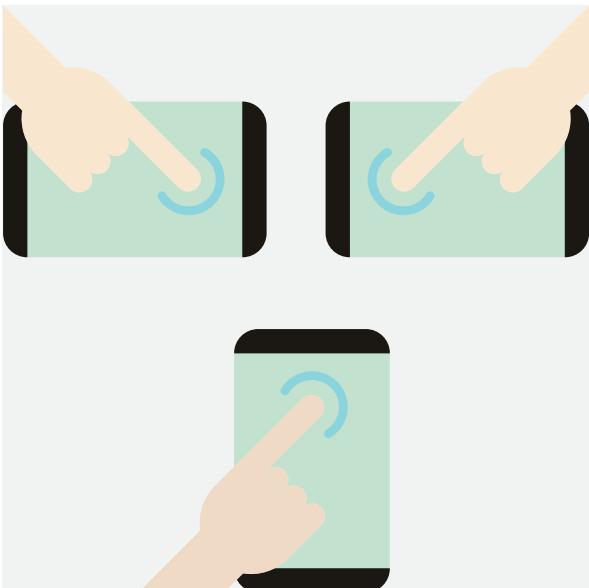
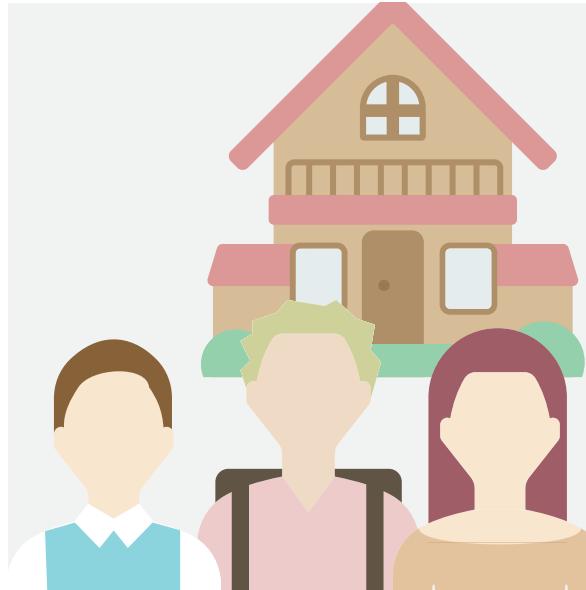
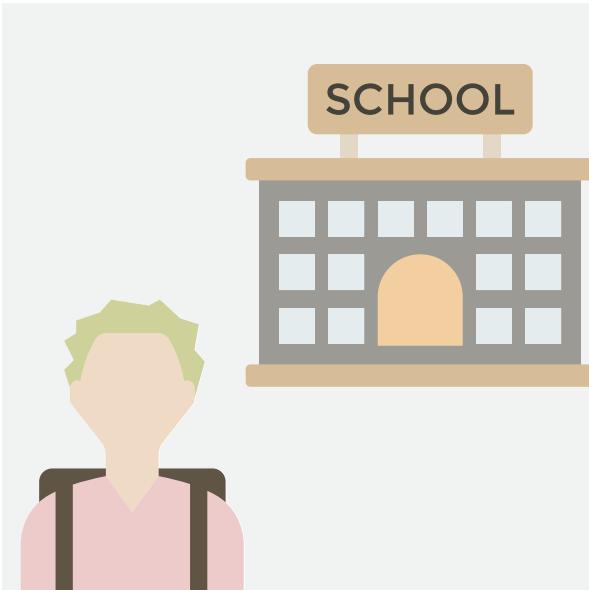
Sexo

Masculino  
Feminino



Faixa Etária

10 - 19  
20 - 29  
30 - 39  
40 - 49  
50 - 59  
60 - 80

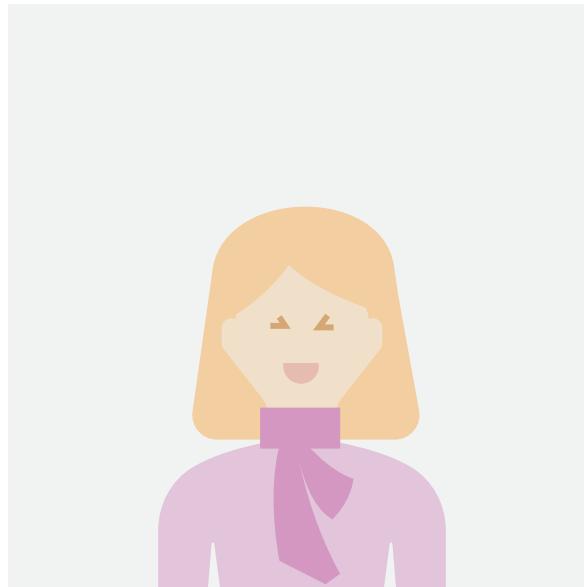
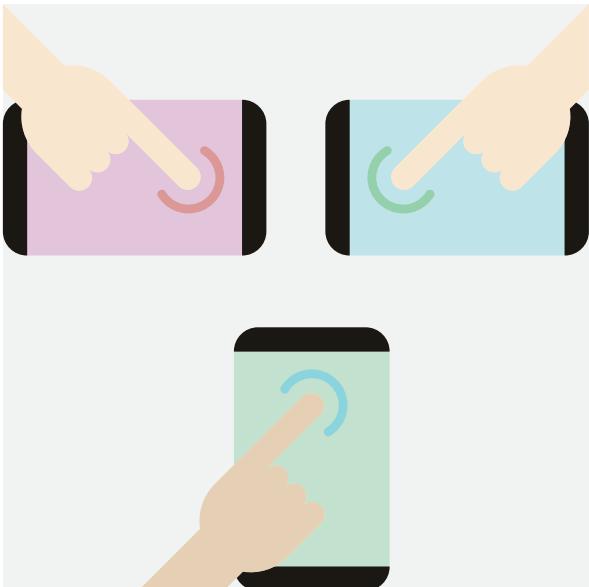
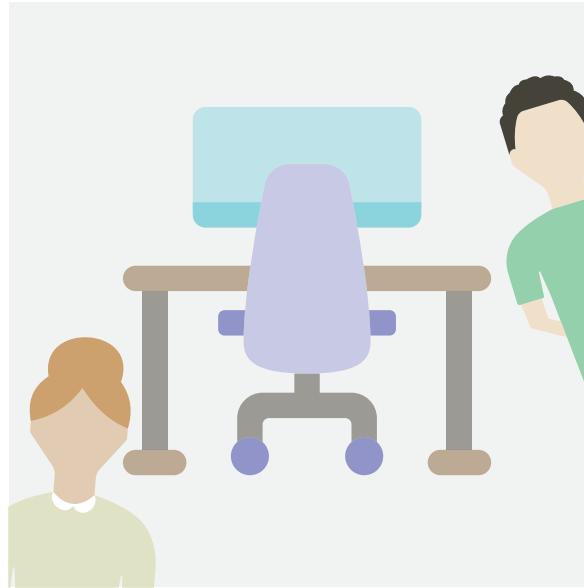


## PERSONA

Nome	Joaquim
Idade	17 anos
Cidade	Natural Viseu / Atualmente Coimbra
Profissão	Estudante de Engenharia Informática
+ info	Não conhece ninguém na Faculdade e é uma pessoa introvertida.

## CENÁRIO

Um calouro de 17 anos entra na faculdade. Não conhecendo bem os colegas decide convidar as poucas pessoas com que teve interação no primeiro dia para irem jantar a sua casa. Após o jantar ficam sem nada para fazer, decidem então experimentar o "KnowMe". Uma das pessoas toca no ecrã e entra no jogo vendo uma apresentação explicando como se joga. Depois escrevem os nomes dos participantes e a primeira pergunta aparece. O calouro lê em voz alta "Qual das pessoas é que seria a mais calma num assalto?" o que leva a uma discussão onde as pessoas previamente estranhas se começam a conhecer melhor. Seguidamente outra questão aparece "Seria o Calouro capaz de encontrar uma carteira e não a devolver por ter dinheiro?" o que leva aos outros a votar que sim levando a uma situação engraçada mas desconfortante para o calouro.



## PERSONA

**Nome** Rita

**Idade** 22 anos.

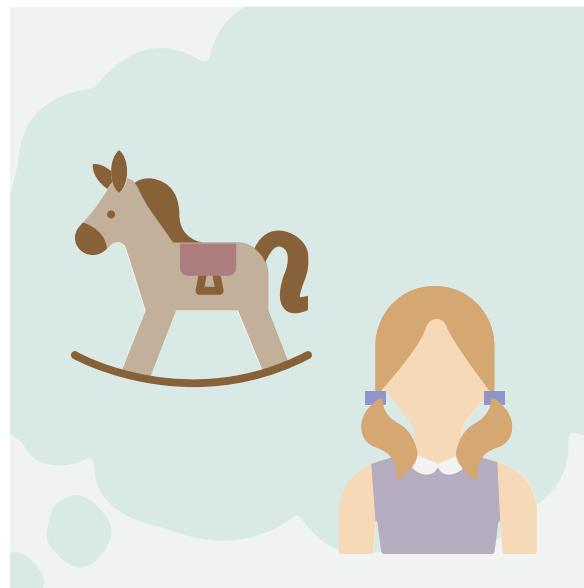
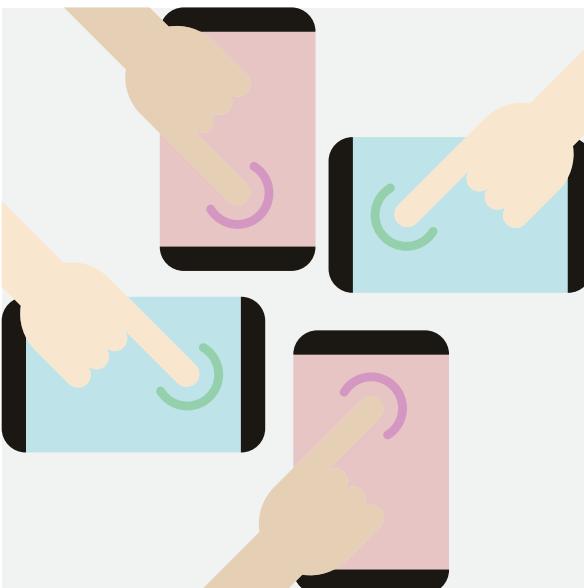
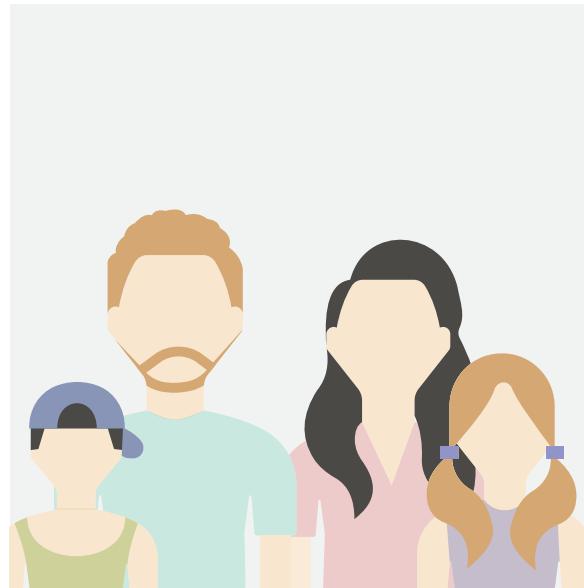
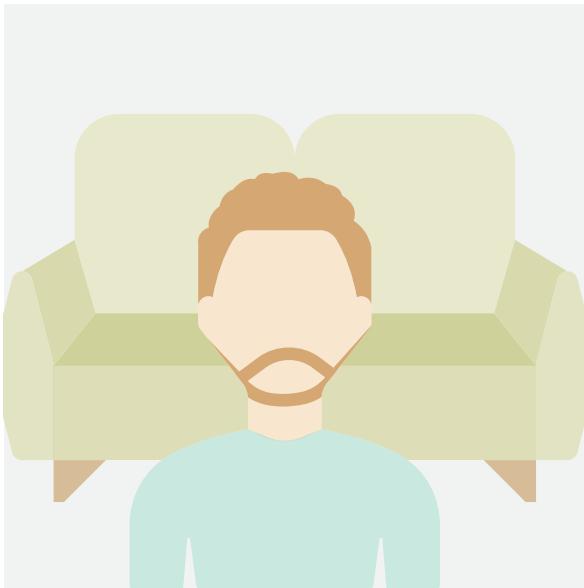
**Cidade** Natural Guarda / Atualmente Porto

**Profissão** Estagiária

**+ info** Recém licenciada em Comunicação Multimédia. Extrovertida e dinâmica. Adora conhecer pessoas novas.

## CENÁRIO

Acabada de chegar a uma cidade nova onde não conhece ninguém, Rita está prestes a iniciar uma nova etapa da sua vida. Sendo o seu primeiro trabalho na sua área de formação, Rita tem bastantes expectativas positivas mas também muitos receios. Um deles é que não consiga criar boas ligações com os seus colegas de trabalho, mesmo sendo uma pessoa extrovertida. Ela sabe que para haver um bom ambiente no trabalho, que consequentemente aumentará o bom rendimento de cada um, tem de existir boas ligações entre colegas, mas não sabe como o fazer. Felizmente, a empresa para onde vai estagiar, preocupa-se também com estes fatores, e depois de mostrar as instalações á Rita, levam-na para uma sala onde se encontra uma mesa tátil com um jogo, e os seus futuros colegas sentados à volta dela. O jogo consiste em responder a perguntas aleatórias dadas pelo software sobre os colegas, "obrigando-os" a interagir uns com os outros. No início, as pessoas não estão à espera das perguntas e questionam-se do porque do jogo, mas com a dinâmica do mesmo, a timidez vai se esvaindo e os colegas começam a ganhar empatia uns com os outros. Desta forma, Rita e todos os seus colegas vão para casa com a certeza que quando voltarem no dia a seguir, estarão mais "próximos" uns dos outros, e que todos os seus receios começam agora a desaparecer.



## PERSONA

**Nome** Fernando  
**Idade** 45 anos  
**Cidade** Natural Coimbra  
**Profissão** Engenheiro mecânico numa oficina  
**+ info** Casado, pai de dois filhos (Belchior e Marta).

## CENÁRIO

Após chamar os filhos para a sala e de toda a família estar reunida, ligam os telemóveis e iniciam a app "KnowMe". A primeira pergunta aparece "Qual das pessoas era mais capaz de comer a ultima bolacha do pacote deixando o pacote no mesmo sitio". A família ri em conjunto porque toda a gente sabe em quem votar. O Fernando olha para o filho e diz "Nem é preciso pensar duas vezes!". Mais tarde no jogo aparece outra pergunta "Se a Marta se encontrasse sozinha numa casa assombrada, qual das seguintes fotos melhor a exprime?" onde o Fernando vota, e começa a contar uma história de quando a Marta era pequena e se prendeu no sotão mas nunca chorou tendo sido forte. Esta história leva a família a relembrar esse momento de maneira reminiscente.

# Modelo Humano-Artefacto

Porque?

- Questões simples com escolhas difíceis
- Opção fácil e simples de fazer as pessoas
- Maneira agradável de passar tempo em grupo

- Reminiscer com família enquanto jogam
- Conhecer pessoas melhor
- Descobrir 'segredos' sobre os outros

O que?

- Criar um ambiente onde pessoas interagem

- Interagir com outras pessoas

Como?

- Escolher nome/foto
- Ler questão
- Discutir com as pessoas
- Responder a questão
- Acomular pontos

- Escrever nome
- Tirar foto
- Clicar em botões

- Ambiente social à volta do jogo

- Socializar e conhecer melhor as pessoas

Artefacto

Humano

Quanto ao aspecto adaptativo do jogo, uma vez que este é uma aplicação fácil de usar com poucos botões e coisas para aprender, nós acreditamos que o processo de adaptação pelo qual os jogadores passam, consiste maioritariamente no ambiente onde estão. Este ambiente pode ser familiar ou estranho e por isso o aspecto adaptativo é a maneira como eles interagem entre si.

Alem disso, pensamos em criar dois modelos para os diferentes tipos de ambientes, mas uma vez que quase todas as camadas do modelo são iguais, decidimos unir as diferentes motivações que dependem das relações entre os utilizadores.

Para um jogo entre família ou bons amigos, o motivo pelo qual estes jogam, será mais para passar o tempo, relembrar momentos nostálgicos ou até só para se divertirem. No entanto para um jogo entre recém amigos, o motivo poderá ser para que estes se conheçam melhor.

