

Interação Pessoa-Máquina

2016/2017

Camp Planner

Etapa 3: 1º protótipo



Realizado por:

42486, António Caeiro

42487, Pedro Lopes

42745, Francisco Magalhães

Turno Prático nº 2

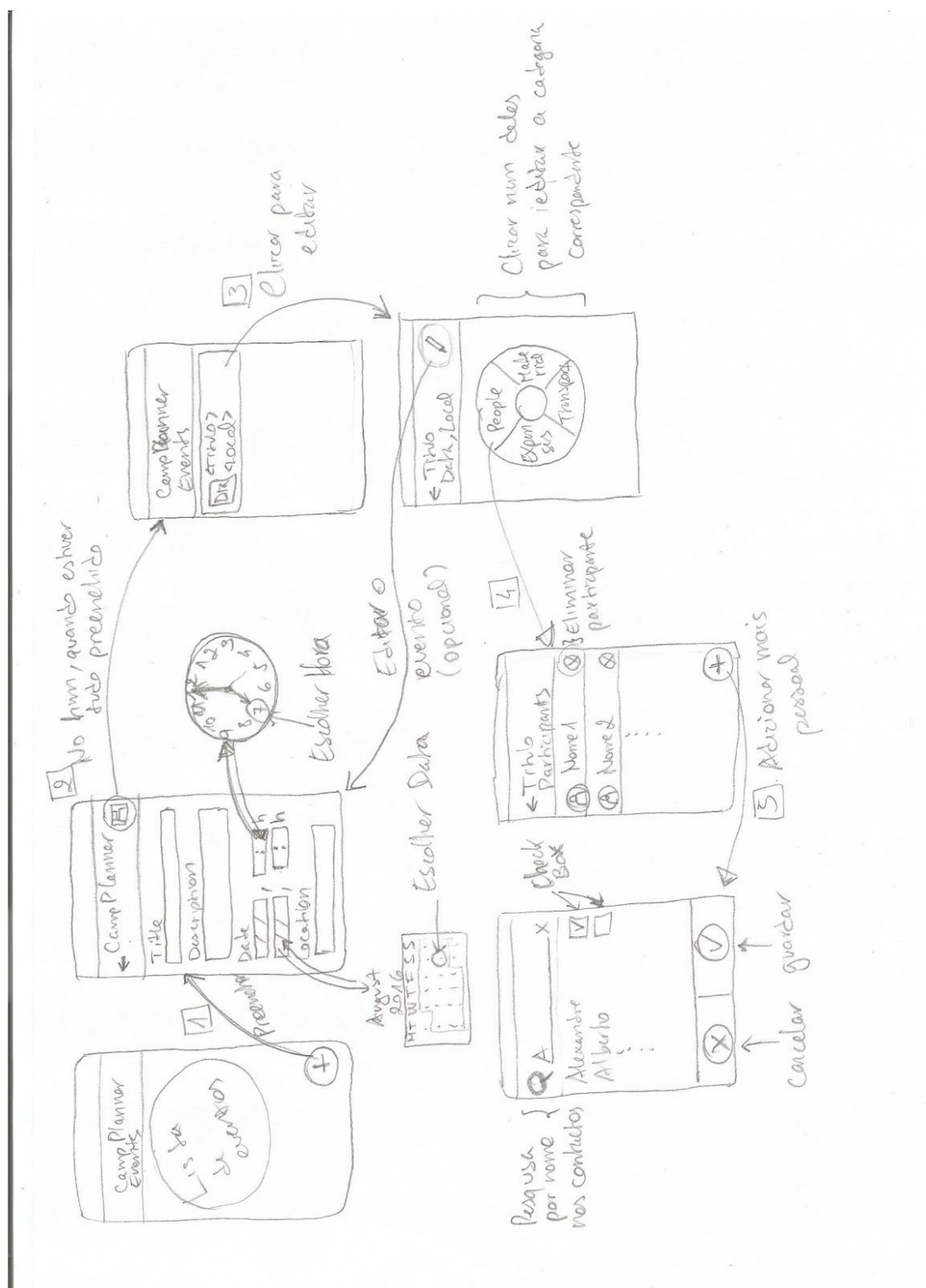
Professora:
Teresa Romão

4 de novembro de 2016

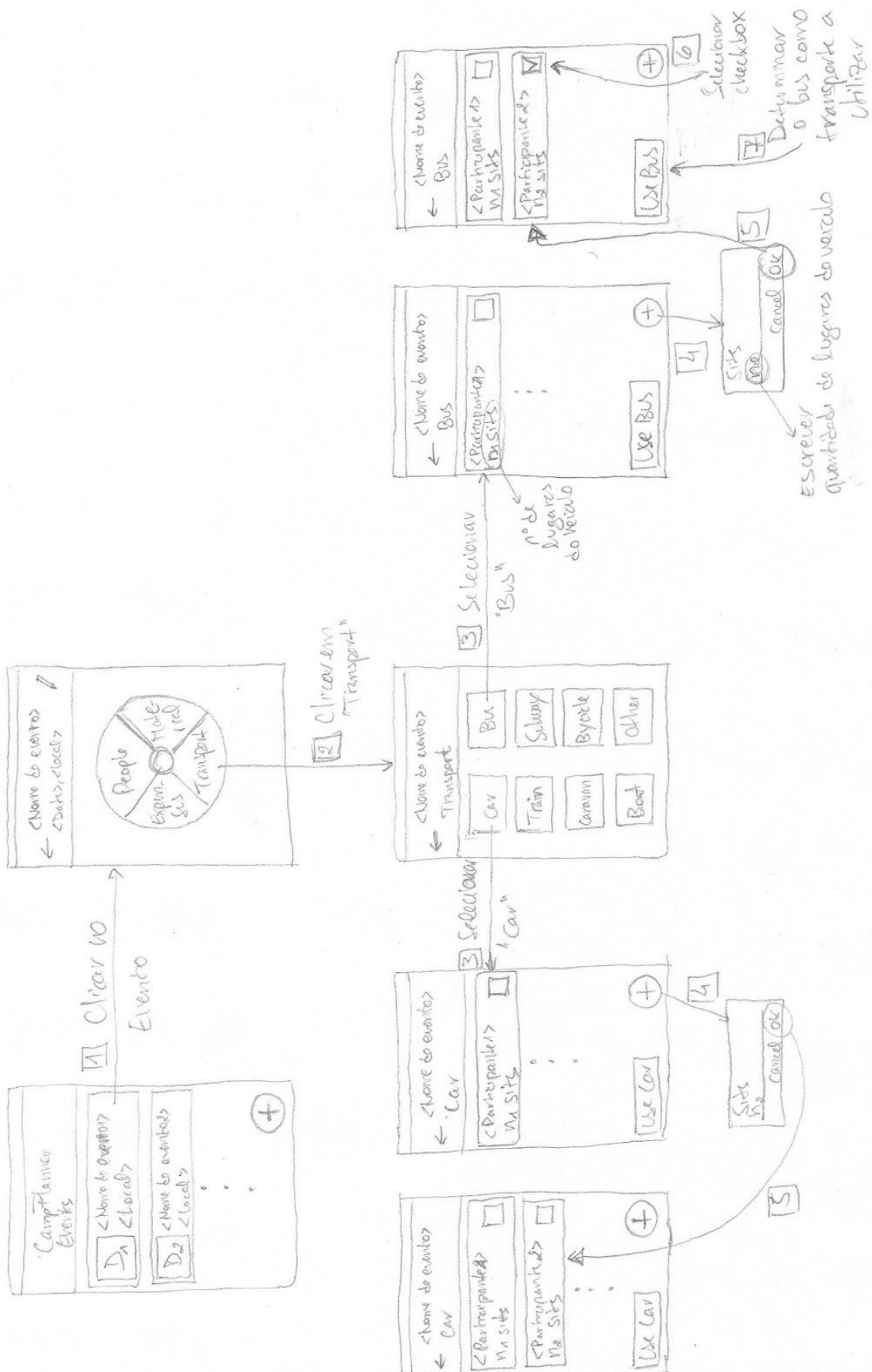
Storyboards

Antes de serem devidamente implementados os nossos protótipos e estarem devidamente apresentáveis para o utilizador, foi necessário um processo de *sketching*. Este processo envolveu o uso da técnica de *storyboard* para dar uma primeira ideia de como seriam os estados dos protótipos na execução dos diferentes cenários propostos.

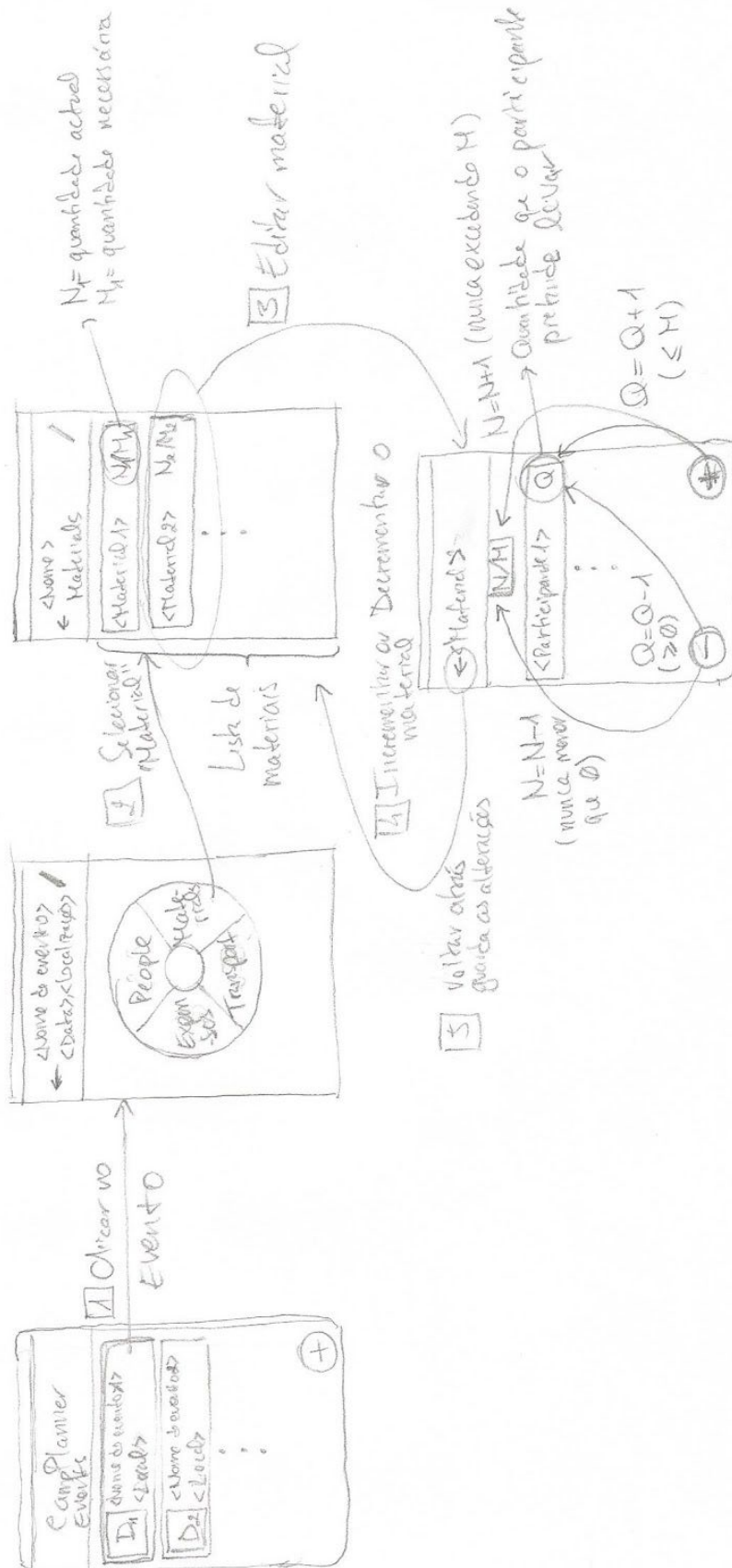
Storyboard do Cenário 1:



Storyboard do Cenário 2:

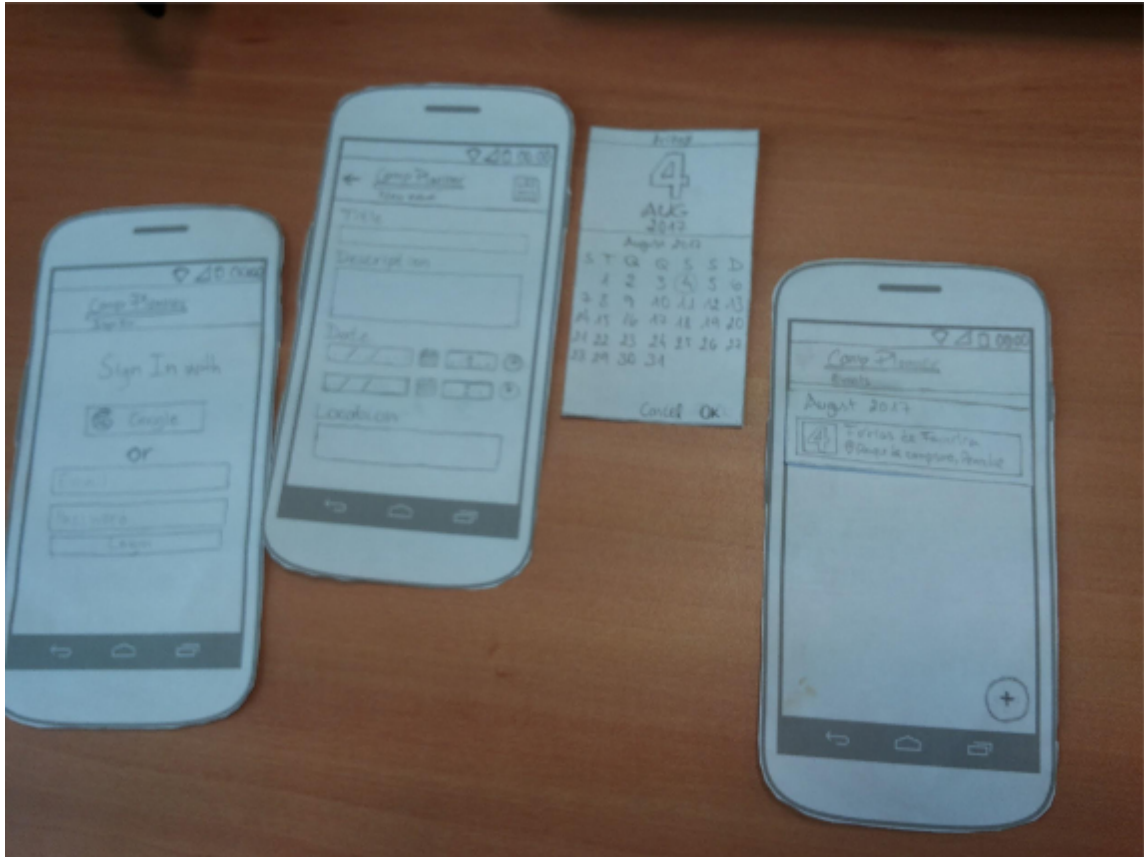


Storyboard do Cenário 3:



Fotografias do protótipo

Foram tiradas algumas fotografias ao nosso protótipo que mostram as peças mais relevantes nos testes dos 3 cenários propostos, passando pela criação de um evento, adição de um meio de transporte e adição de outros materiais aos recursos de eventos.



Cenário 1 - Parte da criação de um evento



Cenário 2 - Adicionar um novo meio de transporte ao evento



Cenário 3 - Parte de adicionar um material ao evento

Instruções (*Briefing*)

O planeamento de uma comum atividade como o campismo pode levar a dadas preocupações que devem ser tidas usualmente em conta. O número de participantes na atividade, número de recursos necessários para a sua prática (quantidade de comida, número de tendas e sacos de cama, etc) e o(s) transporte(s) a usar pela(s) pessoa(s) interveniente(s) até à localização da atividade, são exemplos das preocupações dos campistas. Por isso, a organização neste tipo de atividade é a chave para que o campismo seja realizado com sucesso. Esta, por sua vez, envolve que os recursos necessários sejam registados e acedidos pelo(s) participante(s). No entanto, ainda existe dificuldade em organizar tantos dados, principalmente se o número de participantes for grande.

Por isso, a nossa aplicação tem o objetivo de criar eventos de campismo e organizar os seus principais dados, que são necessários para a sua realização. A nossa aplicação também se baseia na cooperação dos vários participantes de um evento, que podem não só visualizar os dados, mas também contribuir para a alteração dos mesmos.

Tarefas e Cenários

Nesta secção estão presentes as listas de tarefas e cenários que foram apresentados aos utilizadores. Cada cenário teve em conta um conjunto de tarefas que deveriam ser realizadas.

Cenário 1:

A Maria quer planejar um evento de campismo com a família. Após haver uma conversa entre todos, decidiram que querem que o evento se realize no primeiro fim-de-semana de agosto, em Peniche. A Maria tratará da maior parte da organização. De entre os participantes do evento, irão acampar os seus 2 filhos, o marido, a sua irmã e seus 2 sobrinhos.

Tarefas envolventes:

- **Criar Evento de Campismo:** Nesta tarefa, o utilizador pode registar um evento de campismo na aplicação.
- **Convidar um participante para um evento:** Nesta tarefa, o utilizador pode convidar um ou mais utilizadores a participar num dado evento.

Cenário 2:

O Luís, chefe de escuteiros, quer ir acampar a Sintra com mais dois chefes (Rui e Silva) e vinte elementos. O Luís tem um miniautocarro de 18 lugares e também um carro de 5 lugares. Ele já decidiu que pretende ser transportado no miniautocarro, visto ser o único que o consegue conduzir. Para que os restantes participantes tenham conhecimento destes dois veículos, é necessário que eles sejam registados no evento da aplicação.

Tarefas envolventes:

- ➔ **Adicionar transporte a um evento:** Nesta tarefa, o utilizador poderá adicionar um tipo de transporte ao evento, tendo à escolha as categorias de transporte: “Car”, “Bus”, “Train”, “Subway”, “Bicycle”, “Caravan”, “Boat” e “Other”.
- ➔ **Declarar ida num meio de transporte:** Nesta tarefa, o utilizador poderá declarar qual o meio de transporte que pretende utilizar na ida a um evento.

Cenário 3:

O Alberto e cinco amigos vão ao festival Vodafone Paredes de Coura. Cada um tem certas partes do material necessário para acampar. O Alexandre tem uma tenda de quatro pessoas e a Maria tem um fogão, mas não tem bilha. O Alberto tem uma tenda de duas pessoas e duas bilhas, e deve ser capaz de registar na aplicação que esses são os materiais que têm disponíveis para levar.

Tarefa envolvente:

- ➔ **Adicionar material a um evento:** Nesta tarefa, o utilizador poderá adicionar um determinado material a um evento, assim como adicionar a quantidade ao material.

Observações

Durante os testes, foram anotados alguns problemas de usabilidade, derivados de hesitações dos utilizadores ou mesmo sugestões e comentários que estes nos forneceram.

Cenário 1:

- Na criação de um evento, será necessário adicionar o botão “Save”, por ser mais habitual nas interfaces *mobile* do que o ícone de disquete na *appbar*. Desta forma, obtemos consistência com aplicações *mobile*, cumprindo o princípio da menor surpresa (principle of least surprise). Foi sugerido criar um botão de confirmação de alteração dos convidados num evento, para dar ideia ao utilizador de que as alterações serão confirmadas.

Cenário 2:

- O desenho da funcionalidade de criação e utilização de transportes revelou não ser intuitivo para nenhum dos utilizadores, pelo que terá de ser reestruturado. Para além disso, por sugestão dos mesmos, chegou-se à conclusão que seria indicado apresentar a lista de transportes já disponíveis antes de apresentar o ecrã de “Adicionar Transporte” (que apresenta as categorias de transportes possíveis de adicionar). Esse ecrã só seria então mostrado após o utilizador revelar intenção de adicionar algum transporte (clicando no botão ‘+’, por exemplo). Para além disso, sendo necessário adicionar um carro e um autocarro, de acordo com o cenário, alguns utilizadores, tendo adicionado um dos veículos, tentavam adicionar outro no mesmo ecrã, sem voltar atrás para escolher outro tipo de veículo. Isto reforça a ideia da necessidade de um ecrã com uma única lista de transportes onde se adicionam os transportes pretendidos.

Cenário 3:

- Este cenário, sendo bastante simples, não revelou grandes pontos negativos em termos de usabilidade. No entanto, vários utilizadores sugeriram a adição da capacidade das tendas. Para além disso, foi ainda sugerida a possibilidade de receber notificações de material em falta. Para esta sugestão, a solução é a implementação de um sistema de notificações automático que permite avisar todos os participantes do evento da ocorrência de modificações feitas no evento.