

Interação Pessoa-Máquina

2016/2017

Camp Planner

Etapa 2: análise das tarefas



Realizado por:

42486, António Caeiro

42487, Pedro Lopes

42745, Francisco Magalhães

Turno Prático nº 2

Professora:

Teresa Romão

14 de outubro de 2016

Descrição do Problema

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.

Descrição dos utilizadores

A aplicação destina-se a ser usada por habituais campistas ou mesmo iniciantes nesta atividade. Típicos utilizadores possíveis serão escuteiros e festivaleiros. Assim, estima-se que estes tenham idades superiores a 16 anos, com maior utilização na faixa etária dos 20 aos 25. Também estima-se que o limite superior de idades ronde os 50 anos. O campismo é universal e portanto é praticado sem restrições de país ou idioma.

Tarefas

1. Criar Evento de Campismo

Objetivo: Nesta tarefa, o utilizador pode registar um evento de campismo na aplicação.

Pré-condições: O utilizador necessita de estar conectado a uma conta da aplicação.

Subtarefas:

1. Listar eventos existentes;
2. Escolher a opção de criar evento (+);
3. Descrever o evento (título e descrição);
4. Selecionar uma data e hora para o evento;
5. Selecionar localização;
6. Submeter o evento com os dados introduzidos.

Exceções: O utilizador perde a conexão à rede.

Frequência de uso: Pouca frequência.

2. Visualizar eventos de utilizador

Objetivo: Nesta tarefa, o utilizador pode visualizar os eventos de campismo que este criou e/ou os eventos em que este participou/participará.

Pré-condições: O utilizador necessita de estar conectado a uma conta da aplicação.

Subtarefas:

1. Escolher filtros de pesquisa:

- a. escrever palavras-chave na caixa de pesquisa;
 - b. seleccionar data ou intervalos de tempo Ano, Mês, Semana e Dia.
2. Seleccionar evento para visualizar mais detalhes.

Exceções: O utilizador perde a conexão à rede.

Frequência de uso: Muita frequência.

3. Convidar um participante para um evento

Objetivo: Nesta tarefa, o utilizador pode convidar um ou mais utilizadores a participar num dado evento.

Pré-condições: O utilizador necessita de estar conectado a uma conta da aplicação.
O utilizador precisa de ser participante de um evento.

Subtarefas:

1. Listar eventos existentes;
2. Seleccionar um evento para visualizar/editar;
3. Aceder à secção de “Participantes” e visualizar uma lista de participantes;
4. Escolher a opção de adição de novo participante (+);
5. Escrever endereço(s) de email do(s) novo(s) participante(s);
6. Seleccionar a opção de “Convidar”.

Exceções: O utilizador perde a conexão à rede.

O(s) endereço(s) de email introduzido(s) é(são) inválido(s).

Frequência de uso: Média frequência.

4. Remover participantes de um evento

Objetivo: Nesta tarefa, o utilizador pode remover um ou mais participantes do conjunto de participantes de um dado evento.

Pré-condições: O utilizador necessita de estar conectado a uma conta da aplicação.
O utilizador precisa de ser participante de um evento.

Subtarefas:

1. Listar eventos existentes;
2. Seleccionar um evento para visualizar/editar;
3. Aceder à secção de “Participantes” e visualizar uma lista de participantes;
4. Premir e manter premido o ícone de um participante (que se pretende remover) para entrar no modo de múltipla selecção;
5. Seleccionar os restantes participantes que se queira remover;
6. Seleccionar a opção de “Remover seleccionados”.

Exceções: O utilizador perde a conexão à rede.

Frequência de uso: Baixa frequência.

5. Adicionar uma despesa a um evento

Objetivo: Nesta tarefa, o utilizador pode adicionar uma despesa que ocorreu durante o evento, bem como a descrição, data e valor da mesma.

Pré-condições: O utilizador necessita de estar conectado a uma conta da aplicação.
O utilizador precisa de ser participante de um evento.

Subtarefas:

1. Listar eventos existentes;
2. Selecionar um evento da lista de eventos para editar;
3. Aceder à secção de “Despesas” e visualizar a listagem de despesas;
4. Escolher a opção de adição de nova despesa (+);
5. Escrever uma descrição da despesa;
6. Escrever o valor do gasto;
7. Selecionar a data da despesa;
8. Selecionar a opção de “Adicionar”.

Exceções: O utilizador perde a conexão à rede.

Frequência de uso: Média frequência.

6. Remover uma despesa de um evento

Objetivo: Nesta tarefa, o utilizador pode remover uma despesa de um evento.

Pré-condições: O utilizador necessita de estar conectado a uma conta da aplicação.

O utilizador precisa de ser participante de um evento.

Subtarefas:

1. Listar eventos existentes;
2. Selecionar um evento da lista de eventos para editar;
3. Aceder à secção de “Despesas” e visualizar a listagem de despesas;
4. Premir e manter premido o item de uma despesa (que se pretende remover) para entrar no modo de múltipla seleção;
5. Selecionar as restantes despesas que se queiram remover;
6. Selecionar a opção de “Remover selecionados”.

Exceções: O utilizador perde a conexão à rede.

Frequência de uso: Baixa frequência.

7. Adicionar material a um evento

Objetivo: Nesta tarefa, o utilizador poderá adicionar um determinado material a um evento, assim como adicionar a quantidade ao material.

Pré-condições: O utilizador necessita de estar conectado a uma conta da aplicação.

O utilizador precisa de ser participante dum evento.

Subtarefas:

1. Listar eventos existentes;
2. Selecionar um evento da lista de eventos para editar;
3. Aceder à secção de “Materiais” e visualizar a listagem de materiais;
4. Escolher a opção de adição de novo material (+);
5. Inserir nome/descrição do material;
6. Inserir quantidade total do material;
7. Conjuguar entre o incremento (+) e o decremento (-) para definir a quantidade que o utilizador pode levar desse material;
8. Selecionar a opção de “Guardar”.

Exceções: O utilizador perde a conexão à rede.

Frequência de uso: Média frequência.

8. Editar material de um evento

Objetivo: Nesta tarefa, o utilizador poderá editar o nome e a quantidade necessária do material.

Pré-condições: O utilizador necessita de estar conectado a uma conta da aplicação.

O utilizador precisa de ser participante de um evento.

Subtarefas:

1. Listar eventos existentes;
2. Selecionar um evento da lista de eventos para editar;
3. Aceder à secção de “Materiais” e visualizar a listagem de materiais;
4. Selecionar um material para entrar na parte de edição;
5. Alterar nome do material;
6. Alterar quantidade total do material;
7. Conjuguar entre o incremento (+) e o decremento (-) para definir a quantidade que o utilizador pode levar desse material;
8. Selecionar a opção de “Guardar”.

Exceções: O utilizador perde a conexão à rede.

Frequência de uso: Média frequência.

9. Remover material de um evento

Objetivo: Nesta tarefa, o utilizador poderá remover um determinado material dum evento.

Pré-condições: O utilizador necessita de estar conectado a uma conta da aplicação.

O utilizador precisa de ser participante de um evento.

Subtarefas:

1. Listar eventos existentes;
2. Selecionar um evento para visualizar/editar;
3. Aceder à secção de “Materiais” e visualizar a listagem de materiais;
4. Premir e manter premido o ícone de um material (que se pretende remover) para entrar no modo de múltipla seleção;
5. Selecionar os restantes materiais que se queiram remover;
6. Selecionar a opção de “Remover selecionados”.

Exceções: O utilizador perde a conexão à rede.

Frequência de uso: Baixa frequência.

10. Adicionar transporte a um evento.

Objetivo: Nesta tarefa, o utilizador poderá adicionar um tipo de transporte ao evento.

Pré-condições: O utilizador necessita de estar conectado a uma conta da aplicação.

O utilizador precisa de ser participante de um evento.

Subtarefas:

1. Listar eventos existentes;
2. Selecionar um evento da lista de eventos para editar;
3. Aceder à secção de “Transportes” e visualizar os transportes do evento;
4. Escolher a opção de adição de novo transporte(+);

5. Inserir nome/descrição do transporte;
6. Escolher categoria do transporte (automóvel, autocarro, comboio, metro, etc);
7. Selecionar a opção de “Guardar”.

Exceções: O utilizador perde a conexão à rede.

Frequência de uso: Média frequência.

11. Declarar ida num meio de transporte

Objetivo: Nesta tarefa, o utilizador poderá declarar qual o meio de transporte que pretende utilizar na ida a um evento.

Pré-condições: O utilizador necessita de estar conectado a uma conta da aplicação.

O utilizador precisa de ser participante de um evento.

Subtarefas:

1. Listar eventos existentes;
2. Selecionar um evento da lista de eventos para editar;
3. Aceder à secção de “Transportes” e visualizar os transportes do evento;
4. Selecionar um meio de transporte para entrar na parte de edição;
5. Escolher a opção “Utilizar transporte”;
6. Selecionar a opção de “Guardar”.

Exceções: O utilizador perde a conexão à rede.

Frequência de uso: Média frequência.

Cenários

Cenário 1:

A Maria quer planear 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 filhos, o marido, a sua irmã e seus sobrinhos.

Cenário 2:

O Luís, chefe de escuteiros, quer ir acampar a Sintra com mais dois chefes (Rui e Silva) e vinte elementos. O Silva tem uma carrinha de 9 lugares e o Rui tem um carro de 5 lugares. Alguns elementos têm passe de comboio logo esses devem ir de comboio. Existem ainda outros 2 elementos: um que tem uma perna fraturada e outro que fez uma entorse. Esses devem ter prioridade na carrinha.

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

peessoas e duas bilhas, e deve ser capaz de registar que esses são os materiais que têm disponíveis para levar.

Entrevistas

Foram realizadas entrevistas a algumas pessoas que fazem parte do público-alvo do campismo, com o intuito de obter mais informações sobre novas tarefas que poderão ser implementadas na nossa aplicação, e também de obter algum *feedback* sobre as tarefas que constituem a nossa aplicação e que propomos aqui neste relatório.

De um modo geral, os entrevistados gostaram da ideia da aplicação e acharam-na pertinente, útil e com tarefas adequadas. No entanto, sugeriram algumas funcionalidades extra que têm o objetivo de complementar o nosso sistema. Os campistas como a Maria sugeriram adicionar a secção “Comida” ao sistema, onde seria possível decidir as quantidades de ingredientes que os participantes poderiam levar. Os escuteiros sugeriram adicionar as secções “Horário”, com o intuito de melhor planejar as atividades do evento, e “Contactos”, com o objetivo de registar contactos de úteis e de emergência locais. Por fim, os festivaleiros sugeriram uma secção onde seria possível visualizar o mapa do recinto do festival e o horário de atuação dos vários artistas.