

Interação Pessoa-Máquina

2016/2017

Camp Planner

Etapa 1: proposta de projeto



Realizado por:

42486, António Caeiro

42487, Pedro Lopes

42745, Francisco Magalhães

Turno Prático nº 2

Professora:

Teresa Romão

30 de setembro de 2016

Descrição

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.

Público Alvo

A atividade do campismo pode ser praticado por todas as faixas etária, de qualquer um dos sexos.

Objetivo

O projeto que pretendemos elaborar tem como objetivo atender à necessidade de pessoas que praticam o campismo. Pretendemos, portanto, criar uma aplicação móvel onde os vários recursos para a elaboração da prática do campismo possam ser registados e acedidos por todos os utilizadores intervenientes num evento deste tipo, apelando a uma melhor organização de tais recursos. A maioria dos campistas, escuteiros, festivaleiros costuma usar folhas de cálculo (do *google docs*, por exemplo), o que costuma ser pouco explícito e em campo não é de fácil acesso.

Atualmente, existe uma aplicação com objetivos semelhantes aos da nossa aplicação, chamada *Camping Trip Planner*. Esta aplicação permite ao utilizador configurar de uma forma detalhada os recursos necessários para a prática do campismo, o que por sua vez é um ponto a favor da aplicação. No entanto, além de ser paga, apresenta um defeito a nível de design. A aplicação apresenta um design pouco apelativo ao utilizador (uso maioritário de cores simples, como o preto de fundo de ecrã e o branco na cor do texto), o que por sua vez dificulta a visualização e a organização dos dados. Por isso, o nosso objetivo é construir uma aplicação mais apelativa ao utilizador, usando cores leves para fundos de plano e texto e dando mais interatividade à interface gráfica.