



FACULDADE DE
CIÊNCIAS E TECNOLOGIA
UNIVERSIDADE NOVA DE LISBOA

Interação Pessoa-Máquina

2020/2021

Weetup

Stage 3: Primeiro Protótipo



Realizado por:

Bruno Cotrim | 53302
Dina Borrego | 52876
Frederico Aleixo | 52859
João Vilalonga | 53682

Turno P3

Grupo 17

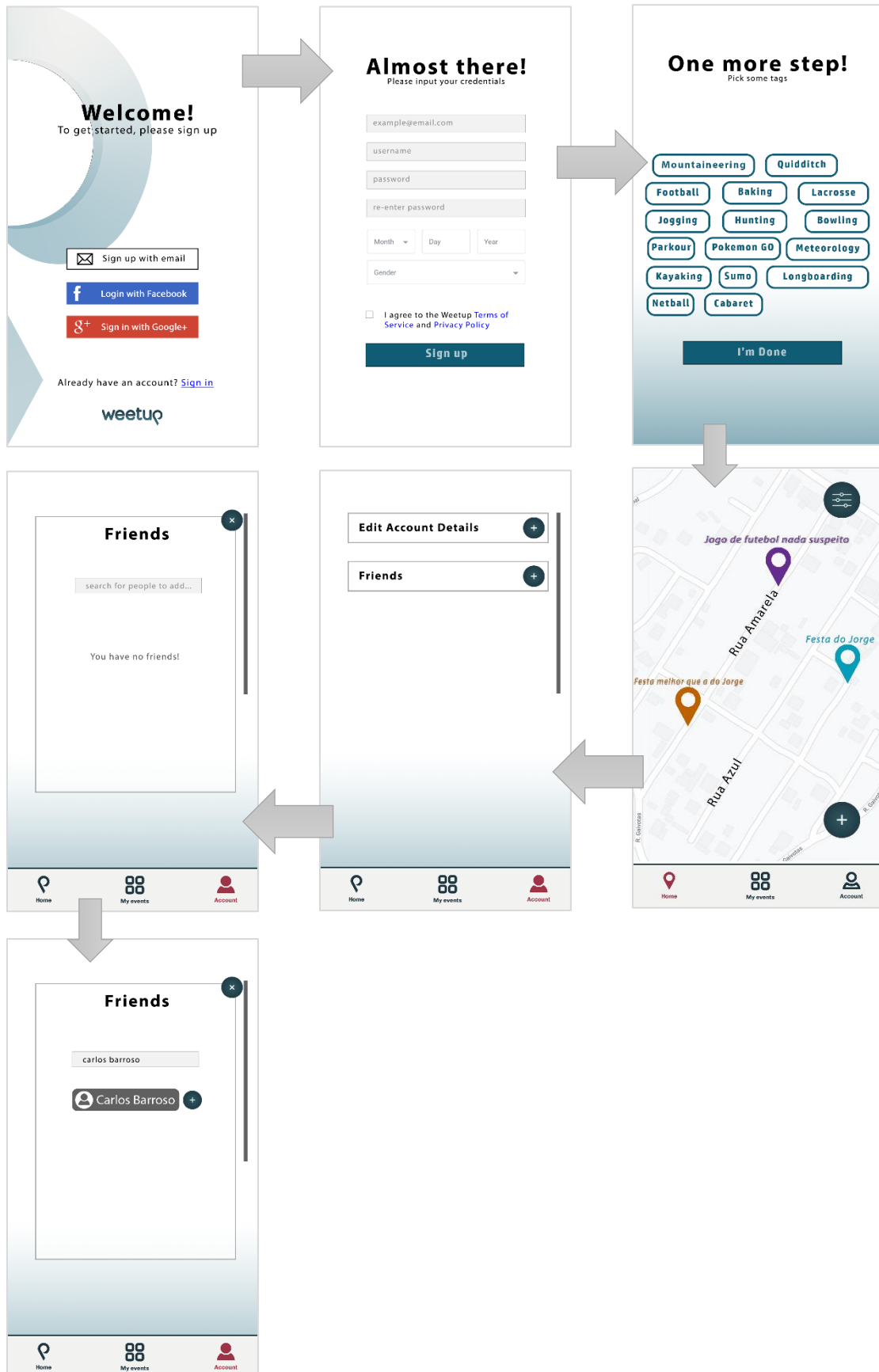
Professora:

Teresa Romão

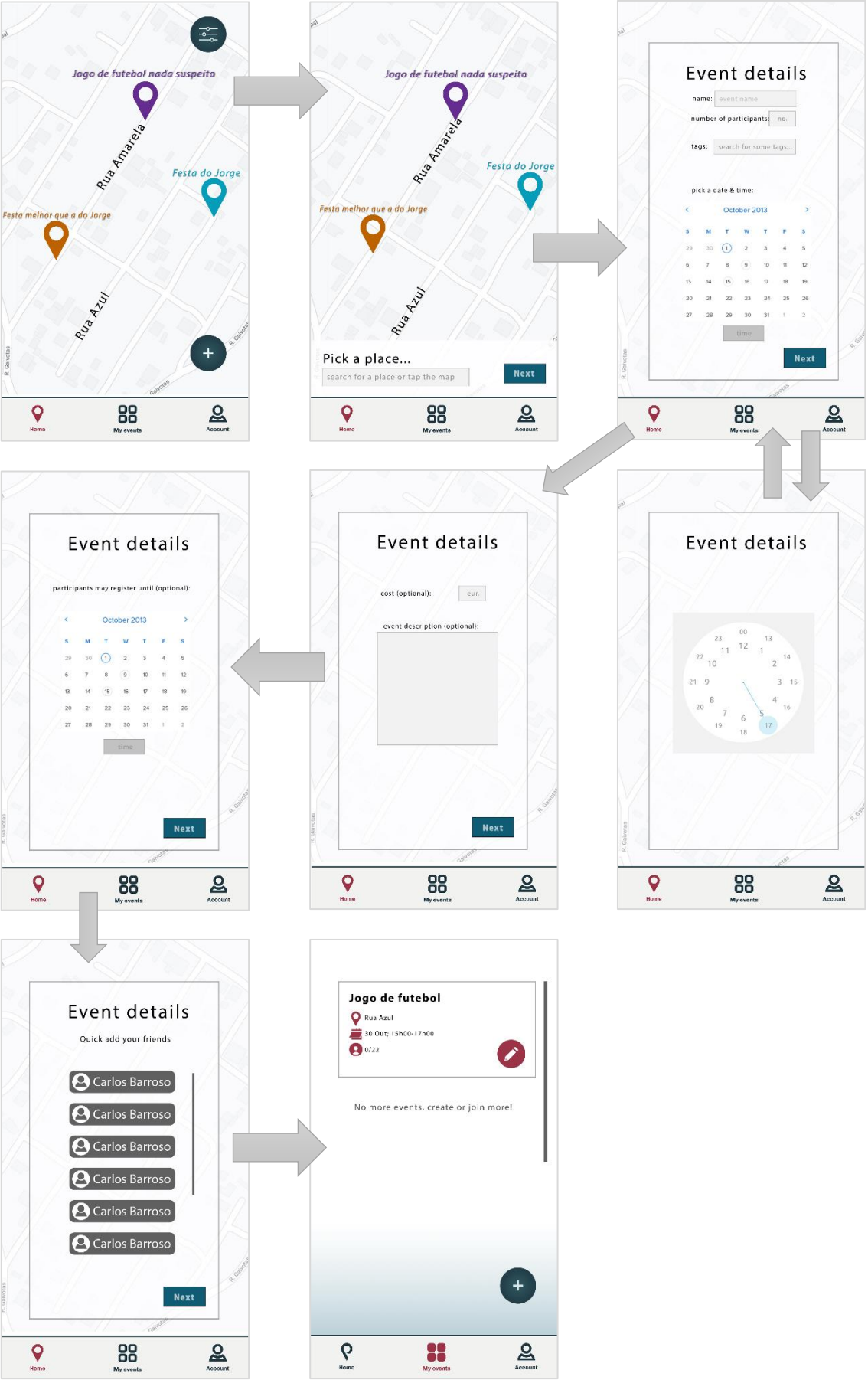
1 de novembro de 2020

Sketches

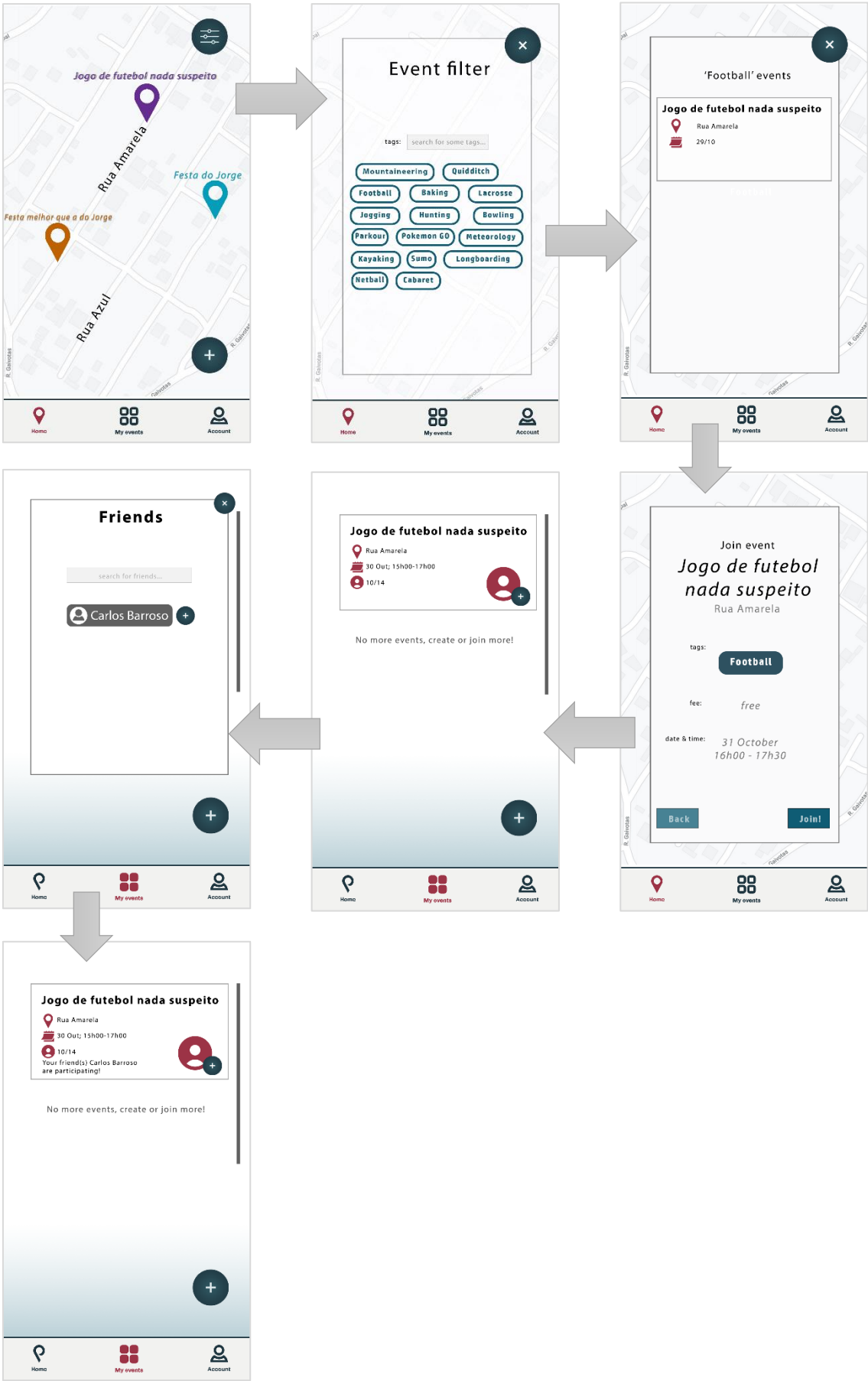
Cenário 1 – Registar-se na aplicação



Cenário 2 – Criar um evento

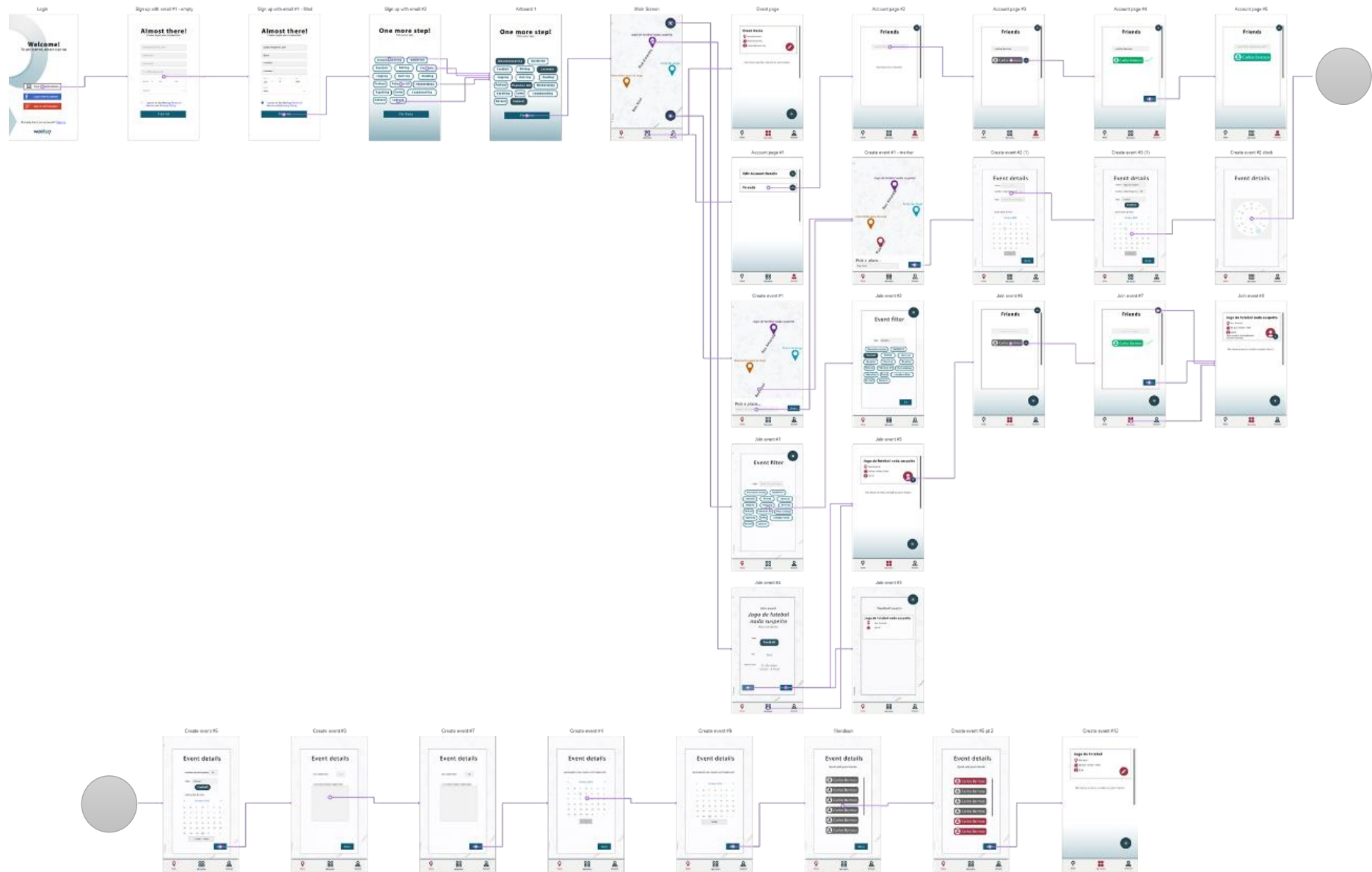


Cenário 3 – Procurar por um evento



Protótipo

<https://marvelapp.com/prototype/94fbe3h>



Briefing

Bem-vindo(a) e obrigado por disponibilizares o teu tempo para testar o nosso protótipo. Nós estamos a desenvolver uma aplicação móvel chamada Weetup.

Nos dias de hoje, vivemos em áreas densamente populadas e estamos cada vez mais ligados com a ajuda de redes sociais e, no entanto, segundo um inquérito realizado este ano, 73% das pessoas entre os 18 e os 22 anos reportam sentir-se solitárias. Pensamos que a razão para isso é que as redes sociais promovem cada vez mais o isolamento físico em prol de interações remotas.

A ideia desta aplicação é mitigar este problema promovendo a criação de comunidades locais entre pessoas que partilham hobbies e interesses. Por exemplo, alguém que gosta de futebol e não tenha com quem jogar pode usar a Weetup para encontrar e juntar-se a um grupo local de jogadores. Alguém que gosta de jogos de tabuleiro pode juntar-se com outros entusiastas da sua área e organizar jogos semanais.

Pretendemos que a app permita ao utilizador definir os seus interesses de forma a personalizar os eventos que lhe são mostrados, encontrar e inscrever-se em eventos na sua área, criar e gerir os seus próprios eventos, adicionar amigos e convidá-los a participar em eventos.

Cenários

Cenário 1 – Registar-se na aplicação

O novo utilizador cria uma conta utilizando o email joaquim@gmail.com, com o nome Quim, nascido a 4 de julho de 1999. A password utilizada será 12345678. Gosta de mountaineering, lacross, pokemon go, cabaret. Adiciona o seu grande amigo Carlos Barroso à sua lista de amigos, que já tem conta na app.

Cenário 2 – Criar um evento

Crie um jogo de futebol com o nome “Jogo de Futebol”, na Rua Azul para um grupo de 22 pessoas. O jogo de futebol será para o dia 30 de outubro, das 15h00 às 17h00, com possibilidade de outros utilizadores se juntarem até às 23h59 do dia anterior. É um evento público e cada participante terá de pagar 5€ para o aluguer do campo. Convide os seus amigos com os nomes Carlos Barroso, Carlos Barroso, Carlos Barroso.

Cenário 3 – Procurar por um evento

Utilizador procura por eventos de futebol e escolhe o evento com o nome “Jogo de futebol nada suspeito”, no dia 31 de outubro, das 16h00 às 17h30, sem taxa de participação e na Rua Amarela. Regista-se nesse evento, e convida um dos seus amigos mais próximos, Carlos Barroso, para se juntar também ao evento.

Observações

Ao longo dos testes realizados pelos utilizadores foram feitas algumas observações, que se encontram listadas de seguida.

- Aceder aos amigos não é muito intuitivo. Regra geral, todos os utilizadores que o tentaram fazer tiveram alguma dificuldade. Uma possível solução para este problema será alterar o nome da tab 'Account' para algo mais sugestivo, como por exemplo 'Profile' ou 'Me'.
- Um dos utilizadores confundiu o botão que serve para criar um novo evento com o botão de adicionar um novo amigo. Pode ser facilmente resolvido alterando ligeiramente o botão, para que em vez de ter só o símbolo '+' tenha um map marker para além desse símbolo.
- Um dos utilizadores referiu ainda que não gostava da forma como as tags eram mostradas e que poderíamos colocar aquela página de forma mais esteticamente agradável.