



FACULDADE DE  
CIÊNCIAS E TECNOLOGIA  
UNIVERSIDADE NOVA DE LISBOA

**Interação Pessoa-Máquina**

**2020/2021**

# Weetup

---

## Fase 2: User and Task Analysis



**Realizado por:**

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

**Turno P3**

**Grupo 17**

**Professora:**

Teresa Romão

19 de outubro de 2020

## Descrição do Problema

Planear e organizar eventos, convívios e atividades de grupo pode ser um processo complicado e muitas vezes frustrante. É necessário compatibilizar a disponibilidade de todos os envolvidos, encontrar um espaço adequado aos requisitos do evento e gerir os custos associados. Este é o tipo de tarefa que beneficia de ser efetuada por um computador, deixando o organizador focar-se nos aspetos importantes.

Adicionalmente, muitas vezes pessoas pretendem fazer atividades em grupo, como por exemplo um jogo de futebol, mas não conseguem arranjar o número de elementos necessário à sua realização. A weetup permitirá facilitar a comunicação entre pessoas com interesses comuns.

## Utilizadores

- Idade
  - ∴ A faixa etária dos utilizadores encontra-se entre os 18 e 30 anos principalmente, podendo existir utilizadores com mais de 30 anos de idade, embora esse número seja tendencialmente mais pequeno à medida que a idade aumenta.
- Género
  - ∴ Qualquer pessoa pode estar interessada em utilizar o Weetup, independentemente do seu sexo.
- Interesses
  - ∴ Utilizadores que gostem de atividades físicas e contacto com o ar livre e que prefiram atividades de grupo a atividades individuais;
  - ∴ Utilizadores que queiram realizar atividades físicas que envolvem um grupo numeroso de pessoas e que não conseguem reunir amigos ou conhecidos em número suficiente para realizar essas atividades;
  - ∴ Utilizadores que queiram experimentar uma determinada atividade ou tenham interesse em descobrir um hobby.
- Sugestões
  - ∴ Foram efetuadas entrevistas a várias pessoas com possível interesse na aplicação. Das opiniões e sugestões obtidas, foram selecionadas as seguintes para integrar o nosso projeto:
    - Adicionar um novo filtro de pesquisa na secção de procura de eventos, nomeadamente para possibilitar a filtragem de eventos por capacidade (vagas disponíveis);
    - Existir uma página que permita facilmente visualizar os eventos a que o utilizador se juntou ou criou e, neste último caso, que permita editar os detalhes desses eventos;

- Permitir que os utilizadores tenham uma melhor ideia do tipo de cada evento, adicionado um novo campo (não obrigatório) que permite inserir uma breve descrição de um evento durante a criação do mesmo.

Estas foram as sugestões dadas que melhor se enquadravam na ideia da aplicação. Contudo, existem ainda algumas que poderão ser incluídas em fases futuras do desenvolvimento do projeto, uma vez que ainda estão a ser ponderadas pelo grupo.

## Tarefas

### ○ Encontrar atividades:

#### ∴ Descrição

- Será possível encontrar atividades dentro de um raio da localização do utilizador (este perímetro pode ser alterado como uma definição do utilizador).
- As atividades inicialmente podem ser automaticamente filtradas por tags (os gostos do utilizador). O utilizador pode alterar os filtros para procurar todo o tipo de atividades ou mostrar apenas atividades com determinadas características.

#### ∴ Sub Tasks

- Ir para a página principal;
- Selecionar o ícone de filtrar a pesquisa (opcional);
  - Selecionar os parâmetros desejados;
    - Selecionar o raio da localização;
    - Selecionar as tags;
    - Selecionar o intervalo de tempo;
    - Selecionar o custo máximo;

### ○ Criação do perfil do utilizador:

#### ∴ Descrição

- Para participar e visualizar um evento é obrigatório que o utilizador tenha uma conta. Na conta é possível customizar as preferências entre outras opções.

#### ∴ Sub Tasks

- Ao entrar na app sem ter conta iniciada, o utilizador irá encontrar a página de boas vindas onde é convidado a criar uma conta;
- Escolher entre iniciar com uma conta externa (Google e Facebook) ou criar com e-mail;
- Ao escolher uma conta externa:
  - Introduzir as credenciais da conta externa escolhida;
- Ao escolher criar uma conta com e-mail:
  - Preencher os campos obrigatórios:
    - Preencher o nome;
    - Preencher o e-mail;

- Preencher a data de nascimento;
    - Preencher o género;
    - Preencher a palavra passe;
    - Confirmar a criação de conta no e-mail;
  - Em ambos os casos, será pedido ao utilizador para introduzir os seus interesses (opcional);
  - O utilizador será reencaminhado para a página inicial.
- Edição do perfil do utilizador:
- ∴ Descrição
- É possível editar o perfil do utilizador de forma a mudar as tags (os gostos e preferências do próprio utilizador) ou outros dados pessoais da conta.
- ∴ Sub Tasks
- Selecionar a tab de conta;
  - Selecionar a opção editar perfil;
  - Editar o(s) campo(s) pretendido(s);
  - Selecionar o botão salvar;
- Criar um evento:
- ∴ Descrição
- Será possível para cada utilizador criar os seus próprios eventos;
- ∴ Sub Tasks
- Na página inicial da aplicação seleccionar o ícone “+”;
  - Introduzir os campos para a criação de um evento;
    - Nome;
    - Tag(s);
    - Custo;
    - Lotação;
    - Data, hora e duração;
    - Visibilidade do evento (privado, por convite ou público);
    - Informações gerais (opcional);
    - Definir os cenários de cancelamento automático do evento (por exemplo, o caso de não haver o número mínimo de pessoas até determinada data);
- Participar num evento:
- ∴ Descrição
- Será possível participar num evento.
- ∴ Sub Tasks
- Na página do evento, seleccionar o botão inscrever;
  - Caso o evento tenha um custo associado, o utilizador será notificado;
  - Escolher se quer convidar outro utilizador pertencente à lista de amigos, caso existam vagas;
- Editar evento

- ∴ Descrição
  - Será possível editar o evento.

- ∴ Sub Tasks
  - Selecionar a tab de conta;
  - Selecionar “Os meus eventos”;
  - Escolher o evento pretendido;
  - Selecionar editar evento;
  - Editar os campos pretendidos;
  - Selecionar salvar;

## Cenários

- Cenário 1
  - ∴ Crie um jogo de futebol na Rua Azul para um grupo de 22 pessoas e convide 5 amigos da sua lista de amigos. O jogo de futebol será para o dia 30 de Outubro de 2020, das 15h00 às 17h00, com possibilidade de cancelar até um dia antes. É um evento público e cada participante terá de pagar 5€ para o aluguer do campo.
- Cenário 2
  - ∴ O novo utilizador cria uma conta com o nome Joaquim Manuel, com 23 anos. Gosta de desporto, nomeadamente futebol e ténis. Adiciona 3 amigos que já utilizavam a app à sua lista de amigos.
- Cenário 3
  - ∴ Utilizador procura por eventos de futebol na sua cidade e escolhe um evento sem taxa de participação e na Rua Amarela. Regista-se no evento.