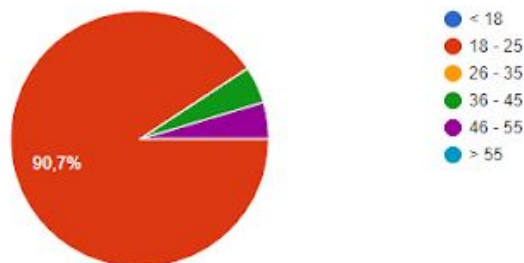


1. Quem vai utilizar o sistema?

43 pessoas responderam ao questionário. Destas, 46.5% são do sexo feminino e 53.5% são do masculino. Relativamente à idade dos inquiridos, situa-se, maioritariamente, entre os 18 e 25 anos. Neste sentido, 69.8% têm o ensino secundário e 27.9% a licenciatura. 88.4% dos inquiridos são estudantes ou trabalhadores estudantes. São, predominantemente, saudáveis, sendo que apenas 9.3% apresenta deficiências, as quais são a nível visual.



São pessoas que utilizam, muito frequentemente, dispositivos táteis, embora praticamente nunca usem *smartwatch*.

2. Que tarefas executam atualmente?

Relativamente à atividade dos inquiridos nos diferentes dispositivos eletrónicos, 74% usa *smartphone* e computador numa frequência diária para ver vídeos ou filmes, ouvir música, jogar e usar as redes sociais. O *smartphone* é usado para filmar e tirar fotos, enviar mensagens e fazer chamadas, e como GPS. Tanto o *tablet* como o *smartwatch* são pouco usados pelos inquiridos, sendo usados como alternativa para efetuar algumas das tarefas referidas anteriormente.

86% dos inquiridos são ativos em redes sociais, utilizando-as várias vezes por dia. O uso destas está maioritariamente dividido entre ver vídeos e fotos, fazer/receber mensagens ou chamadas e acompanhar figuras ou tópicos. A nível de conteúdo partilhado o foco centra-se em fotografias e vídeos.

Relativamente às atividades realizadas em viagens, 78.6% dos inquiridos relataram ver monumentos, 59.5% visitar museus, 71.4% conhecer bares e restaurantes e 47.6% participar em visitas guiadas.

3. Que tarefas são desejáveis?

Da análise dos dados conclui-se que, primeiramente, existe uma preferência pela possibilidade de utilizar GPS para fins de orientação, seguindo-se por funcionalidades relacionadas com a procura, partilha e salvaguarda de locais a visitar/visitados. As restantes propostas apresentam-se com relevância equiparada (ex.: chamadas/mensagens, eventos e notícias do quotidiano, ...).

Quando diretamente questionados:

- 81.4% gostariam de poder usar o iGo para comprar bilhetes e realizar reservas variadas;
- 93% gostariam de ser informados sobre museus e espetáculos ao pé de si e comprar bilhetes para os mesmos;
- 95.3% gostariam que o iGo lhe fornecesse informação sobre o hospital ou centro de saúde mais próximo;
- 76.7% gostariam de utilizar o microfone do iGo para efeitos de tradução de idiomas.

4. Como se aprendem as tarefas?

Em termos da aprendizagem das tarefas, os inquiridos apenas foram questionados relativamente à forma como aprendem a utilizar um dispositivo eletrónico. Neste sentido, há uma clara preferência pela abordagem de “tentativa e erro”, sendo que 83.7% destes escolheu esta opção. 9.3% recorre ao manual de instruções.

5. Onde são desempenhadas as tarefas?

Quando questionados sobre o motivo pelo qual viajavam, as respostas mais frequentes foram lazer e turismo (92,9% e 64,3%, respetivamente). Para além disto, quando inquiridos sobre o que faziam nas suas viagens, as respostas mais verificadas foram ver monumentos(78,6%), conhecer bares e restaurantes(71,4%), visitar museus(59,5%) e realizar visitas guiadas(47,6%).

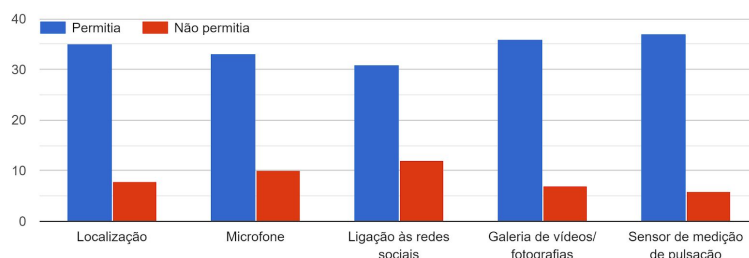
Com isto, podemos descrever o ambiente como maioritariamente ruidoso que tanto pode ter má visibilidade como boa, dependendo se o utilizador se encontra no exterior ou não.

6. Qual a relação entre o utilizador e a informação?

Uma vez que 91.9% dos inquiridos afirmou utilizar regularmente redes sociais, temos que a informação é guardada num servidor acessível ao utilizador aquando do login.

Por outro lado, a maioria dos inquiridos assinalou permitir a utilização de localização (81.4%), microfone (76.7%), ligação às redes sociais (72.1%), Galeria de fotografias/vídeos (83.7%) e sensor de medição de pulsação (86.1%) por parte do iGo.

A nível de acesso à informação 53.5% dos inquiridos prefere fazê-lo através de impressão digital. Temos também 74.4% dos inquiridos disse preferir partilhar a sua informação pessoal com amigos escolhidos por si.



7. Que instrumentos tem o utilizador?

Quando inquiridos relativamente aos instrumentos de que se fazem acompanhar nas suas viagens, torna-se evidente que há uma clara preferência pela máquina fotográfica (71.4%), o mapa da cidade visitada (35.7%) e um guia turístico (28.6%).

8. Como comunicam os utilizadores entre si?

Por análise das respostas recebidas, conclui-se que os inquiridos preferem comunicar pelo smartphone, através de chamadas e/ou mensagens. O uso das redes sociais como recurso fulcral de comunicação é ainda realçado pelos 78.4% de inquiridos que assinalaram efetivamente usar estas para enviar e receber mensagens e/ou chamadas.

Relativamente à extensão da comunicação, a grande maioria dos inquiridos (74.4%) afirmaram gostar de poder escolher grupos específicos de amigos com quem partilhar as suas informações. Comparativamente apenas 11.6% dos inquiridos selecionou partilhar com todos os amigos e outros 11.6% não partilhar com ninguém.

9. Qual a frequência de desempenho das tarefas?

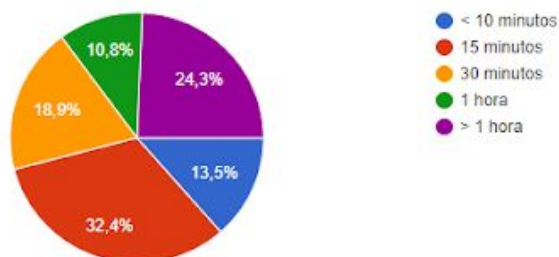
97.7% dos inquiridos já viajaram, no mínimo, uma vez. Assim, relativamente à frequência com que o fazem, foram obtidos os seguintes resultados:

- Raramente – 2.4%
- Poucas vezes – 23.8%
- Algumas vezes – 47.6%
- Regularmente – 19.0%
- Muito frequentemente – 7.1%

Conclui-se, portanto, que a maioria dos inquiridos que já viajaram, o fizeram algumas vezes.

10. Quais as restrições de tempo impostas?

Relativamente ao período médio de tempo que os inquiridos passam de cada vez a utilizar as redes sociais, quase metade destes (45.9%) tem sessões de até 15 minutos. Apesar de também uma quantidade substancial dos inquiridos relatar que usa as redes sociais por mais de uma hora (24.3%), é de esperar que o dispositivo seja capaz de realizar as suas tarefas de forma rápida de forma não ultrapassar os 15 minutos limite dos restantes inquiridos.



11. O que acontece se algo correr mal?

Quando inquiridos sobre as ações que tomam quando deparados com problemas de funcionamento em dispositivos eletrónicos, mais de metade (58.1%) tenta resolver o problema por conta própria, 25.6% pedem ajuda a amigos e conhecidos e 16.3% procura suporte técnico.

Funcionalidades

Após responder às 11 perguntas e analisar os dados, pensámos em possíveis funcionalidades a implementar no iGo das quais escolhemos as três seguintes:

- **Compra de bilhetes para espetáculos e transportes.**

Esta funcionalidade permitirá ao utilizador obter informação sobre bilhetes de transporte, espetáculos e museus ao seu redor e, caso deseje, pode também adquiri-los através desta funcionalidade. Para além disso, o iGo informará o utilizador através de uma vibração e de uma notificação sempre que houver alguma informação nova relevante, por exemplo, promoções para um dos locais de interesse.

Para efeitos de exemplificação, considere-se o Miguel, jovem estudante universitário de 19 anos, experiente com dispositivos eletrónicos e ativo numa imensidão de redes sociais, e cujo maior problema de saúde é o astigmatismo, que o obriga a usar lentes de contacto.

Imagine-se que o Miguel e a sua família estão a visitar uma cidade e, no último dia da visita, ficou prometido irem ver um museu que o Miguel sempre quis visitar. Ao chegarem, deparam-se com uma enorme fila para comprar bilhetes que, seguramente, levará mais de duas horas. Assim, ficam no dilema se deverão esperar para comprar bilhetes e permitir que o Miguel o visite ou aproveitar o tempo que lhes resta a explorar outros locais. Com o iGo é possível comprar os bilhetes evitando as filas de espera!

- **Obtenção de direções para locais de interesse.**

Esta funcionalidade permitirá ao utilizador saber a localização de restaurantes, bares e monumentos que se encontrem perto de si, bem como onde se encontram os seus amigos e como chegar ao destino escolhido. Assim, o iGo terá um mapa no qual, selecionando o tipo de local (ou o amigo) que se pretende encontrar, será indicado o caminho mais rápido para lá chegar, bem como o tempo que ainda falta para o objetivo ser cumprido.

Tomemos, como exemplo, o caso em que o Miguel e a família acabam de chegar a um país culturalmente bastante diferente de Portugal e estão esfomeados. Onde comer? Ir ao restaurante cujo nome é impronunciável, ou a uma pizzaria, que se sabe que cumpre a função? Decidem ir pela aposta segura, e escolhem a pizzaria. Mas como chegar lá? Não falam bem em inglês, nem a língua local, e nenhum deles é particularmente bom a ler mapas... Basta ir ao mapa do iGo procurar restaurantes perto de si e selecionar a pizzaria desejada!

- **Guardar, partilhar e ver fotos/vídeos/mensagens.**

O objetivo desta funcionalidade será dar ao usuário a possibilidade de guardar e partilhar de diversas formas momentos e experiências das suas viagens com outros usuários à sua escolha. Além disto, permitirá ainda visualizar o que foi partilhado consigo por outros utilizadores. Para tal, o wearable permitirá aceder à câmara para capturar fotos e filmes, utilizar microfone para rapidamente interpretar frases que o usuário queira partilhar e terá suporte de notificações para alertar o utilizador de conteúdos que recebeu dos seus amigos, assim como de um pequeno “feed” com os últimos momentos partilhados por si e outros usuários.

Retomando ao exemplo do Miguel, imagine-se agora que este se encontra a percorrer as ruas de uma cidade que nunca visitou e a apreciar os monumentos e a sua arquitetura e quer guardar estes momentos. Como o poderá fazer sem perder a imersão da experiência? E se estiver também ansioso por poder partilhar imediatamente estes momentos com os seus amigos? Como poderá o Miguel receber a opinião dos seus amigos e se sentir conectado com eles sem se abstrair do local onde está? Com esta funcionalidade o Miguel conseguirá rapidamente partilhar o que está a ver e a sentir e receber comentários e outras experiências dos seus amigos sem precisar de interromper a sua caminhada.