

# iServices for the Elderly

## Workshop

Grupo 1:  
José Funenga 53883  
Filipe Carvalho 56149

<http://web.ist.utl.pt/~jose.funenga>

# Metedologias a usar:

## **Idosos & Familiares (Grupo):**

- Acting Out;
- PICTIVE / CARD;

## **Idosos & Familiares (Não relacionados com o grupo):**

- Card Sorting;
- PICTIVE / CARD;

# Acting Out

## **Idosos & Familiares (Grupo):**

- A relação com os familiares permite uma abordagem mais íntima com os stakeholders;

- Adopção de cenários simples.

Exemplos:

- Telefonar ao homem do gás para entregar uma botija;
- Alarme para tomar medicamentos
- Telefonar à filha / outro familiar para contar as novidades do dia;

- Materiais a usar:

- Alarmes, telefone/telemóvel, bloco notas, agenda;

# Acting Out

## **Idosos & Familiares (Grupo):**

- Interpretação dos papéis de familiar e idoso por cada um dos elementos do grupo, incluindo já alterações propostas pelos stakeholders;
- Papéis:
  - Familiar trabalhador ocupado durante o dia, que recebe telefonema do idoso;
  - Idoso que necessita de fazer compras, com dificuldades na visão e algumas falhas de memória;

# PICTIVE/CARD

## **Idosos & Familiares (Grupo):**

- Desenho de ecrãs semelhantes aos do Motorola V3 e com inspiração em comando de televisão Philips (dispositivos normalmente usados pelo idoso);
- Familiar terá ecrãs inspirados também em telemóvel (HTC/ Nokia) e em sites (ex: CCB, Gulbenkian);
- Material de trabalho:
  - Post-it's: notas rápidas, palavras-chave;
  - Portátil com ligação internet: caso se necessite de exemplificar com algo na internet;

# PICTIVE/CARD

## **Idosos & Familiares (Grupo):**

- Material de trabalho (continuação):
  - Canetas, cartões, FIMO (plasticina): material para design das interfaces;
  - Comandos de televisão / telemóveis antigos: referência e comparação com os que o idoso / familiar usa, dificuldade deste entender como se mexem nestes.

# Card Sorting

**Idosos & Familiares (Não relacionados c/ Grupo):**

**Metedologia:**

- Uso de conceitos-chave (ex: Emergência, Passeio, Rotina);
- Cada conceito tem N cartões associados (ex: Emergência: fuga gás, falta de remédios, incêndio);

**Materiais:**

- Cartolinas, papéis rascunho, canetas feltro(côr): desenho cartões;
- Bloco de sugestões: onde se escrevem alterações/sugestões de conceitos;
- Portátil com acesso internet: como consulta;

# Card Sorting

**Idosos & Familiares (Não relacionados c/ Grupo):**

Vantagens:

- Ordenação destes conceitos -> melhor conhecimento estilo de vida do familiar / idoso;
- Fazer a ponte para PICTIVE/CARD: desenho de interfaces baseadas na experiência do stakeholder;



# PICTIVE / CARD

**Idosos & Familiares (Não relacionados c/ Grupo):**

**Metedologia:**

- Semelhante à metedologia PICTIVE já apresentada, diferença apenas nos dispositivos usados;

**Materiais:**

- Os mesmos que para a metedologia PICTIVE já apresentada, diferença para o tipo de dispositivos auxiliares que se pretenda levar.

# Escolhas

**Idosos & Familiares (Não relacionados c/ Grupo):**

## **NÃO ADOPTADOS:**

- Acting Out:

  - Falha por falta de relação com os stakeholders;

  - Possibilidade de ofender stakeholders com a representação de papéis;

  - Não conhecimento de hábitos -> maior probabilidade de má interpretação do papel -> perda de tempo;

  - Apenas é trabalho de adivinhação, necessita reiteração / validação -> perda de tempo;

# Escolhas

## **NÃO ADOPTADOS:**

- Six-Thinking-Hats:
  - Impossibilidade reunir vários stakeholders, no mesmo dia, hora e com a mesma vontade de participar -> chapéus ficam por usar;
  - Vários chapéus por pessoa -> confusão quanto ao ponto de vista defendido;

## **ADOPTADOS:**

- Card Sorting:
  - Permite apurar estes hábitos -> aspectos relevantes para o stakeholder;
- PICTIVE/ CARD:
  - Stakeholder tem um papel activo no design de interfaces;

# Escolhas

**Idosos & Familiares (Grupo):**

**ADOPTADO:**

- Acting Out:
  - Permite pôr em causa certos hábitos do stakeholder -> reflexão-> contribuir com novos conceitos, hábitos, problemas;
  - Problemas de ofensa dos stakeholders não existem;
- PICTIVE / CARD:
  - Aproxima o stakeholder do processo de design;

# Escolhas

## NÃO ADOPTADO:

- Card Sorting:
  - Não adoptado pois os hábitos já se conhecem;
  - Já validados por Acting Out;
- Six-Thinking-Hats:
  - Impossibilidade de juntar os vários stakeholders -> chapéus por preencher;
  - Pessoas c/ vários chapéus numa interacção -> perdem o ponto de vista facilmente;