

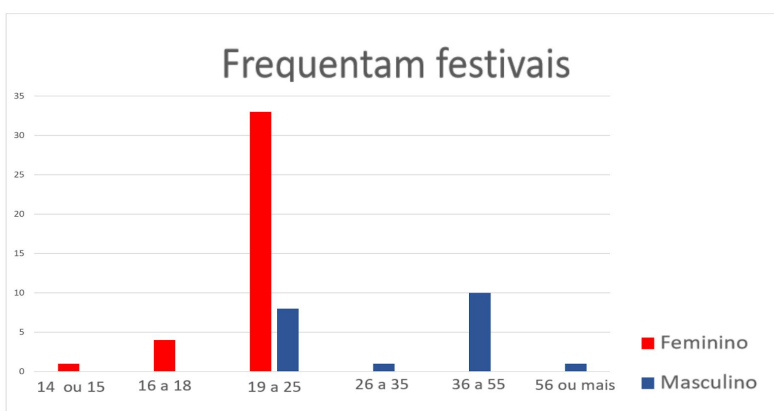
Relatório de análise dos dados recolhidos

Este relatório destina-se a fazer a análise dos dados recolhidos no questionário desenvolvido para a cadeira de IPM, no sentido de refletir sobre a recolha estatística e responder às 11 perguntas AUT. O questionário usado para a recolha de dados foi respondido por 122 pessoas. A análise de dados foi baseada nos dados estatísticos presentes em: <https://goo.gl/usw8sP>

1. Quem vai utilizar o sistema?

Face aos resultados obtidos, concluímos que a interface deverá ter um foco em indivíduos dos 19 aos 25 anos dado que constituem cerca de 70% dos que frequentam esses eventos. Relativamente ao nível de escolaridade, a maioria destes indivíduos completou o ensino secundário (ou equivalente) e alguns também a licenciatura (ou equivalente).

Devemos ter em conta que uma percentagem dos utilizadores apresenta também problemas de saúde, nomeadamente ansiedade e problemas cardíacos, e em menor quantidade, daltonismo, dislexia e diabetes.



2. Que tarefas executam atualmente?

Os utilizadores, no âmbito de festivais e servindo-se de equipamentos eletrónicos, realizam diversas tarefas tendo especial foco nas seguintes, como demonstrado pelos dados: comunicar com amigos, consulta de informação, filmar ou tirar fotos e aceder a redes sociais.

Ou seja, a tarefa mais preponderante é a de comunicar, seja diretamente ou por meio de atualizações em redes sociais e, provavelmente associado, temos o tirar de fotos e filmar do evento.

3. Que tarefas são desejáveis?

À luz dos dados recolhidos e de forma coerente com a resposta anterior, verifica-se que os utilizadores dão particular importância à capacidade de comunicar, no entanto, é de salientar que apesar da execução frequente da tarefa, o acesso a redes sociais não é tão fortemente indicado como tarefa importante/desejável. Neste sentido e como indicam os dados, a integração com o *smartphone* é importante. Ainda, os utilizadores procuram acesso a GPS, monitorização do estado de saúde e consulta de informação, em particular relativas ao evento (horários, recinto, etc.) e associadas (meteorologia).

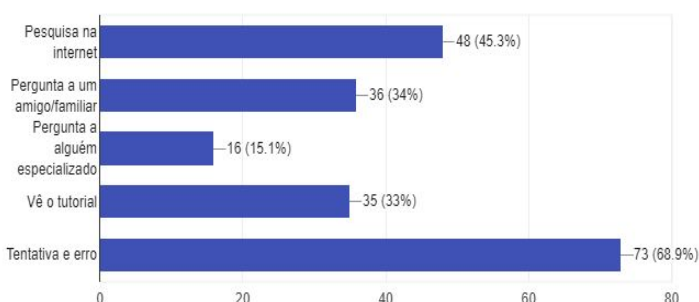
4. Como se aprendem as tarefas?

Normalmente, no que toca à aprendizagem de uma interface para interação com um dado software os utilizadores recorrem à tentativa e erro, à pesquisa na internet, à realização de um tutorial (no caso deste existir), ou até mesmo recorrendo a um amigo ou familiar. No contexto do festival, estes procuram informação relevante para eles através da pesquisa na internet e redes sociais, recorrendo a amigos e também, através de panfletos e cartazes.

Quer na interação digital, quer no próprio evento é raro procurarem a ajuda de alguém especializado.

Como é que normalmente aprende a usar um dispositivo novo?

106 respostas



5. Onde são desempenhadas as tarefas?

Estes eventos são, por definição, ruidosos e neles verificam-se grandes concentrações de indivíduos. Os dados indicam que a maioria dos utilizadores que os frequentam procuram aqueles que se realizam em zonas urbanas e/ou em recintos cobertos reforçando esta noção de espaço reduzido e de barulho intenso. Não obstante, há ainda aqueles que se realizam em ambientes menos restritivos (praias, parques de campismo), os quais podem levantar preocupações a nível de hardware.

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

Maioritariamente os utilizadores não consideram a utilização de um *smartwatch* intrusiva. No entanto, não estão dispostos a disponibilizar todo o tipo de dados, como é o caso da informação relativa ao pagamento de serviços (número de cartão de crédito, NIF). Por outro lado, as informações que não se importam de divulgar para melhorar a utilização do aparelho são, essencialmente, o seu nome e idade, a sua localização, o seu número de telemóvel e por fim alguma informação relativa ao seu estado de saúde.

7. Que outros instrumentos tem o utilizador?

Após a recolha, torna-se aparente que os utilizadores possuem, geralmente, um smartphone e um portátil, os quais usam com bastante regularidade, alguns possuem ainda um tablet ou um computador fixo apesar de ser menos comum. Para o festival trazem consigo apenas o *smartphone* na maioria das vezes, fazendo-se também acompanhar de uma máquina fotográfica. No que toca ao *smartwatch*, apesar de mostrarem interesse, a grande maioria não possui.

8. Como comunicam os utilizadores entre si?

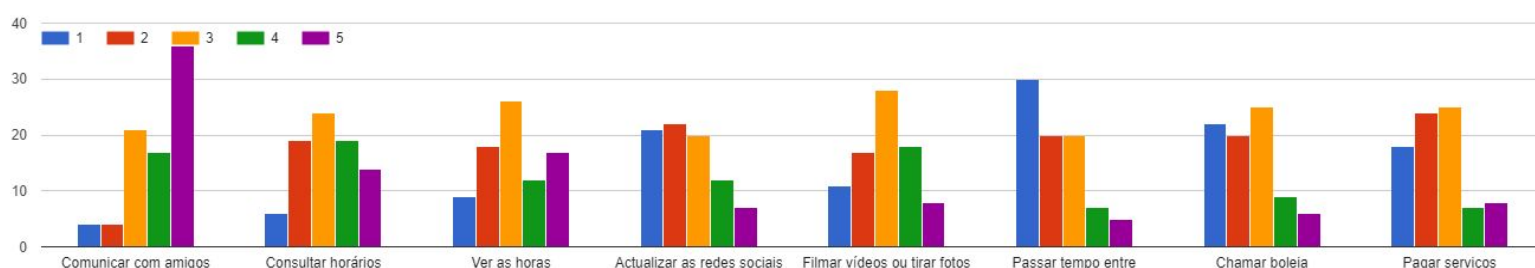
Como já referido, comunicar é tarefa preferencial para os utilizadores e a maioria prefere fazê-lo por meio de mensagens de texto (71%), alguns mencionam ainda mensagens de voz, apesar de que no contexto de um festival estas não seriam concebíveis em resultado dos níveis de ruído habituais. Acrescenta-se ainda que teclado no ecrã tátil é a opção mais popular (72,9%) como meio de *input*, seguida de ditar de mensagem que, como mencionado, no contexto não seria prático.

9. Qual a frequência de desempenho das tarefas?

Os utilizadores costumam usar os aparelhos eletrónicos essencialmente em termos de trabalho, comunicação, redes sociais e para pesquisar informações na Internet. Existem ainda pessoas que os usam para ouvir música, ver notícias, vídeos e filmes e ainda para jogar, embora não em tanta quantidade nem em frequência quanto às tarefas anteriores.

Durante festivais e/ou eventos semelhantes, os utilizadores ocupam o seu tempo maioritariamente convivendo com amigos, a ver as horas e a atualizar as redes sociais. No entanto eles costumam também, mas em menor frequência, filmar e tirar fotografias e ainda consultar os horários das atividades em que querem participar.

Quais destas atividades acha mais importantes/úteis?



10. Quais as restrições de tempo impostas?

Face aos dados recolhidos, conseguimos concluir que a maioria dos utilizadores não estão dispostos a esperar pela maioria dos serviços/tarefas. Essencialmente, os utilizadores não acham admissível esperar em filas (sejam estas para as casas de banho, para comida ou bebida). Outro aspeto que incomoda os utilizadores é a entrada e saída do recinto.

11. Que acontece se algo correr mal?

Na eventualidade de complicações ou acontecimentos imprevistos os utilizadores servem-se, por norma, da ajuda de outrem, quer da organização do evento como de amigos (72% e 67.1% respetivamente). Todas as outras alternativas verificam percentagens muito mais baixas claramente denotando a preferência por ajuda presencial e humana.

Funcionalidades -

1- Sistema de comunicação: Implementar uma rede interna ao evento através da qual todas as pessoas, que são portadoras do *smartwatch* podem comunicar, partilhar localização e enviar mensagens (exemplo: Fui à casa de banho). Por exemplo, se uma pessoa se separar do grupo de amigos, pode enviar uma mensagem a avisar onde vai, ou escolher uma das mensagens predefinidas que se melhor aplicar à situação.

2- Sistema de Navegação: permite a navegação para diversos pontos de interesse no evento como é exemplo o recinto de um dado concerto. Realiza ainda uma distribuição de pessoas à procura dos mesmos serviços no sentido de tentar reduzir tempos de espera, aplicar-se-ia a casas de banho, bancas de comida, entre outros, podendo ainda ter senhas integradas eliminando as filas. Ainda, teria a funcionalidade de requerer a pessoas a sua localização de modo a amigos se pudessem encontrar, sendo por isso apenas partilhada se houvesse consentimento. Por exemplo, um dado indivíduo foi comprar comida e depois ao querer voltar para ao pé dos amigos, envia a um pedido de localização a um deles, que depois de aceite lhe permite navegar até eles.

3- Monitorização de saúde: o *iRave* analisa, a pedido do utilizador ou em intervalos por este pré-programados, os seus sinais vitais: ritmo cardíaco, nível de glicémico, nível de álcool no sangue, tensão arterial e testes narco trópicos. No caso de num destes testes levantar preocupações seriam automaticamente alertados os organizadores do evento no sentido de ajuda ser providenciada tão depressa quanto possível. Por exemplo, um indivíduo com diabetes é alertado para o seu nível irregular de açúcar e pode então corrigir a situação medicando-se, não acontecendo um alerta é enviado à organização.