

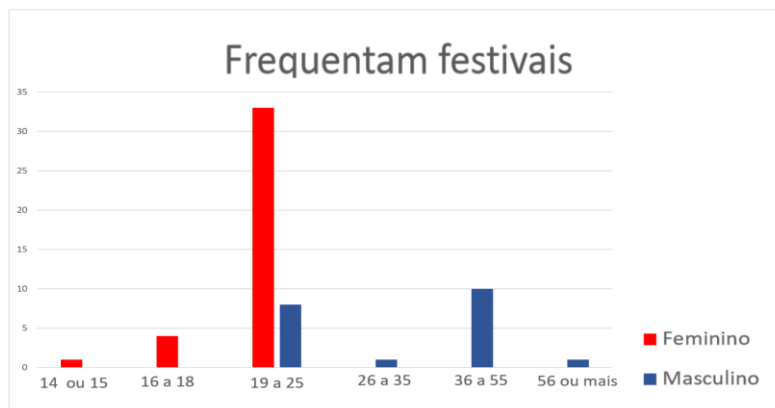
Relatório de análise dos dados recolhidos

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.

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 (35.7%) e problemas cardíacos (21.4%), e em menor quantidade, daltonismo (7.1%), dislexia (10.7%) e diabetes (10.7%).

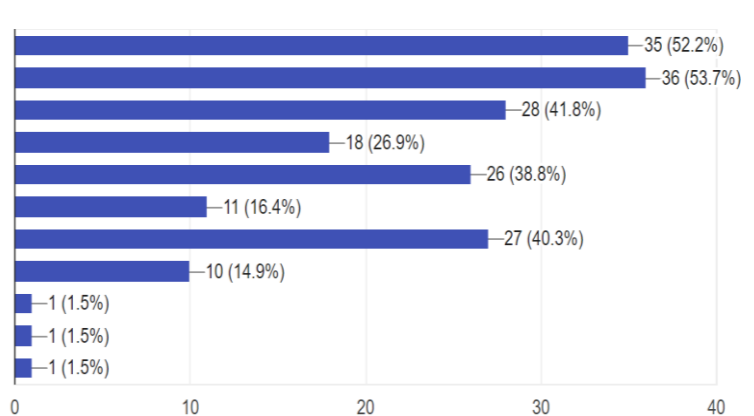


2. Que tarefas executam atualmente?

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 (41.8%), 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 (53.7%). Ainda, os utilizadores procuram acesso a GPS (52.2%), monitorização do estado de saúde (40.3%) e consulta de informação (26.9%), em particular relativas ao evento (horários, recinto, etc.) e associadas (meteorologia).



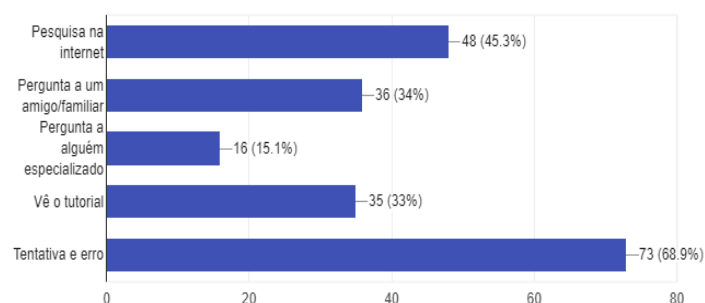
4. Como se aprendem as tarefas?

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 (70.7%) e/ou em recintos cobertos (56.1%) reforçando esta noção de espaço reduzido e de barulho intenso. Não obstante, há ainda aqueles que se realizam em ambientes menos restritivos (praias (71.7%), parques de campismo (23.2%)), 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 (3.6%), NIF (12.7%)). Por outro lado, as informações que não se importam de divulgar para melhorar a utilização do aparelho são, essencialmente, o seu nome (52%) e idade (92.7%), a sua localização (43.6%), o seu número de telemóvel (36.4%) e por fim alguma informação relativa ao seu estado de saúde (35%).

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?

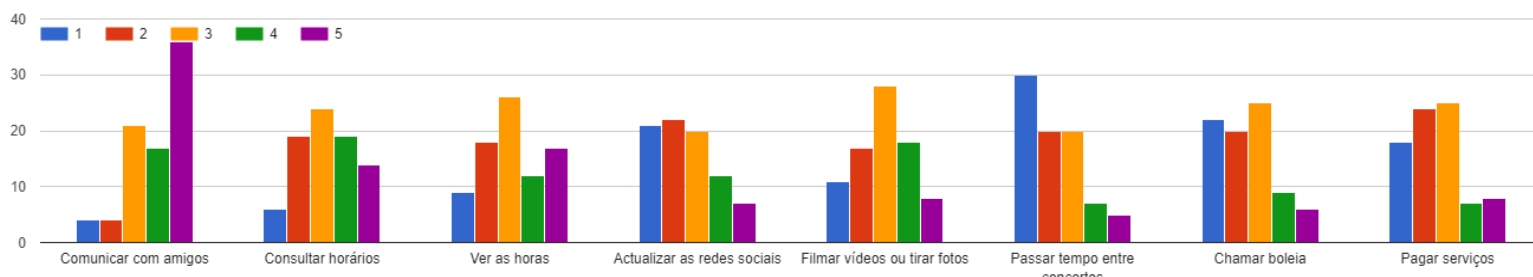
Como já referido, comunicar é tarefa preferencial para os utilizadores e a maioria prefere fazê-lo por meio de mensagens de texto (71%), alguns mencionam ainda mensagens de voz, apesar de que no contexto de um festival estas não seriam concebíveis em resultado dos níveis de ruído habituais. Acrescenta-se 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).

Cenário: O Alberto foi com os seu grupo de amigos a um festival. Ele separou-se deles pois precisava de ir à casa de banho. Depois, como tinha fome, desbloqueou o seu iRave, acedeu à aplicação de comunicação e selecionou a mensagem “Vou comer!” e enviou-a a um dos seus amigos.

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 puderem encontrar, sendo por isso apenas partilhada se houvesse consentimento.

Cenário: O Alberto, depois de comer, como não sabia onde os seus amigos estavam, desbloqueou o iRave, abriu a aplicação de Navegação e enviou um pedido de localização para um dos amigos dele. Assim que o pedido é aceite, o iRave mostra o caminho (com um indicador de direção) para que o Alberto possa encontrar facilmente o local em questão.

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.

Cenário: O Alberto tem diabetes, então para saber como estavam os seus níveis de glicémia após a refeição desbloqueia o seu iRave novamente, acede à aplicação de saúde e escolhe o teste pretendido. O iRave apresenta os resultados provenientes da análise do seu sangue e o Alberto aproveita para agendar um alarme para que o smartwatch o lembre de fazer análises com uma determinada frequência.