

## IPM - Análise de Utilizadores e Tarefas

### Relatório do questionário sobre a aplicação “iRave”

O questionário sobre a interface interactiva “iRave” a desenvolver foi partilhado em várias redes sociais, com amigos e familiares, tendo atingido um total de 80 respostas. Dos 80 inquiridos a distribuição entre homens e mulheres obtida foi praticamente simétrica com 57% de homens a responder e apenas 43% de mulheres.

#### 1. Quem vai utilizar o sistema?

Os utilizadores da aplicação são maioritariamente jovens entre os 17 e 21 anos, com uma percentagem de 71.3%, sendo o 2º maior grupo com 22.5% representado por jovens adultos entre os 22 e os 30 anos. A maioria destes utilizadores (70%) tem o ensino secundário completo e cerca de um quarto possui um curso superior.

Praticamente todos os utilizadores estão familiarizados ou possuem grande experiência com tecnologias como computadores, smartphones e tablets, sendo o smartwatch o dispositivo com que estes se sentem menos à vontade com 53.75% dos utilizadores considerando-se inexperientes. Apesar disso cerca de 80% dos inquiridos consideram fácil ou muito fácil a aprendizagem de um novo dispositivo.

Para além disso, alguns dos utilizadores (38.75%) possuem ainda inaptidões físicas, sendo problemas de visão o mais recorrente, afectando 83.9% dos utilizadores.

#### 2. Que tarefas executam actualmente?

Durante os festivais os utilizadores encontram-se maioritariamente a assistir a concertos, por vezes pedem bebidas ou refeições, e realizam ainda actividades secundárias do festival, como por exemplo roda gigante ou rapel, estas últimas com a menor frequência.

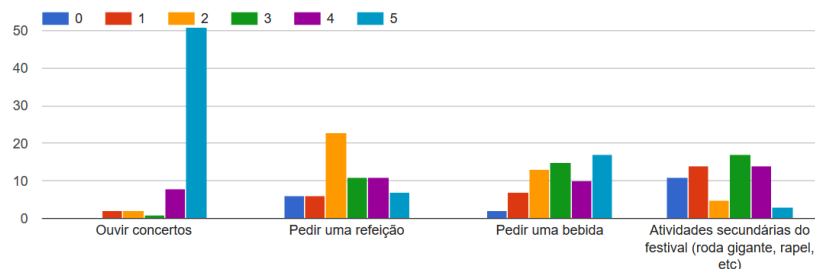


Gráfico 1

#### 3. Que tarefas são desejáveis?

As tarefas mais desejadas pelos utilizadores em festivais são a possibilidade de consultar os horários dos concertos e o mapa do recinto (92% dos inquiridos), conhecer a localização de um amigo (92% dos inquiridos), bem como receber notificações das suas bandas preferidas quando estas estiverem prestes a tocar (cerca de 80%).

Para além disso, foram também bastante votadas funcionalidades como poder validar a entrada no recinto do festival através do smartwatch (70.3%), poder visualizar menus e preços dos postos de restauração (também com 70.3%), bem como tempos médios de espera (com 75%).

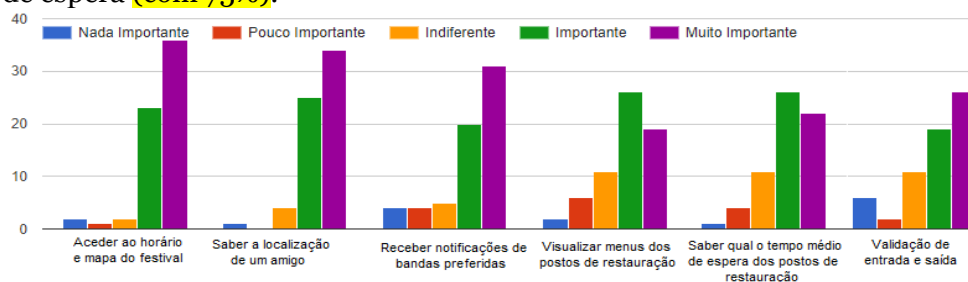


Gráfico 2

#### 4. Como se aprendem as tarefas?

Durante os festivais a maioria dos utilizadores (73%) aprende tarefas, como por exemplo informar-se de quais as bandas que vão actuar, através da internet. Uma grande parte destes (cerca de 47%) utiliza ainda folhetos e cartazes espalhados pelo recinto para se manter informado.

#### 5. Onde são desempenhadas as tarefas?

As tarefas são desempenhadas em festivais podendo concluir-se através de resultados anteriormente referidos que os utilizadores se encontram maioritariamente em locais movimentados e barulhentos, sendo que estes assistem a concertos durante a maior parte do tempo que passam dentro do recinto.

Para além disso, ao assistir a uma actuação cerca de 43% dos inquiridos preferem estar na zona mais perto do palco, enquanto que 40.6% preferem estar no meio e apenas cerca de 15% costumam ficar mais longe do palco.

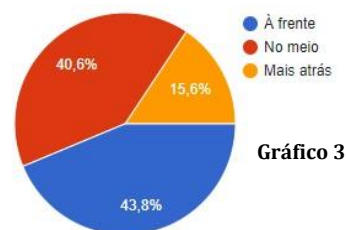


Gráfico 3

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

Tal como evidenciado na resposta à pergunta 4, a maior parte dos utilizadores encontra informação principalmente através da internet (73%), uma grande parte utiliza ainda folhetos do festival (47.6%) e cartazes exibidos dentro do recinto (44.4%). Existe ainda uma pequena fracção, cerca de 20%, que utiliza a aplicação do festival.

#### 7. Que outros instrumentos tem o utilizador?

Os resultados do inquérito mostram que a maioria dos inquiridos (96.8%) costuma levar dispositivos electrónicos consigo para festivais, sendo que 100% destes levam o telemóvel e 18% utilizam ainda máquinas fotográficas durante o evento.

#### 8. Como comunicam os utilizadores entre si?

A maioria dos inquiridos (92.1%) respondeu que entra em contacto telefónico com o seu grupo caso se perca do mesmo. Assim, podemos concluir que durante os festivais e quando separados, os utilizadores comunicam maioritariamente através do uso do telemóvel e quando em grupo comunicam pessoalmente.

#### 9. Qual a frequência de desempenho das tarefas?

Quando questionados sobre a quantidade de festivais que frequentam por ano, 59.4% dos utilizadores responderam que vão entre 1 a 2 festivais e 35.9% responderam que vão a menos que um, sendo estes quase sempre acompanhados por amigos.

Dentro do recinto do festival, e tal como evidenciado no gráfico 1, a actividade realizada com mais frequência é assistir a concertos sendo o consumo de bebidas a segunda mais frequente com apenas cerca de 20% dos inquiridos a responder que nunca ou raramente se dirige a uma entidade do festival para comprar uma bebida.

Perto de metade dos utilizadores costumam adquirir uma refeição por dia em postos de restauração do festival, cerca de um quarto dos inquiridos compram 2 refeições e 11.1% não pedem nenhuma refeição.

Para além disso apenas 17.2% dos inquiridos costumam acampar quando vão a festivais e somente 6% afirma comprar merchandise regularmente durante este tipo de eventos sendo estas as actividades menos realizadas.

## **10. Quais as restrições de tempo impostas?**

A maioria dos utilizadores (48.4%) costuma passar cerca de 4 a 6 horas por dia dentro do recinto do festival, sendo que apenas 4.7% dos utilizadores passam mais de 12 horas e 6.3% menos de 4 horas por dia dentro do recinto.

Para além disso a maioria dos utilizadores (53.1%) considera aceitável ter de esperar apenas entre 5 a 10 minutos numa fila por uma refeição ou bebida.

## **11. Que acontece se algo correr mal?**

A principal adversidade com que um utilizador se pode deparar durante um festival é perder-se do seu grupo. Assim, ao serem inquiridos sobre a forma como procedem caso se separem, a maioria (92%) respondeu que entra em contacto através do telemóvel, enquanto 37.5% afirma que vai ter a um ponto de encontro pré-definido.

# **Funcionalidades Escolhidas**

Com base nos resultados do inquérito, foram escolhidas as seguintes funcionalidades:

### **1. Informações do festival**

- Mapa do recinto
- Horários dos concertos
- Notificações de actuações
- Validação de entrada/saída do recinto

### **2. Amigos**

- Adicionar amigo
- Localização
- Enviar um “toque” com mensagens pré-definidas (por exemplo: “Vem ter comigo”, “Traz-me comida/bebida”, etc)

### **3. Restauração**

- Menus / Preços
- Tempo médio de espera

## **Cenários de actividade:**

1. No segundo dia do festival, o Manuel entra no recinto e usa o seu Smartwatch para validar a entrada, de seguida, consulta o mapa, para encontrar o multibanco mais próximo. Ao dirigir-se ao local, lembra-se que uma das suas bandas preferidas irá tocar nesse dia e acede então aos horários dos concertos para verificar a hora e o palco da actuação, decidindo ainda activar as notificações para não perder o concerto.
2. Dois amigos encontram-se num festival e decidem adicionar-se um ao outro nos seus respectivos dispositivos. Mais tarde, um deles dirige-se a uma banca de bebidas enquanto o outro ao observar a localização do amigo no seu Smartwatch, decide contactá-lo enviando-lhe um “toque” para que ele lhe trouxesse algo para beber também.
3. Após assistirem a um concerto, o Rui e a Maria decidem que querem comer, mas não podem perder muito tempo e não querem gastar muito dinheiro. Assim, acedem aos seus dispositivos para consultar os preços dos menus e quais os postos de restauração com o menor tempo de espera.