

Interface Pessoa Máquina - Grupo 18

Análise de utilizadores e tarefas

No âmbito da unidade curricular Interface Pessoa Máquina, foi elaborado um inquérito com o propósito de recolher informação do público em relação à sua experiência e preferências quando frequenta bares, de forma a que seja feita a seleção do alvo a que se dirige, facilitando assim a escolha apropriada das funcionalidades que a mesa terá.

Foram entregues, e devidamente respondidos, 44 inquéritos nos quais foram obtidos as informações necessárias para responder às perguntas seguintes.

Respostas às 11 perguntas:

1 - Quem vai utilizar o sistema?

Jovens, maioritariamente estudantes, de idade entre 18 e 25 anos que frequentam bares de forma casual (uma a duas vezes por mês), regularmente acompanhados por amigos e por vezes com a família e/ou companheiros.

2 – Que tarefas executam atualmente?

Maioritariamente para conviver mas, também para beber/comer e ouvir música, estando o publico dividido em relação a dançar.

3 – Que tarefas são desejáveis?

Tendo em consideração que maior parte tem conhecimento de como funciona os ecrãs táteis, os inquiridos desejam que seja fácil o pagamento através da mesa, pedir bebida/comida, escolher a música, enviar mensagens entre mesas, e por fim, alguns utilizadores desejam ainda a interação com jogos na mesa.

4 – Como se aprendem as tarefas?

Escolhem os produtos a consumir através da ementa/menu, mas também por vezes pedem uma sugestão ao empregado de mesa.

5 – Onde são desempenhadas as tarefas?

De forma igualmente dividida, no balcão e na mesa, que geralmente se encontram num ambiente ofegante e ruidoso.

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

Os inquiridos encontram-se divididos em relação à partilha de informação com o estabelecimento. No entanto, a maioria dos que a disponibilizam, apenas permite o acesso a dados básicos(Nome, mail e gostos).

7 – Que outros instrumentos tem o utilizador?

No geral nenhum, pois os inquiridos recorrem apenas à ementa e à sugestão do empregado.

8 – Como comunicam os utilizadores entre si?

Em 100% dos casos, os inquiridos comunicam pessoalmente entre si, e quando não é possível, em alternativa, recorrem a dispositivos moveis.

9 – Qual a frequência do desempenho das tarefas?

O publico frequenta bares uma a duas vezes por mês, havendo uma pequena parte que vai uma vez por semana, sabe-se também que a duração da sua estadia é geralmente entre uma a duas horas.

10 – Quais as restrições de tempo impostas?

Os inquiridos consideram que o tempo aceitável para fazer e receber um pedido no bar é entre um a três minutos, ultrapassando este limite, estes começam a ficar impacientes.

11 – Que acontece se algo correr mal?

Se algo correr mal os inquiridos são bastante toleráveis e normalmente apenas avisam o responsável a relatar o problema, havendo também alguns casos mais extremos em que abandonam o bar.

Funcionalidades

Recorrendo a esta informação é possível elaborar uma lista com as funcionalidades que a mesa barista poderá ter, de forma a satisfazer ao máximo os possíveis utilizadores, desta lista foram escolhidas as 3 funcionalidades mais essenciais a incluir no projeto.

Funcionalidade 1 – Escolher a música que vai tocar.

Os inquiridos têm diferentes gostos musicais, esta funcionalidade permite que estes possam escolher um música para reproduzir na sua mesa, tendo assim a possibilidade de tornar a sua experiência mais personalizável, sem incomodar as mesas vizinhas. A mesa contém colunas inteligentes embutidas em que o som só é transmitido para a mesa, não se propagando em seu redor.

- Caso 1:

Um futuro utilizador que não esteja com vontade de ouvir certos tipos de música tem a oportunidade de ouvir algo à sua escolha, sem perturbar os outros utilizadores em seu redor, graças ao sistema de som inovador.

- Caso 2:

A mesa disponibiliza uma lista de músicas, das quais se pode não só aceder às informações básicas da mesma(ex.: nome, género, letra), como também reproduzi-la em modo karaoke.

Funcionalidade 2 - Informações de acerca das bebidas consumidas.

Esta funcionalidade permite ao possível utilizador ver as informações nutricionais dos produtos que já consumiu e que eventualmente vai consumir, através de um sensor avançado disponível na mesa.

- Caso 1:

Um futuro utilizador que se desloca ao bar de carro tem que ter atenção ao número de bebidas alcoólicas que consome, por isso, a mesa disponibiliza um sensor que permite indicar a taxa de álcool no sangue, e adverte se o utilizador está legalmente apto para conduzir.

- Caso 2:

Há a possibilidade de aceder às informações nutricionais dos produtos à venda no bar(calorias, vitaminas, açúcar) permitindo ao utilizador ter controlo total do seu consumo.

Funcionalidade 3 – Sistema inteligente de mensagens.

Este sistema não só garante que toda a informação dos seus dispositivos móveis estejam agrupadas num só lugar, permitindo ao possível utilizador facilidade de acesso, mas como também, permite a comunicação com outras mesas no bar.

- Caso 1:

Num ambiente barulhento o utilizador consegue saber quando está receber uma chamada/mensagem, notificando-o e permitir a interação remota com os seu dispositivo móvel.

- Caso 2:

No caso de entrar alguém no bar ou estiver sentado noutra mesa que desperte a sua atenção, facilmente consegue comunicar com ela através da mesa, tal como um messenger.