

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 obtidas as informações necessárias para responder às perguntas seguintes.

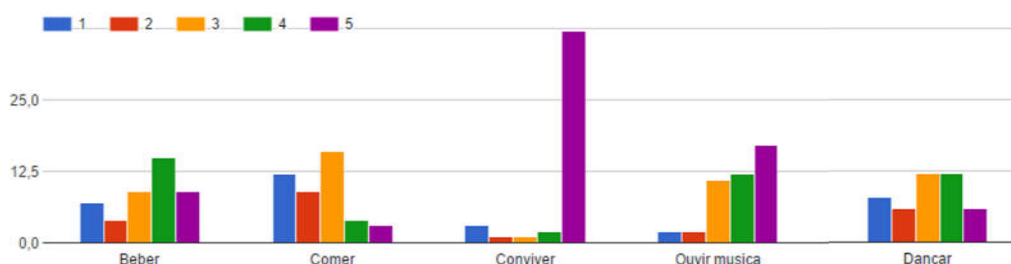
Respostas às 11 perguntas:

1 - Quem vai utilizar o sistema?

98% dos inquiridos são jovens, dos quais 84% têm idades entre 18 e 25 anos, que frequentam bares de forma casual (uma a duas vezes por mês), 97% acompanhados por amigos.

2 – Que tarefas executam atualmente?

Maioritariamente (84%) para conviver, mas também para beber/comer e ouvir música, estando o público dividido em relação a dançar, tal como descrito no gráfico seguinte.



3 – Que tarefas são desejáveis?

79,5% dos inquiridos desejam que seja fácil o pagamento através da mesa e pedir bebida/comida, 68% escolher a música, 52% a interação com jogos na mesa, e por fim, 50% enviar mensagens entre mesas.

4 – Como se aprendem as tarefas?

Através de observação e de ajuda do empregado do bar.

5 – Onde são desempenhadas as tarefas?

De forma igualmente dividida, no balcão e na mesa, que geralmente se encontram num ambiente apertado 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, 56,8% estariam despostos a partilhar. No entanto, dos que a disponibilizam, 92% disponibilizam o nome, 76% o email e 72% dos 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, mas também, recorrem a dispositivos moveis, 18,2% por mensagem e 9,1% por telefonema.

9 – Qual a frequência do desempenho das tarefas?

O publico frequenta bares uma a duas vezes por mês (43,2%), havendo uma pequena parte que vai uma vez por semana (15,9%), sabe-se também que a duração da sua estadia é geralmente entre uma a duas horas (75%). Devido à falta de dados estatísticos não foi possível averiguar a frequência do desempenho das tarefas (Fazer pedido, Jogar, etc).

10 – Quais as restrições de tempo impostas?

Os inquiridos consideram que o tempo aceitável para fazer 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 (95,5%) apenas avisam o responsável a relatar o problema, havendo também alguns casos mais extremos (11,4%) 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 uma 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 – Entretenimento

Sendo o entretenimento uma das grandes razões pela qual o público se sente atraído a frequentar bares, a mesa barISTA, não só fornece uma plataforma de jogos interativos para um ou mais jogadores, mas como também a possibilidade de assistir a conteúdos televisivos a partir de uma projeção em 3 dimensões emitida pela mesa.

- Caso 1: Os possíveis utilizadores tem à sua disposição um conjunto de jogos interativos, desde clássicos (exemplo: xadrez, 4 em linha) até jogos com bebidas.
- Caso 2: É possível assistir a conteúdos televisivos, tanto em direto como repetidos.

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 uma aplicação de mensagens de texto.