

# iGo

## Relatório de Análise de Utilizadores e Tarefas

1. Para responder às 11 perguntas cruciais de Análise de Utilizadores e Tarefas baseamo-nos nas **80 respostas** obtidas no inquérito.

### 1.1. Quem vai utilizar o sistema?

O questionário realizado obteve **80 respostas** no total, das quais **50.6%** são do **sexo masculino** e **49.4%** são do **sexo feminino**. Maioritariamente, com **idades entre os 18 e os 25 (51.9%)**, tendo obtido também respostas da faixa etária de **menores de idade (5.1%)**, **26 aos 35 (12.7%)**, **36 aos 50 (16.5%)**, **50 aos 65 (12.7%)**.

Quanto à ocupação atual, obtivemos uma segmentação entre **Estudante** e **Trabalhador**, **48.1%** e **44.3%** respetivamente. Concluimos que a limitação física apresentada pela maioria dos inquiridos foi relativa à **visão (52.8%)**, mais especificamente **miopia (17.2%)**, contudo também é relevante a referência às **alergias (41.7%)**.

Dos inquiridos atualmente, **33.7%** viajam **3 ou mais vezes** por ano, **31.3%** viajam **2 vezes** por ano, **27.7%** viaja apenas **1 vez** por ano e **7.2%** **não costumam viajar**. Como esperado, revelou-se que os destinos mais desejados são na maioria **capitais** e **grandes cidades** com **69.2%**, assim como a razão pela qual viajam sendo por **lazer (92.4%)**, bem como para **aumentar a sua perspectiva do mundo (50.6%)** e **descobrir novas culturas (51.9%)**. A grande maioria, costuma realizar as suas viagens **em família (62%)**.

### 1.2. Que tarefas executam atualmente?

A grande maioria dos inquiridos (**73.4%**) utiliza **plataformas online** para marcar as suas viagens. Apenas **16.5%** solicita ajuda a uma **agência de viagens** para a marcação das mesmas.

Relativamente ao género de aplicações mais utilizados enquanto o utilizador se encontra em viagem houve os resultados foram maioritariamente homogéneos: **64.6%** usam aplicações de **“Mapas”**; **53.2%** usam aplicações de **“Cultura e Informação”**; **51.9%** usam aplicações de **“Meteorologia”** e **46.8%** usam aplicações de **“Restauração”**.

Somente **23.8%** dos inquiridos é que usa aplicações de **“Reviews”**.

Quanto aos meios de transporte que usa para viajar, **68.8%** do público selecionou a opção de **“carro”**, e **67.5%** selecionou **“avião”**. Ao contrário do esperado, apenas **21.3%** viaja de **“comboio”**. Por outro lado, relativamente aos meios de transporte **durante** a viagem: **59.3%** viaja **“a pé”**, **56.8%** de **“carro”**, **55.6%** de **“transporte público”** e ainda **24.7%** de **“transporte a pedido”**.

### 1.3. Que tarefas são desejáveis?

Experimentar **gastronomia local**, **realizar atividades**, como por exemplo visitar museus, e **visitar pontos de interesse locais**, é algo em que os inquiridos acham **muito ou algo importante**, com uma percentagem de **75.6%**, **70.9%** e **74.4%**, **respetivamente**. Em relação a visitar lojas e a descansar na estadia é algo que consideram nada ou pouco importante.

**60.4%** dos utilizadores acharam desejável introduzir a funcionalidade de ver todos os **pontos de interesse** da zona e **51.5%** acharam também interessante possuir um **mini dicionário** com as palavras locais mais usadas. Havendo opção de os utilizadores **acrescentarem uma funcionalidade**, foram sugeridas ideias como: ver **meteorologia**, **encomendar comida**, **tempo de espera** de atrações, **uma espécie de tradutor vocal em tempo real** para facilitar a comunicação, **informação acrescentada sobre os pontos de interesse** locais mais populares de modo a facilitar o processo de seleção dos mesmo ao longo da viagem, e ainda usar realidade aumentada para: uso de jogos no iGo (ex: Pokemon Go); facilitar traduções em papel/cartazes; informações úteis em visitas a pontos de interesse.

#### 1.4. Como aprendem as tarefas?

De todo o possível público, 80.7% afirma que aprende a usar um dispositivo eletrónico com **base na experiência**. **Será relevante também referir que 60% aprende por pesquisa própria, 40% através de amigos ou familiares e surpreendentemente apenas 20% aprende visualizando tutoriais ou com o uso de manuais de instruções (18.1%).**

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

A maioria dos inquiridos (69.2%) visita **“capitais e grandes cidades”**, 32.1% **“zonas com difícil comunicação”** e 30.8% **“cidades menos frequentadas”**. As aplicações associadas a viagens são principalmente usadas **“no alojamento”** de acordo com 88.3% das respostas obtidas, **ainda assim 54.6% e 50.5% dos utilizadores realizam este tipo de tarefas “num restaurante” e “nos transportes públicos”**, respetivamente. Somente 6.2% o desempenha durante uma atividade por exemplo **“num museu”**.

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

Os inquiridos estão maioritariamente familiarizados com interfaces como a do **“Maps” (72.6%)**, e do **“Booking.com” (71.4%)**. Apenas 8.3% está familiarizado com a do **“BlaBlaCar”**.

De acordo com os resultados obtidos a esmagadora maioria (89.3%) obtém a informação do local que vai visitar **“online através de aplicações”**, ou então a partir de **“amigos ou conhecidos” (47.1%)**. **Todavia ainda é significativo o número de inquiridos que adquirem informação a partir de postos de informação turística (26.7%) e guias turísticos (23.8%).**

#### 1.7. Que outros instrumentos têm o utilizador?

A partir dos resultados obtidos concluímos que 92.9% dos inquiridos possui um **smartphone** e 84.7% um **portátil**. Apenas 9.4% têm acesso a um smartwatch. Para além disto, 95.3% das pessoas que viajam levam consigo um **smartphone**, 44.7% um **portátil**, e somente 8.2% um smartwatch. **Quanto a instrumentos analógicos/rudimentares, somente 9.5% dos inquiridos leva consigo um mapa do local e 1% uma bússola.**

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

Com base nas respostas recebidas, determina-se que os possíveis utilizadores durante as viagens comunicam maioritariamente por **mensagens de texto** e **chamadas de voz**, 80.2% e 72.1% respetivamente.

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

Sobre a frequência com que os possíveis utilizadores viajam, conseguimos saber que 33% destes costumam viajar **três ou mais vezes** por ano, 27.8% costumam viajar **duas vezes** por ano, 30.9% **uma vez** e 8.2% **não costumam** viajar.

Em relação à frequência de utilização de aplicações nas viagens, a maioria dos inquiridos (69.2%) costuma usar **1-2 vezes por dia**.

Partilhar as experiências enquanto viaja, é algo que se costuma fazer moderadamente, segundo os dados obtidos, sendo que 35% costumam partilhar **2-3 vezes por semana**, 12.9% **sete vezes**, 7.1% **não costumam partilhar** e o resto está **distribuído** equivalentemente.

#### 1.10. Quais as restrições de tempo impostas?

A partir da informação recolhida, sabemos que **planear uma viagem (65%)**, tal como **procurar pontos de interesse (43%)** dos utilizadores necessitam para além de **10 minutos**. No entanto,

**partilhar uma viagem e ver horários de transporte, 48% e 31% dos inquiridos (respetivamente), acharam que deveria se algo rápido com menos de dois minutos.** Para além disso, **68.4%** das respostas para o tempo que leva a **comprar um bilhete**, ronda entre **um a dez minutos**.

### 1.11. Que acontece se algo correr mal?

No caso dos inquiridos se depararem com um problema com os seus dispositivos eletrónicos, a maioria **reiniciaria** o seu dispositivo (**63.5%**), **27.1% verificava online** e apenas **8.2%** pedia **ajuda** a um **amigo/familiar**. Colocados numa situação em que perderiam o comboio, os possíveis utilizadores responderam maioritariamente que tentariam arranjar **reembolso do bilhete (55.3%)**, **22.4% entravam em contacto com a estação**, **21.2% compravam outro bilhete**, sem tentar **pedir reembolso** e apenas **1.2%** dos inquiridos **verificavam o próximo horário do transporte**.

## 2. Funcionalidades:

### 2.1. Pontos de Interesse:

**Objetivo:** Pretende facilitar o processo de localização dos pontos de interesse locais **utilizando realidade aumentada**. Também tem como objetivo também permitir que os utilizadores partilhem entre si as suas experiências nestes pontos.

**Tarefa:** Durante e fora da viagem, o utilizador poderá aceder ao iGo e procurar pontos de interesse num certo local e partilhando a sua experiência, se assim o quiser.

**Cenário:** O Paulo quer descobrir as landmarks da cidade em que está, para isso desbloqueia o seu iGo, **faz scroll** acedendo ao “Landmarks” **a partir do menu**, e tem assim acesso a uma lista de diferentes pontos de interesse da localidade em que se encontra.

### 2.2. Mini Dicionário:

**Objetivo:** Funcionalidade que tenciona auxiliar os utilizadores na comunicação no estrangeiro, demonstrando visualmente e por voz as palavras mais utilizadas, com contextos específicos.

**Tarefa:** O utilizador acedendo ao iGo e selecionando o Mini Dicionário, consegue selecionar uma de várias linguagens disponíveis para aceder às palavras mais utilizadas da mesma. Consegue também traduzir palavras escritas no mundo real usando realidade aumentada.

**Cenário:** A Maria está em aflição num país estrangeiro e não consegue comunicar os nativos devido a uma barreira linguística, **sendo assim ela desbloqueia o seu iGo através de um padrão de desenho predefinido anteriormente**, usa um atalho que encontra no menu principal para aceder ao minidicionário e aprender algumas das palavras mais frequentes e ler alguns sinais de aviso.

### 2.3. ShaRoute:

**Objetivo:** Funcionalidade que pretende melhorar a comunicação e facilitar o planeamento de viagens, com o auxílio de uma comunidade com os mesmo interesses.

**Tarefa:** No iGo, selecionando no menu o ShaRoute, o utilizador poderá planejar as suas viagens com os seus companheiros em tempo real e ainda aceder a uma plataforma online que contém rotas partilhadas por outros utilizadores, podendo aceder às mais usadas/votadas.

**Cenário:** O Salvador quer combinar uma viagem a Londres com o seu grupo de amigos mas está com dificuldades em decidir qual será o itinerário que vão percorrer, **portanto desbloqueia o seu iGo via swipe**, acede ao ShaRoute no menu principal, cria um grupo de viagem e adiciona os seus amigos, a partir de aí todos conseguem ajudar a planejar esta viagem em tempo real, podendo cada um **propor uma rota e altera-la**. Depois da rota estar concluída, pode ser partilhada online, **clicando no botão da comunidade**, e assim a Sandra consegue com as suas amigas ter uma rota pré-feita para a sua visita a Londres.