



# Concepção Centrada no Utilizador

## **Grupo 10**

Pedro Silva, 76066

Miguel Cruz, 76102

Inês Santos, 76334

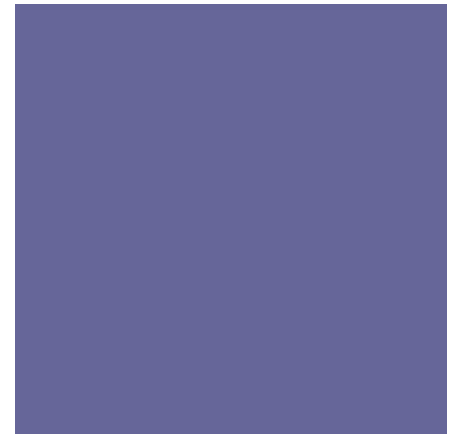
Daniel Trindade, 76349

## Laboratório 5

Cenários e Requisitos iniciais



# Personas



Especificação de  
personas



# Persona 1

Sr. Antunes

1/4



- **Papel:** Idoso tecnofóbico
- **Objectivo:** Aprender a jogar cartas
- **Atitude:** Não adepto das tecnologias, mas gosta de aprender e é curioso
- **Actividades:** Jogar cartas e pescar
- **Contextual:**

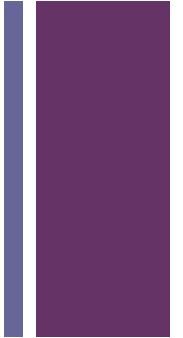
O Sr. Antunes é um idoso que não é muito adepto das tecnologias. Um dos grandes problemas que tem é não conseguir ver as letras pequenas nos ecrãs. Passa a maior parte do tempo a pescar e a jogar cartas com os amigos, mas perde quase sempre. Há pouco tempo, deixou caducar a sua carta de condução e viu-se obrigado a ir refazer o exame de código da estrada, que é feito em computador. Sentiu-se um pouco inibido pois apenas tinha experiência a fazer chamadas pelo seu telemóvel antigo (de teclas). Sempre foi uma pessoa curiosa e com vontade de aprender, o que facilitou a aprendizagem da interação com o computador, para poder fazer o exame de código.



# Persona 2

D<sup>a</sup> Mariana

2/4



- **Papel:** Idoso empenhado (com alguma experiência)
- **Objectivo:** Aprender a fazer videochamadas
- **Atitude:** Disposta a aprender mais sobre as novas tecnologias
- **Actividades:** Passar tempo, em convívio, com as amigas
- **Contextual:**

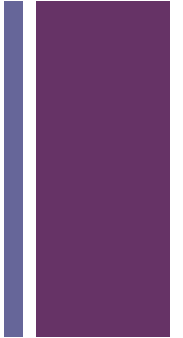
A D<sup>a</sup> Mariana é uma idosa que costuma usar o Facebook para comunicar com os netos que estão no estrangeiro. Gosta muito de estar com as amigas no café e mostrar as fotos que os netos publicam no Facebook. Apesar de comunicar para os netos todos os dias, pelo chat do Facebook, já não os vê há muito tempo, a não ser pelas fotos publicadas, e gostava muito de poder realizar videochamadas. No entanto, não sabe trabalhar muito bem com a aplicação de videochamadas do seu tablet.



# Persona 3

Sr. João

3/4



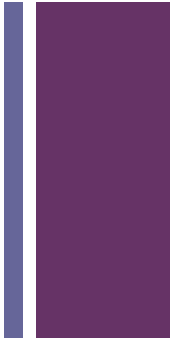
- **Papel:** Idoso experiente no uso das tecnologias
- **Objectivo:** Aprender alemão
- **Atitude:** Muito empenhado e adepto das tecnologias
- **Actividades:** Gerir o seu negócio de lãs
- **Contextual:**

O Sr. João é um idoso que é muito adepto das tecnologias e empreendedor. Tem um negócio de lãs em França. À pouco tempo, surgiu-lhe uma proposta de parceria de uma empresa alemã. Embora saiba falar francês e inglês fluentemente, o Sr. João gostaria de poder comunicar com a outra empresa através da língua deles. No entanto, não tem tempo para ir a cursos intensivos por estar sempre a viajar. Surge-lhe a ideia de fazer um curso online de alemão, uma vez que tem muita destreza a manipular dispositivos electrónicos.



# Persona 4

4/4



- **Papel:** Professora
- **Objectivo:** Ensinar os idosos a comunicar pela Internet
- **Atitude:** Empenhada em querer ensinar conhecimentos variados da informática
- **Actividades:** Ensinar informática no secundário
- **Contextual:**

A menina Teresa é uma professora de informática de secundário. Tem uns avós modernos, que gostam muito das redes sociais, e que gostavam de aprender mais sobre outros tipos de comunicação pela Internet. No entanto, a Teresa vive bastante longe e não tem disponibilidade para se deslocar até eles e ensiná-los. Como sabe que os amigos dos avós também gostariam de aprender mais sobre comunicação pela Internet, teve a ideia de fazer esse ensino numa plataforma online para chegar aos avós e seus amigos, uma vez que tem experiência em leccionar e com as novas tecnologias.



# Cenários

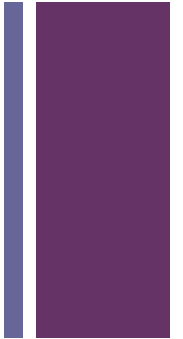


Elaboração de  
cenários



# Cenário 1

1/3



## Personas Participantes: **Sr. Antunes**

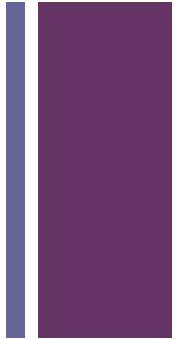
A filha do Sr. Antunes pensou que seria interessante o pai aprender técnicas para jogar cartas, com a esperança de que começasse a ganhar aos amigos e fica-se mais satisfeito, pensou em aulas pela internet, pois sabia que o pai já devia ter-se ambientado a navegar pelo computador, depois do exame de código que fez. Inscreveu-o numa plataforma de aprendizagem online, no curso de jogos de cartas. Inicialmente, o Sr. Antunes sentiu-se confuso, assustado e sem vontade de usar a plataforma, por esta pedir sempre para se identificar através do login. Decidiu falar sobre essa dificuldade com a filha, que lhe ligou o login automático. Depois disto, o Sr. Antunes começou a ficar mais interessado pela plataforma, mas continuava a ter dificuldades a ler as letras pequenas do resumo que o professor deixava na página, pois queria consultá-lo para rever as técnicas que foram ensinadas na aula. Novamente, a sua filha ajudou-o, apontando uma função que permite regular o tamanho das letras, junto da área dos resumos. Desta forma, o Sr. Antunes passou a conseguir ver os resumos disponíveis na página e utilizar a plataforma normalmente. Ainda assim o Sr. Antunes liga muitas vezes à sua filha para tirar dúvidas em relação à manipulação da interface da plataforma, com “medo de errar” ou “estragar o computador”.





# Cenário 2

2/3



Personas Participantes: D<sup>a</sup> Mariana e Prof. Teresa

A D<sup>a</sup> Mariana encontra uma plataforma de aprendizagem online e verifica que um dos cursos populares é sobre o uso do videochamadas. Verifica também que na página do curso existe uma janela de chat, onde pode falar com o instrutor. Como está habituada a usar o chat do Facebook, adapta-se facilmente e decide falar com o instrutor para o conhecer melhor e saber ao certo se o curso seria útil para as suas necessidade (de falar com os netos, que se encontram no estrangeiro). Esse instrutor é a professora Teresa, que responde quase de imediato, e deixa a D<sup>a</sup> Mariana mais à vontade quando lhe explica que o seu curso também aborda aplicações de videochamadas para tablets. Explicou também que todas as semanas iria publicar dois vídeos referentes às aulas semanais, o que a D<sup>a</sup> Mariana gostou, pois está habituada à interface dos vídeos, que vê no Facebook.

A D<sup>a</sup> Mariana ficou bastante satisfeita e inscreveu-se logo no curso, que era gratuito, pois a professora Teresa pretende ajudar os idosos sem fins lucrativos, o que deixou a D<sup>a</sup> Mariana ainda mais contente. Todas as semanas a D<sup>a</sup> Mariana acede ao curso e vê os vídeos das aulas, acede ainda ao resumo das aulas, onde a Teresa coloca dicas para o melhor uso destas aplicações e para poder rever a matéria que já foi leccionada.



# Cenário 3

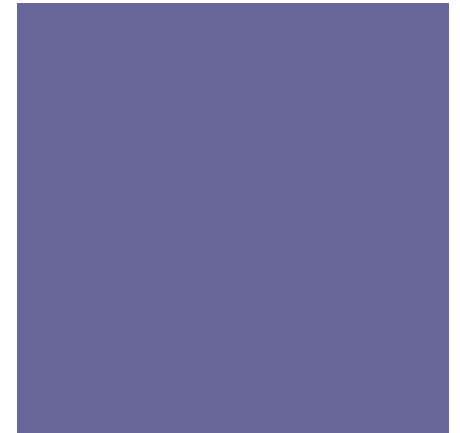
3/3

Personas Participantes: **Sr. João**

O Sr. João faz uma pesquisa e rapidamente encontra uma plataforma de aprendizagem, que explora, e verifica que oferece um curso de alemão. Embora tenha alguma experiência a fazer compras online, utiliza a janela de chat do ecrã inicial para averiguar a legitimidade da plataforma, quanto à informação de pagamento que deve inserir. Depois de satisfeito, vai ainda explorar outro problema: visto ter pouca disponibilidade para um curso intensivo, não lhe interessa aprender apenas algumas palavras numa sessão e depois não poder revê-las caso só volte na semana seguinte. Desta forma consulta a página principal do curso e verifica que o professor tem uma área onde coloca resumos. Satisfeito com o que vê verifica ainda que a página apresenta um vídeo introdutório com a explicação de como irá decorrer o curso e o material que o professor irá disponibilizar. Inteiramente convencido, efectua o pagamento do curso. A plataforma, antes do pagamento pede para o Sr. João que se registe, e tal como está habituado, procede ao preenchimento do formulário de inscrição. Depois de preenchido o registo aparece a plataforma de pagamento, escolhe a opção de cartão de crédito, insere os dados e efectua o pagamento. Depois deste passos o Sr. João volta para a página do curso em que se inscreveu e vê que todos os conteúdos do curso estão já disponíveis. É então que inicia o seu curso, começando por visualizar o vídeo da lição nº1, presente na lista de vídeos das aulas.



# Requisitos

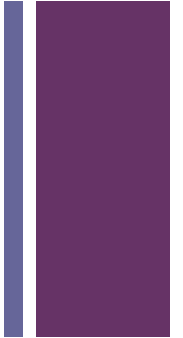


Descrição formal de  
alguns requisitos



# Requisitos

1/3



## ■ Funcionais

- Possuir um chat que permita aos utilizadores interagirem com o professor(es).
- A página do curso deve conter uma área de resumos onde o docente poderá colocar resumos referentes aos conteúdos que está a leccionar.
- Os conteúdos dos cursos (como resumos e os vídeos das aulas) devem estar disponíveis apenas para utilizadores que estejam inscritos nesse curso.

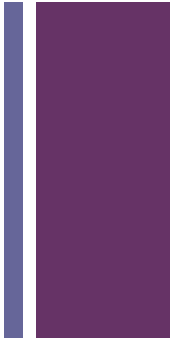
## ■ Utilizador

- Devem possuir um dispositivo electrónico que lhes permita aceder à plataforma (computador fixo ou portátil, tablet ou smartphone).
- O sistema deve ser direccionado para pessoas idosas (ver outros requisitos específicos mais abaixo).



# Requisitos

2/3



## ■ Dados

- Uma conta de um utilizador deve possuir informações sobre o nome de utilizador (único) e a password, e deve possuir um modo de contacto em caso de perda de password (telemóvel ou e-mail), e opcionalmente um nome, apelido e data de nascimento.
- Os cursos devem estar organizados por categoria, para mais fácil acesso, como se ilustrássemos um directório: Categoria, Sub-Categoria, aula1. Exemplo: Tecnologia, Skype, aula 5.

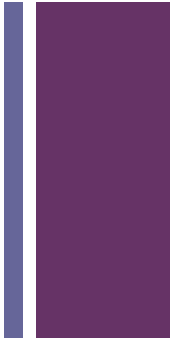
## ■ Ambiente

- Método de visualização do website/plataforma deve ser idêntico para diferentes dispositivos electrónicos (computadores, Tablets, Smartphones).



# Requisitos

3/3



## ■ Usabilidade

- O aspecto do texto em si deve facilitar a leitura, com tipos de letra simples e sem serifas, e com tamanho de letra que se adapte às várias capacidades visuais dos utilizadores.
- O vocabulário utilizado deve ser adequado aos utilizadores principais, com recorrência a expressões familiares e evitando estrangeirismos e palavras mais técnicas.
- O texto que acompanha elementos gráficos, por exemplo dentro botões ou as descrições de passos, deve ter a sua informação bem explicitada, sem ambiguidades (em vez de "Terminar", usar "Concluir o registo na plataforma").