

De um total de 34 inquiridos, foi-nos possível retirar as seguintes conclusões:

### 1. Quem vai utilizar o sistema?

De acordo com os dados por nós recolhidos a maioria dos utilizadores são do sexo masculino. Dos inquiridos, 80%, têm idades compreendidas entre os 18 e 25 anos, tendo os restantes idades compreendidas entre os 26 e 30 anos. Têm experiência com as novas tecnologias, nomeadamente com smartphones e com computadores portáteis. Maioritariamente frequentam estabelecimentos de lazer noturno menos de duas vezes por semana, existindo também utilizadores que frequentam entre 2 a 4 vezes por semana e até mesmo 7 vezes por semana (diariamente), tendo como preferência os pub's, restaurantes e tabernas.

### 2. Que tarefas executam atualmente?

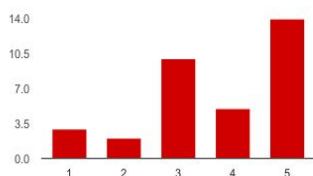
Os utilizadores distribuem o seu tempo a realizar diversas atividades, as mais desejadas são: Assistir a espetáculos ao vivo (58.9%), beber (70.4%), comer (38.2%), jogar (44.1%). As menos desejadas são dançar (17.6%) e ler (11.8%).

### 3. Que tarefas são desejáveis?

Das tarefas sugeridas, 79% dos inquiridos gostariam de ter no novo sistema uma opção de ver o tempo que falta para receber o seu pedido sendo a tarefa preferida. Outra das tarefas sugeridas foi a opção de um sistema de votação para escolher a próxima música, onde 61,5% dos inquiridos gostou da sugestão.

Dos inquiridos, 55,9% gostaram da opção de o sistema ter jogos interativos disponíveis enquanto a 27% não lhes agradou. Finalmente 56% dos inquiridos desejam a tarefa de realizar o seu pedido/pagamento de forma discreta e sem ter de se dirigir ao balcão enquanto 15% não gostaram desta opção.

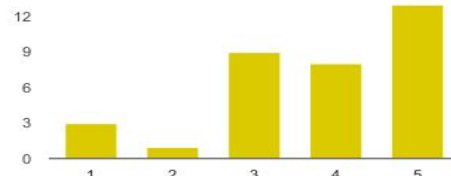
Realizar o seu pedido/pagamento de forma discreta e sem ter de se dirigir ao balcão



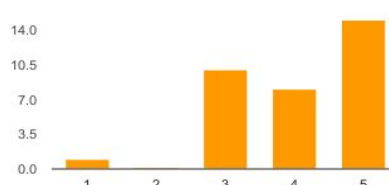
Videojogos interactivos na sua mesa



Sistema de votação para escolher a próxima música



Informação sobre o tempo que falta para receber o seu pedido



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

Os utilizadores ficam a conhecer novos locais e adquirem uma capacidade de realizar as tarefas sobretudo através de amigos (82.4%) e também através do uso da internet (47.1%).

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

As tarefas são desempenhadas maioritariamente em locais com baixo nível de luminosidade (63.2%), sendo assim espaços escuros e com elevado nível de ruído (69.2%).

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

Os dados comuns como menus em cada mesa, espetáculos ao vivo, ícones da casa de banho estão disponíveis a qualquer altura para qualquer utilizador. Não existem restrições de acesso à informação para nenhum utilizador, mas cada utilizador pode ter ou não informação que não pretende partilhar, nomeadamente número de cartão de crédito. A informação disponível e acessível do bar é partilhada entre amigos (82.4%) e através da internet.

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

Os utilizadores dispõem de cartão de consumo, cartão multibanco, moedas e notas, smartphones.

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

Os utilizadores comunicam verbalmente entre si recorrendo por vezes ao uso de gestos, como forma de auxiliar na comunicação entre os mesmos. Existem ainda alguns utilizadores que comunicam entre si através de uso de redes móveis.

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

A maioria dos inquiridos visita ocasionalmente um estabelecimento de lazer noturno, e de acordo com as suas preferências preferem ficar a assistir a espetáculos, beber e comer durante a sua presença no local. Optam também chamar o empregado um pouco número de vezes (50% menos de duas vezes).

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

A maioria dos utilizadores não está disposto a esperar mais de 5 minutos (82.4%), mas uma pequena fracção deles está disposto a esperar até 10 minutos (5.9%) pelo seu pedido.

#### **11. O que acontece se algo correr mal?**

Os utilizadores dividem-se entre voltar a chamar um empregado (44.1%) ou deslocarem-se ao balcão (55.9%) para efetuar os pedidos pretendidos.

### **As 3 funcionalidades por nós escolhidas:**

- **Maior comodidade no consumo e interação**

Exemplo 1: O utilizador da sua mesa pode consultar os produtos do bar, a sua conta, a lista dos pedidos que já realizou e pagar a qualquer momento que deseje de uma forma mais cómoda e rápida.

Exemplo 2: Ao utilizador é possível interagir com as outras mesas do bar e com os próprios empregados. O utilizador pode oferecer bebidas a outras mesas e chamar o empregado com maior comodidade e rapidez.

- **Interação com a lista de músicas de fundo disponível**

Exemplo 1: Através da interface, é possível ter acesso a lista de músicas disponível e obter informação extra sobre cada música específica, como artista, álbum, género e rating de popularidade.

Exemplo 2: Consultando a lista de músicas disponíveis, os utilizadores podem votar naquelas que pretendem ser reproduzidas (fazendo um “like”) e votar negativamente naquelas que não querem que sejam reproduzidas (fazendo um “dislike”).

- **Vídeo jogos interativos na mesa**

Exemplo 1: Aos utilizadores é permitida a interação com jogos, podendo estes serem individuais ou colectivos.

Exemplo 2: O bar mantém uma lista das pontuações mais altas, dos vários jogos que dispõem, sendo possível desafiar outras mesas e obter como prémios bebidas pagas pelas mesas derrotadas.