

Grupo 56 - IPM201113L04Análise de Utilizadores e Tarefas**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.

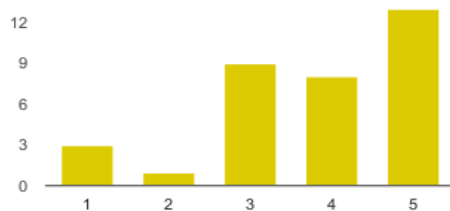
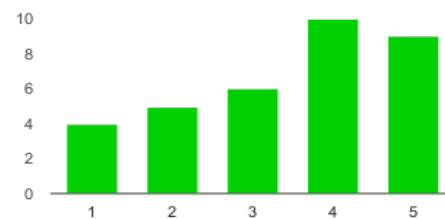
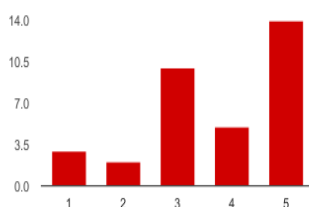
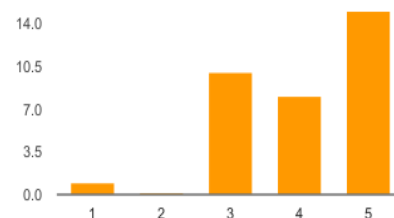
2. Que tarefas executam atualmente?

Os utilizadores distribuem o seu tempo a realizar diversas atividades, as mais desejadas são: Assistir a espetáculos ao vivo, beber, comer, jogar. As atividades menos desejadas são dançar e ler.

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.

Sistema de votação para escolher a próxima música**Videojogos interactivos na sua mesa****Realizar o seu pedido/pagamento de forma discreta e sem ter de se dirigir ao balcão****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 e também através do uso da internet.

5. Onde são desempenhadas as tarefas?

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

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.

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.

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.

10. Quais as restrições de tempo impostas?

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

11. O que acontece se algo correr mal?

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

As 3 funcionalidades por nós escolhidas:

- Acesso e interação facilitadas no consumo dentro de um Bar

Exemplo 1: O utilizador da sua mesa pode consultar os produtos do bar, a sua conta e a lista dos pedidos que já realizou.

Exemplo 2: O utilizador pode pagar a sua conta a qualquer altura que deseje, para tal chamando o empregado.

- Interação com a lista de músicas de fundo disponível

Exemplo 1: Através da interface, é possível ter acesso a lista de músicas disponível.

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.