

Resultados e Análise do Inquérito aos Utilizadores

Interfaces Pessoa Máquina

Baltasar Dinis 89416, Afonso Ribeiro 86752, Francisco Figueiredo 89443

25 de Março de 2019

Resumo

Este documento sumariza os resultados do inquérito relativo ao wearable iGo. Fazemos ainda a análise dos mesmos, tendo como linhas orientadoras as perguntas da Análise de Utilizadores e Tarefas (AUT). Finalmente, propomos três funcionalidades a desenvolver, bem como respectivos cenários de utilização.

1 Resultados Gerais do Inquérito

O inquérito foi realizado entre 11 e 15 de Março de 2019 tendo sido recolhido um total de 38 respostas. Os inquiridos foram maioritariamente (60.5%) do sexo feminino. A faixa etária mais representada foi a dos 18 aos 25 anos (78.9%) dos inquiridos, seguida da faixa etária dos 46 aos 55 (7.9%). A maioria dos inquiridos são estudantes (76.3%). As únicas dificuldades físicas reportadas foram visuais, onde a Miopia foi a mais indicada (71.4%). A maioria dos inquiridos assinalou ter concluído o ensino secundário (44.7%) ou ter obtido o grau de licenciado (42.1%).

2 Análise de Utilizadores e Tarefas

ações/recursos que os utilizadores consideram de úteis:

Mapa com pontos de interesse	78.9%
Navegação GPS	68.4%
Sincronização com dispositivos externos	68.4%

2.1 Quem vai utilizar o sistema?

Com base na amostra, consideramos que os utilizadores serão jovens, com idades compreendidas entre os 18 e os 25 anos, com um elevado grau de escolaridade. O obstáculo mais relevante a endereçar - relativamente a problemas físicos de utilizadores - é o de problemas visuais.

2.2 Que tarefas executam actualmente?

Questionados sobre onde costumam dormir em viagem, 86.8% indicou que pernoita em hotéis, 18.4% em parques de campismo e 10.5% em hostéis. Relativamente à logística das refeições, concluímos que a grande maioria (81.6%) dos utilizadores vai a restaurantes, 60,5% referiu que cozinhava e 34.2% afirmou que consome refeições pré feitas.

2.3 Que tarefas são desejáveis?

Neste tópico foram questionados os tipos de funcionalidades que os utilizadores gostariam que o iGo oferecesse. Em resposta, destacaram-se 3

2.4 Como é que os utilizadores aprendem as tarefas?

Aferimos como é que os utilizadores se familiarizam com novas tecnologias, tendo chegado à conclusão de que a grande maioria o faz através da experimentação (92.1%), mas também com o auxílio de amigos/família (31.6%) e de vídeos explicativos online (31.6%).

2.5 Onde são desempenhadas as tarefas?

Em termos de envolvente humana, os utilizadores reportaram que viajam maioritariamente com a família (89.5%); com amigos (84.2%); em grupos de 3-6 pessoas (78.9%). Menos frequentemente, viajam em grupos com mais de 5 pessoas (18.4%).

Dada a natureza da rede social e do dispositivo, as tarefas serão desempenhadas em atividades turísticas (urbanas ou rurais), ou seja, em terreno desconhecido. Isto é coerente com o facto dos utilizadores terem reportado necessidade de existir um sistema de navegação GPS e um mapa com pontos de interesse.

2.6 Quais as relações entre utilizadores e informação?

Relativamente à informação fornecida pelo utilizador ao sistema, 35.1% dão um nível 5 (em 5) de importância a partilhar as suas viagens e 51.3% dão uma importância entre 3-4. Especificamente sobre a partilha em redes sociais, na Figura 1 encontra-se especificado, por elemento da viagem, a importância que utilizadores dão a seguinte importância à partilha de vários elementos da viagem.

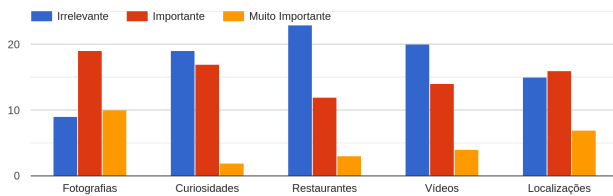


Figura 1: Importância da partilha em redes sociais, por elemento da viagem

Pela análise da Figura 1, concluímos que a partilha de fotografias e localizações são os elementos mais importantes.

2.7 Que outros instrumentos tem o utilizador?

A maioria dos utilizadores utilizam smartphones e computadores diariamente. Apenas 10.5% dos utilizadores possuem smartwatch e dos que não têm 47.2% já considerou obter um. Dos que não consideraram obter um smartwatch a maioria afirma que não sente necessidade/interesse.

2.8 Como comunicam os utilizadores entre si?

Foi observado que a maioria dos utilizadores (94.1%) utiliza o smartphone como meio de comunicação e partilha.

3 Funcionalidades

Os utilizadores votaram nas funcionalidades propostas no questionário da seguinte forma:

2.9 Qual a frequência de desempenho das tarefas?

A maioria dos utilizadores vai de viagem anualmente (68.4%), sendo que 28.9% indicaram que o fazem mensalmente. Foi observado que 35.1% das pessoas dão muita importância a partilhar as suas viagens, sendo que 94.1% das partilhas são feitas através do smartphone.

2.10 Quais as restrições de tempo impostas?

O parâmetro avaliados nesta questão foi o tempo que os utilizadores estariam dispostos a esperar para efetuar variadas tarefas no iGo. Através da análise das respostas, concluímos que as pessoas querem conseguir partilhar fotografias, vídeos e abrir o mapa e localizar-se no mesmo quase instantaneamente (10s). Para procurar restaurantes na área e receber estatísticas dos sinais fisiológicos já estão dispostos a receber respostas rápidas (30s). Em procurar estadia e pontos de interesse obtiveram-se percentagens de respostas semelhantes para tempos quase instantâneos e rápidos.

2.11

Os utilizadores foram inquiridos relativamente a como reagem a falhas nos instrumentos eletrónicos. Obtivemos as seguintes respostas:

- 55.3% recorrem ao suporte técnico
- 52.6% tentam resolver sozinhas
- 42.1% pedem ajuda a amigos/conhecidos
- 31.6% procuram online por vídeos explicativos

Note-se que nenhum utilizador indicou que abandonaria o dispositivo.

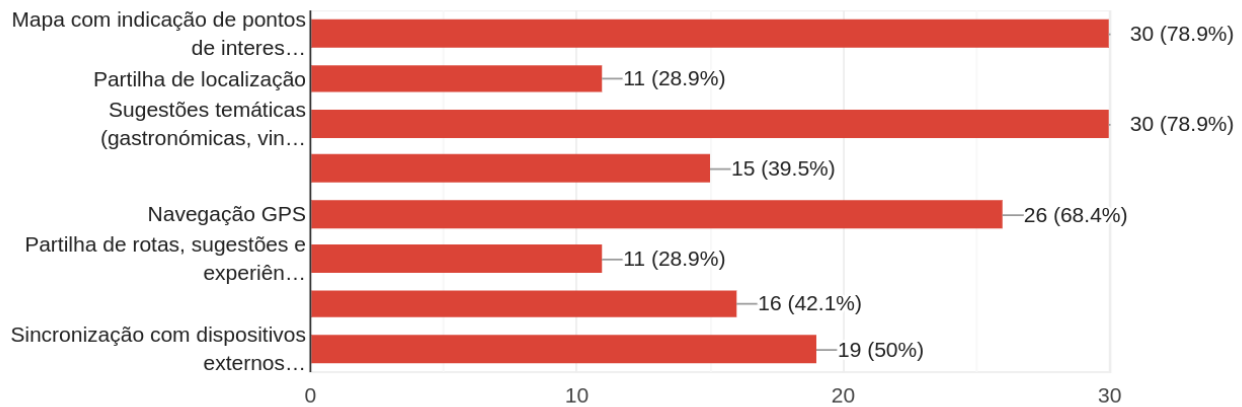


Figura 2: Importância da partilha em redes sociais, por elemento da viagem

3.1 Mapa navegável com indicação dos pontos de interesse

Neste mapa, que oferece navegação, os utilizadores estão centrados no mesmo e os pontos de interesse estão assinalados. É possível escolher os tipos de pontos a mostrar no mapa.

Caso de Utilização: O João - com 49 anos e empregado - quer visitar um museu perto de si. Para tal, utiliza o seu wearable *iGo*. No dispositivo, consegue filtrar os pontos de interesse para que e

3.2 Sincronizar com dispositivos externos de captura de vídeo

Os utilizadores podem remotamente mas com proximidade relativa do dispositivo externo de observar no wearable o que é captado pelo dispositivo de

captura de vídeo.

Caso de Utilização: A Inês encontrasse na sua viagem anual com o seu grupo de 7 amigos e pretende usar o seu drone para fazer um vídeo aéreo do seu grupo. Emparelha o drone com o seu dispositivo *iGo*, e, com o drone no ar, consegue confirmar no *iGoo* enquadramento da fotografia, antes de a tirar.

3.3 Partilha de fotografias

Os utilizadores podem partilhar fotografias para as redes sociais

Caso de Utilização: A Joana - de 21 anos e aluna de terceiro ano da faculdade - acabou de tirar uma fotografia e quer partilha-la na sua rede social favorita - o MyWeb. Vai às fotografias no seu dispositivo *iGoe* escolhe a última fotografia que tirou e partilha-a.