

Análise de Utilizadores e Tarefas

Neste documento pretende-se apresentar as conclusões da AUT tiradas a partir dos inquéritos realizados anteriormente sobre o BarlSTa. Apresenta-se a lista de funcionalidades possíveis retirar desses mesmos e também as 3 que pretendemos concretizar.

35 pessoas responderam ao questionário. Todas as perguntas foram respondidas por todos os inquiridos, exceto a pergunta 6 e a 29 (4 respostas na pergunta 6 e 5 respostas na pergunta 29). O inquérito realizado encontra-se em : <http://goo.gl/forms/RuocQujjT2>

Podemos então a partir dos inquéritos feitos responder às seguintes perguntas:

1 - Quem vai utilizar o sistema?

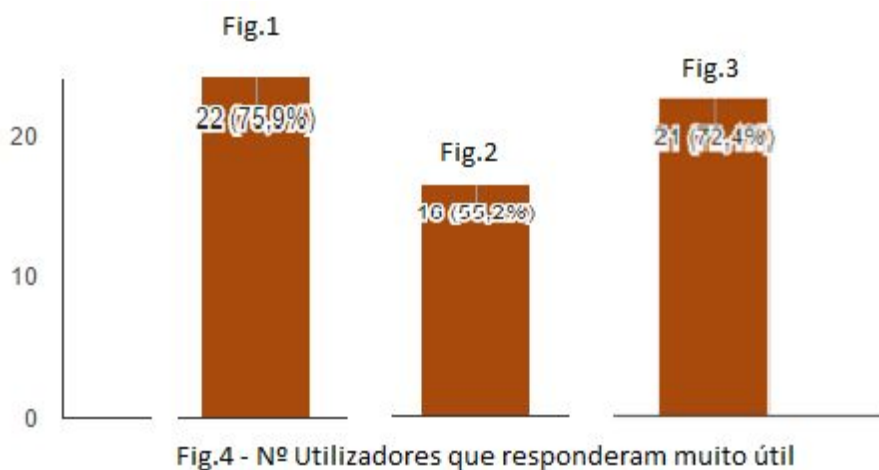
R: Todos os inquiridos responderam que têm menos de 35 anos, 82.9% é do sexo masculino e todos têm habilitações superiores ao ensino básico. Uma minoria (apenas 4) respondeu que possui uma incapacidade visual e/ou auditiva.

2 - Que tarefas executam atualmente?

R: Dos 24 inquiridos que responderam que pediam bebidas ao balcão, 20 pedem ao empregado em vez de pedir a um amigo. Dos 7 que responderam que pediam sentados dentro do estabelecimento, 6 pedem ao empregado em vez de pedir a um amigo. Conclui-se que os utilizadores preferem pedir ao empregado no balcão.

3 - Que tarefas são desejáveis?

R: As seguintes funcionalidades foram propostas aos inquiridos: poder fazer pedidos diretamente na mesa, poder chamar a polícia ou segurança na mesa, poder votar na próxima música que irá ser tocada, poder medir a alcoolemia, poder comunicar com outras mesas num *chat* público, poder navegar a internet diretamente na mesa, jogos de bebida e jogos interativos com amigos. Destas, as mais desejadas pelos inquiridos foram: **Fig.1** - Poder fazer pedidos diretamente na mesa, **Fig.2**- Poder votar na próxima música que irá ser tocada, **Fig.3**- Poder medir a alcoolemia.



4 - Como se aprendem as tarefas?

R: A aprendizagem decorre maioritariamente através de um amigo (21) ou da informação disponível no bar (13).

5 - Onde são desempenhadas as tarefas?

R: Atualmente a maioria dos inquiridos pede bebidas no balcão (24) ou sentados no bar (7).

6 - Qual a relação entre o utilizador e a informação?

R: O utilizador pode recorrer a um menu ou cardápio para obter a informação que necessita dentro do bar, ou então perguntar diretamente a um empregado.

7- Que outros instrumentos tem o utilizador?

R: Atualmente os inquiridos na sua grande maioria usufrui do uso de Computador (32) e Smartphone (25).

8 - Como comunicam os utilizadores entre si?

R: Todos os inquiridos responderam que falam entre si.

9 - Qual a frequência de desempenho das tarefas?

R: Os inquiridos costumam pedir entre um a dois tipos (14) de bebidas por noite sendo que a maioria (15) não pede rodadas.

10 - Quais as restrições de tempo impostas?

R: Ao realizar o pedido de uma bebida rápida aceita-se esperar entre 30 segundos a 2 (30) minutos e ao realizar o pedido de uma bebida mais demorada aceita-se esperar entre 2 minutos e 30 segundos a 8 minutos (24).

11 - O que acontece se algo correr mal?

R: Quando lhes é entregue a bebida errada, 32 dos inquiridos pede simplesmente que lhe façam a bebida correta e em situações de rixa 25 dos inquiridos evita o confronto enquanto que 9 tentam intervir com o intuito de acalmar os ânimos.

Levantamento de funcionalidades possíveis

- Poder fazer pedidos diretamente na mesa;
- Pagar com cartão de crédito/débito diretamente na mesa;
- Poder chamar a polícia/segurança, um táxi ou uma ambulância através da mesa;
- Poder votar na próxima música que irá ser tocada;
- Poder medir a alcoolemia;
- Poder comunicar com outras mesas num “chat” público;
- Poder navegar na internet diretamente na mesa;
- Jogos de bebida;
- Jogos interativos com amigos.

As 3 funcionalidades mais votadas pelos inquiridos (com 2 exemplos concretos de utilização) para desenvolvimento são:

- Poder fazer pedidos diretamente na mesa;
(Utilizar a mesa para mandar vir bebidas)
(Utilizar a mesa para pedir a conta)
- Poder votar na próxima música que irá ser tocada;
(Selecionar de uma lista de musicas a próxima musica a ser tocada)
(A mesa apresenta a musica que está a ser tocada)
- Poder medir a alcoolemia;
(Colocar a mão numa interface da mesa e medir a alcoolemia)
(Segurança mede a alcoolemia de um cliente para saber se este está em condições para permanecer no estabelecimento)