

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.

O inquérito realizado encontra-se em : <http://goo.gl/forms/RuocQujiT2>

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

1 - Quem vai utilizar o sistema?

R: O sistema vai ser utilizado por indivíduos que se integram num grupo etário entre os 18 e os 35 anos, maioritariamente do sexo masculino e com habilitações literárias acima do ensino básico, sendo que uma minoria (apenas 4) destes possui incapacidade visual ou auditiva.

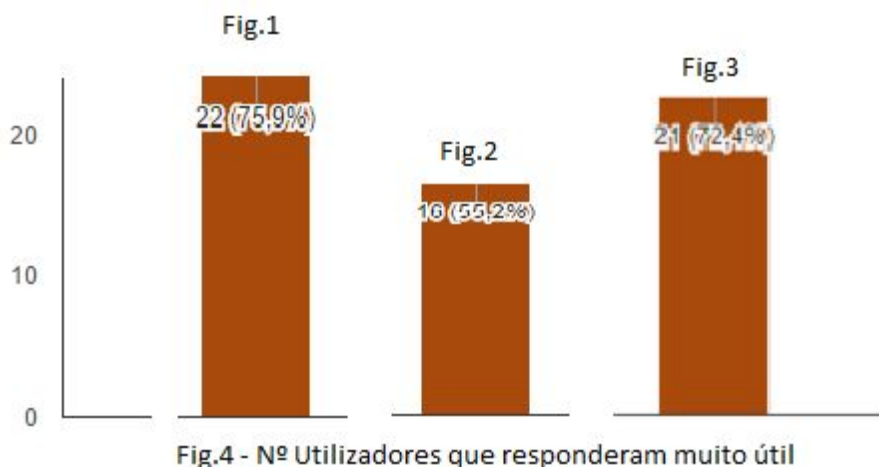
2 - Que tarefas executam atualmente?

R: Atualmente os inquiridos na sua grande maioria pedem bebidas diretamente ao empregado ou pedem a um amigo para o fazer.

3 - Que tarefas são desejáveis?

R: 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 na internet na diretamente na mesa, jogos de bebida, jogos interativos com amigos.

Sendo que as mais desejáveis seriam : **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 através do processo de experimentação, tentativa e erro ou através de um amigo.

5 - Onde são desempenhadas as tarefas?

R: Atualmente os inquiridos na sua grande maioria pedem bebidas no balcão diretamente ao empregado.

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

R: O utilizador recorre a um menu ou cardápio para obter a informação que necessita.

7- Que outros instrumentos tem o utilizador?

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

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 de bebidas por noite sendo que a maioria 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 minutos e ao realizar o pedido de uma bebida mais demorada aceita-se esperar entre 2 minutos e 30 segundos a 8 minutos.

11 - O que acontece se algo correr mal?

R: Pede para ser refeito o pedido sem custos adicionais e na situação de rixa o utilizador tende a evitá-la.

Levantamento de funcionalidades possíveis

- Poder fazer pedidos diretamente na mesa;
- Pagar com cartão de crédito/débito diretamente na mesa;
- Poder chamar a policia/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 escolhidas (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)