

# Interfaces Pessoa Máquina 2015/16

## BarlSTa - Análise de Tarefas

### Grupo 19

Rodrigo Lousada  
ist181115

Carlos Antunes  
ist181525

Frederico Santos  
ist180952

<http://web.tecnico.ulisboa.pt/ist181115/Template1/template.html>

### Introdução:

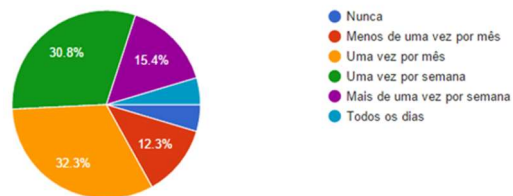
O grupo procurou conhecer melhor os potenciais utilizadores de forma a responder às 11 perguntas da maneira mais fiel possível. Elaborámos então um questionário que partilhámos na internet durante o fim-de-semana (6 e 7 de Março) obtendo 65 respostas.

Com base nas respostas obtidas no questionário, concluímos que as respostas são:

#### 1 - Quem vai utilizar o sistema?

Os utilizadores do sistema vão ser maioritariamente jovens entre os 16 e 24 anos (98,4%) habituados a interagir com interfaces táteis todos os dias (96,9%) e que frequentam bares pelo menos uma vez por mês, acompanhados por um grupo de 2-5 pessoas (67,7%).

Com que regularidade frequenta bares? (65 respostas)



#### 2 - Que tarefas executam atualmente?

Os utilizadores têm por hábito consultar o menu para escolher, pedindo na mesa a um empregado (64,5%) ou ao balcão (35,5%). Parte efetua o ato de pagamento no momento de cada pedido (56,5%) e o restante paga tudo à saída (43,5%). Consomem 2 ou 3 bebidas por noite, pedem *snacks* e aperitivos, e compram tabaco. No final a maior parte (83,9%) paga a conta com dinheiro.

#### 3 - Que tarefas são desejáveis?

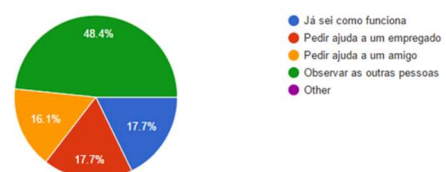
Os inquiridos mostraram interesse nas seguintes tarefas:

1. Impor um limite de dinheiro ao consumo à entrada do bar (3,74 em 5);
2. Música ao Vivo (Saber informações da banda, que músicas está a tocar, etc.) (3,53);
3. Jogar – Jogos de Bebidas (3,50), Snooker (3,42) e Dardos (3,03);
4. Escolher a música que passa no bar (3,47);
5. Oferecer bebidas a outras mesas (2,29 em 3).

#### 4 - Como se aprendem as tarefas?

Um novo utilizador que desconheça a forma de executar das tarefas, por norma, observa o comportamento dos outros utilizadores para compreender como são executadas as mesmas. Se lhes for possível também optam por pedir ajuda a alguém (amigo ou empregado).

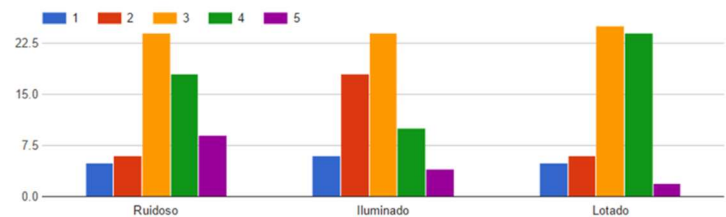
Ao entrar num novo bar, como tenta perceber o funcionar do mesmo? (62 respostas)



## 5 – Onde são desempenhadas as tarefas?

As tarefas são desempenhadas em bares com um ambiente razoavelmente iluminado e consideravelmente ruidoso e lotado. A maior parte dos utilizadores (64,5%) prefere fazer o pedido na mesa.

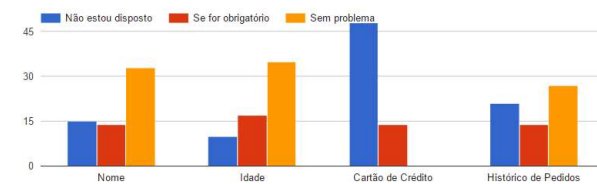
Como se costumam apresentar os bares que frequenta?



## 6 – Qual a relação entre o utilizador e a informação?

Os utilizadores na sua maioria estão dispostos a fornecer dados como o nome e idade, no entanto dados como o cartão de crédito e histórico de pedidos mostram ser uma informação mais sensível do qual apenas disponibilizam se for mesmo necessário.

Relativamente aos seguintes dados, qual a sua disponibilidade para fornecê-los?



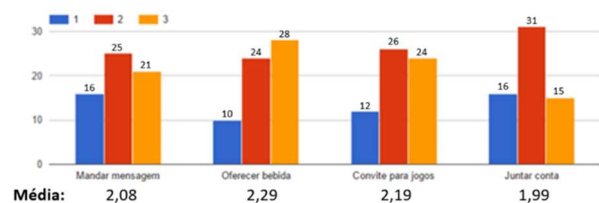
## 7 – Que outros instrumentos tem o utilizador?

Os utilizadores têm ao seu dispor o menu e máquina para pagar com multibanco.

## 8 – Como comunicam os utilizadores entre si?

Os utilizadores comunicam entre si dialogando, mandando mensagens, oferecendo bebidas, fazendo convites para jogos e juntando as contas, estas são também tarefas às quais eles atribuem um maior interesse.

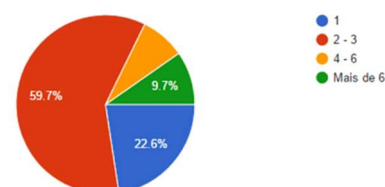
Quão interessante lhe parece as seguintes actividades em relação à interação com outras mesas?



## 9 – Qual a frequência de desempenho das tarefas?

A frequência de desempenho das tarefas depende da vontade do utilizador pedir algo mais, como mais uma bebida ou aperitivos. A frequência de pagamento também depende da vontade do utilizador pagar no momento do pedido ou à saída sendo que os inquiridos se mostraram muito divididos quando questionados sobre qual preferiam (56,5% - 43,5%).

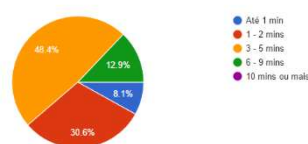
Quantas bebidas tem por hábito comprar numa noite no bar? (62 respostas)



## 10 – Quais as restrições de tempo impostas?

Os utilizadores estão dispostos a gastar entre 1 a 5 mins para concluir o seu pedido.

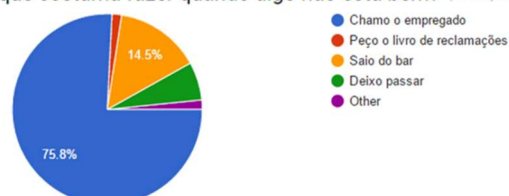
Quanto tempo está disposto a gastar para concluir o seu pedido? (62 responses)



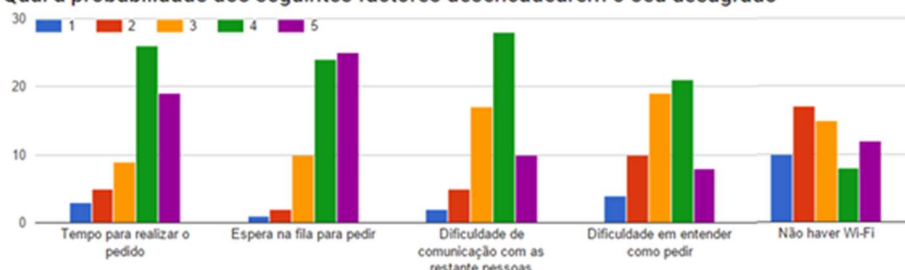
## 11 – Que acontece se algo correr mal?

Os utilizadores têm por hábito chamar o empregado do bar quando algo corre mal, isto pode dever-se a vários fatores tais como o tempo para realizar o pedido, dificuldade em entender como pedir, entre outros.

O que costuma fazer quando algo não está bem? (62 responses)



Qual a probabilidade dos seguintes factores desencadearem o seu desagrado



## Funcionalidades escolhidas:

O nosso grupo optou por escolher as seguintes funcionalidades:

- Ao entrar no bar estabelecer um limite de dinheiro para gastar nessa visita, caso o utilizador tente fazer uma compra que exceda essa quantia a compra não é autorizada;
  - Ao entrar é-lhe perguntado se pretende definir um limite ao seu consumo. Ao responder que não prossegue-se normalmente.
  - O utilizador definiu ao início que tinha um limite de 50€, já consumiu 47€ e quer pedir um *Gin* de 5€, ao selecionar essa opção, a mesa vai avisar que com essa compra ele ultrapassa a quantia desejada;
- Selecionar a música ou estilo musical que está a passar no bar;
  - O utilizador não está a gostar do tipo de música que está a passar e pede para alterar o estilo musical de Pop para Hip-Hop;
  - O utilizador quer mostrar uma música aos amigos e seleciona essa música para ser a próxima a passar;
- Gestor de jogos onde se pode escolher os jogos, ver disponibilidade das mesas de jogo e reservar mesa de jogo:
  - O utilizador quer jogar snooker, confere se uma mesa está disponível. A mesa está disponível logo este reserva-a para jogar durante uma hora.
  - O utilizador quer jogar dardos, no entanto estão ocupados. Reserva então para quando os dardos ficarem livres meia hora de jogo.