

## IPM: Relatório – Aula 4

(\*\* = acrescentado/alterado para a 2ª entrega)

### ===== 11 Perguntas de AUT =====

\*\*Este relatório tem por base um questionário online (formato Google Forms) respondido por 95 pessoas, das quais apenas 71.6% frequentaram pelo menos 1 festival nos últimos 3 anos. Como tal, apenas 69 respostas (51.1% do sexo masculino) serão contabilizadas para efeitos conclusivos.

#### 1. Quem vai utilizar o sistema? (perguntas 1, 2, 5, 11, 15, 16 e 17 do questionário)

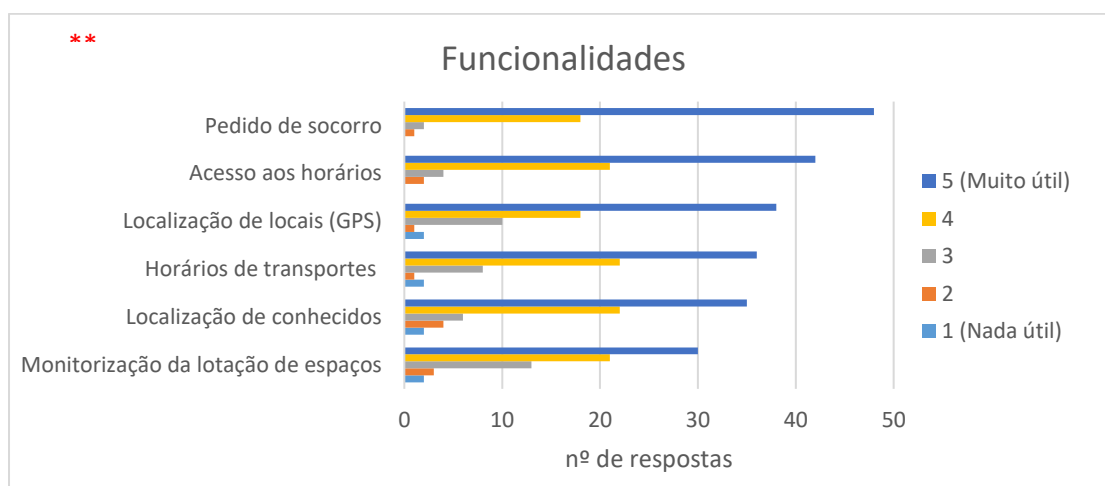
Pessoas que frequentam festivais de música; com idades entre os 18 e 60 (maioritariamente – \*\*73.7% - jovens dos 18 aos 25); vão a festivais por causa da música e para ver artistas de que gostam; acompanhados por amigos ou familiares; sabem usar dispositivos modernos (não familiarizados com smartwatches) e têm vários anos de experiência com estes; usam estes dispositivos maioritariamente para trabalho, comunicação e consultar as redes sociais.

#### 2. Que tarefas executam atualmente? (perguntas 7, 8, 9, 10, 12, 13 e 14 do questionário)

No contexto dos festivais: orientar-se no recinto; encontrar pessoas conhecidas; comunicar com pessoas; recolher informação; realizar pagamentos; vigiar pertences; deslocar-se para o recinto; encontrar locais onde adquirir ou confeccionar comida e onde a consumir; encontrar local para pernoitar.

#### 3. Que tarefas são desejáveis? (perguntas 22 e 23 do questionário)

\*\*As tarefas desejáveis, por ordem de relevância para os utilizadores, são: pedido de socorro em caso de emergência; acesso a horários; localização de locais com GPS; acesso a horários de transportes públicos na zona; localização de conhecidos; monitorização da lotação de espaços. Em relação às tarefas de localização de espaços, os inquiridos foram incoerentes, afirmando que não tinham dificuldade em orientar-se dentro do recinto (questão 14).



#### 4. Como se aprendem as tarefas? (pergunta 19 do questionário)

Os utilizadores aprendem a usar dispositivos tecnológicos com base na experiência com outros dispositivos, explorando o sistema e perguntando a amigos e familiares. Para usar o iRave apenas é preciso saber ler.

### **5. Onde são desempenhadas as tarefas? (pergunta 4 do questionário)**

Duma análise aos principais festivais que os utilizadores frequentam (NOS Alive, Super Bock Super Rock, Rock in Rio, MEO Sudoeste, Vodafone Paredes de Coura, Festival Secundário, etc.) podemos distinguir dois ambientes: o ambiente urbano com melhores acessos e mais recursos na área envolvente (sem áreas de campismo); o ambiente rural que costuma ter áreas de campismo e mais atividades durante o dia, é por isso um ambiente normalmente empoeirado e no qual a água é uma constante (por causa das piscinas e praias). No entanto, ambos são ambientes ruidosos e com alta densidade de pessoas. Nos concertos há luzes fortes e contrastantes.

### **6. Qual a relação entre o utilizador e a informação? (perguntas 13, 14 e 21 do questionário)**

Os utilizadores têm alguma facilidade em encontrar a informação de que precisam durante o festival, recorrendo ao website do evento, às redes sociais ou a alguém informado (Staff e acompanhantes). Para o melhor funcionamento do iRave, os utilizadores estariam dispostos a partilhar a sua localização, o seu número de telemóvel e contactos de emergência.

### **7. Que outros instrumentos tem o utilizador? (pergunta 18 do questionário)**

Os utilizadores costumam levar apenas o smartphone para os festivais.

### **8. Como comunicam os utilizadores entre si? (pergunta 12 do questionário)**

No festival, os utilizadores comunicam maioritariamente por mensagens de texto (SMS, Messenger, etc.), embora também o façam com chamadas telefónicas ou através das redes sociais.

### **9. Qual a frequência de desempenho das tarefas? (pergunta 3 do questionário)**

A maioria dos utilizadores costuma atender a um festival por ano, em média. É relevante referir que os utilizadores usam smartphones diariamente, por isso são proficientes nas tarefas básicas (comunicação, GPS, etc.). As tarefas realizadas por mais utilizadores em smartphones são: visitar redes sociais, web browsing e *media consumption*.

### **10. Quais as restrições de tempo? (pergunta 6 do questionário)**

Para a realização das tarefas, a única restrição temporal reside no facto dos utilizadores estarem no festival para se divertirem e as tarefas serem apenas acessórias, portanto, os utilizadores querem realizá-las o mais rapidamente possível, o que não acontece atualmente com as seguintes tarefas: entrada e saída do recinto; acesso a palcos; acesso a casas de banho e balneários; esperar por comida e lugar nas áreas de restauração. No caso de ser implementada a funcionalidade de pedido de socorro, esta deve ser acedida em pouco tempo.

### **11. O que acontece se algo correr mal? (pergunta 20 do questionário)**

Deparados com alguma dificuldade com dispositivos tecnológicos, os utilizadores tendem a tentar resolver o problema sozinhos ou a falar com alguém que já tenha tido o mesmo problema, ocasionalmente procuram ajuda técnica.

## ===== Funcionalidades: descrições e cenários =====

### **\*Botão de emergência:**

Descrição: um *switch* (para esta funcionalidade não ser ativada por acidente) com dois estados, um de inatividade e outro que quando ativado faz o dispositivo vibrar e mostra no ecrã um botão que, quando acionado, chama, para a localização do utilizador, uma equipa de primeiros socorros.

Cenário 1: O Félix que costuma participar em festivais de música, encontrava-se já dentro do recinto do Meo Sudoeste a avançar pela multidão ao encontro aos seus amigos quando de repente choca com alguém. Começou, então, a sentir uma vibração no seu pulso esquerdo e apercebeu-se que o *switch* de emergência do seu iRave estava ativado, desativando-o de seguida.

Cenário 2: Mais tarde o Félix estava a dançar no meio da multidão, no concerto dos DZRT a ouvir o famoso hit “Verão Azul”, quando se apercebeu que um dos seus amigos estava caído no chão, ao seu lado. Assustado, este desliza o *switch* do seu iRave para o estado de emergência, sentindo o mesmo a vibrar. Ao olhar para o ecrã, encontra apenas um botão vermelho com o símbolo “!”, num fundo preto. Ao carregar no botão, deparou-se com a seguinte mensagem “AJUDA a caminho!”. Ainda preocupado, o Félix manteve-se junto do seu amigo até à chegada de um grupo de paramédicos, 2 minutos depois.

### **\*Localização/Lotação de espaços:**

Descrição: uma aplicação que lista pontos-chave do recinto e a sua respetiva lotação (em caso de lotação esgotada mostra o número de pessoas em espera), permitindo obter direções.

Cenário: Após um intenso concerto das Just Girls no Rock in Rio, o Adão, fã incontestável da banda, ainda no pico de adrenalina decide ir beber cerveja com os seus companheiros. Após algumas rodadas, o Adão sentiu uma enorme vontade de ir ao WC. Desconhecendo a localização da casa de banho mais próxima, decide consultar o serviço de localização/lotação do seu iRave. Abrindo a aplicação, seleciona, de entre a lista de locais, a opção “WC” aparecendo no ecrã a mensagem “Cheia 😞 Em Espera: 6”. Aflito, o Adão procura a próxima opção, que apresenta a mensagem “Livre 😊”. Agradado carrega no botão “Direções” que, passo a passo, lhe indica o caminho.

### **\*Localização de contactos:**

Descrição: uma aplicação que, através de (i) uma lista de contactos entregue no momento da inscrição ou (ii) através da sintonização com a lista de contactos do smartphone, permite, mediante permissão do contacto alvo, encontrar a sua localização e obter direções.

Cenário: O David estava a navegar na sua página de Facebook quando se apercebeu que o seu amigo, de longa data, Ler, acabara de publicar uma fotografia sua, no NOS Alive. Embora não se vissem há 7 anos, o David descobriu que ainda tinha o seu contacto de telemóvel. O barulho era muito e quando lhe tentou ligar, este não atendeu. Lembrou-se, então, do serviço de localização do iRave! Abriu a aplicação, procurou o seu amigo na lista de contactos e tentou localizá-lo. Como o serviço de localização do iRave funciona através de vibrações, o Ler recebeu o pedido e aceitou-o. Foi, então, possível ao David descobrir a localização do seu amigo e obter direções até ele.