

## 1. Quem vai utilizar o sistema ?

O dispositivo irá ser utilizado maioritariamente por pessoas de qualquer género, entre os 15 e os 60 anos de idade, que gostem de viajar e partilhar as experiências vividas durante a respetiva viagem.

O iGo irá ser concebido para pessoas habituadas a manipular aparelhos como o smartphone e smartwatch.

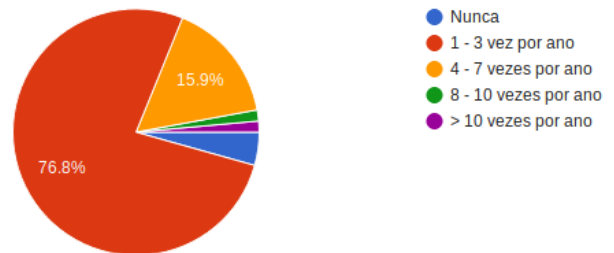
## 2. Que tarefas executam actualmente?

Verificámos que, com a análise do questionário realizado, dos 69 inquiridos, 76.8% viajam entre 1 e 3 vezes por ano, 15.9% viajam entre 4 e 7 vezes, 1.4% entre 8 e 10 vezes e os mesmo 1.4% mais do que 10 vezes anualmente. Por fim, 4.3% dos inquiridos responderam que não viaja.

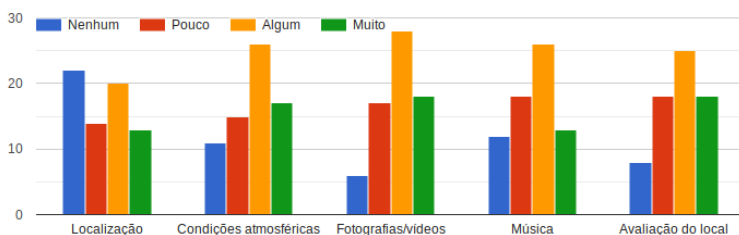
Relativamente à utilização de equipamentos eletrónicos, constatámos que a maioria dos utilizadores (57 em 69 inquéritos) utiliza regularmente smartphone mas apenas uma pequena porção dos mesmos, dá uso a smartwatches (62 em 69 não utilizam de todo).

### Com que frequência viaja?

69 responses



Qual o seu nível de interesse em partilhar os dados seguintes através do iGo?



eventos locais relevantes.

## 3. Que tarefas são desejáveis?

Relativamente à partilha de informações na rede social MyWeb, os inquiridos têm especial interesse em poder compartilhar vídeos/fotografias e músicas e poder avaliar o local visitado. Além disso, em geral, foi também do agrado dos utilizadores poderem ter acesso à história e curiosidades sobre o local - 41 dos 69 (59.4%), e 37 dos 69 inquiridos (53.6 %) também demonstraram muito interesse em ser lhes fornecido notificações sobre pontos de interesse e

## 4. Como se aprendem as tarefas?

Um grande número de utilizadores - 47 de 69 utilizadores (68.1%) - aprende as tarefas dos equipamentos através de tentativa-erro, 30 de 69 utilizadores (43.4%) recorrem à Internet para se informarem e apenas 15 de 69 utilizadores (21.7%) pedem ajuda a outras pessoas.

## 5. Onde são desempenhadas as tarefas?

Os inquiridos podem fazer uso dos dispositivos em qualquer lado uma vez que se trata de dispositivos móveis.

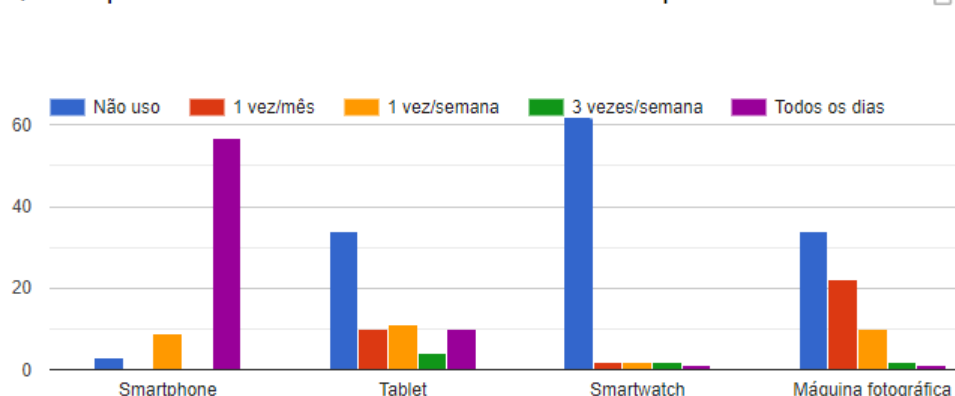
## 6. Relação entre utilizador e informação ?

A informação de cada utilizador está guardada no seu próprio dispositivo. Este pode partilhar os seus dados com os outros utilizadores da mesma forma que pode receber deste a sua informação.

## 7. Que outros instrumentos tem o utilizador?

Pudemos constatar que a maioria dos utilizadores ( 57 em 69 inquiridos) utiliza regularmente smartphone mas apenas uma pequena porção dos mesmos, dá uso a smartwatches ( 62 em 69 não utilizam de todo). Além disso, 50 % utilizam tablet pelo menos uma vez por semana e a mesma percentagem utiliza a máquina fotográfica semanalmente.

Que dispositivos eletrónicos utiliza com mais frequência?



## 8. Como comunicam os utilizadores?

Os utilizadores comunicam, na sua maioria, pessoalmente ( 46.7%). Além disso, uma grande parte deles ( 26.7%) comunicam pelas redes sociais e ainda 13.3% dos inquiridos utilizam a chamada telefónica/ SMS/e-mail como meio de comunicação preferencial.

## 9. Frequência de desempenho das tarefas ?

Concluimos que dos 69 inquiridos, 76.8 % viajam entre 1 e 3 vezes por ano, 15.9 % viajam entre 4 e 7 vezes, 1.4 % entre 8 e 10 vezes e os mesmo 1.4 % mais do que 10 vezes anualmente. Por fim, 4.3 % dos inquiridos respondeu que não viaja.

Relativamente à utilização de equipamentos eletrónicos, constatámos que a maioria dos utilizadores utiliza regularmente smartphone mas apenas uma pequena porção dos mesmos, dá uso a smartwatches ( 62 em 69 não utilizam de todo).

## 10. Restrições de tempo impostas?

Pudemos concluir que, por norma, os utilizadores não estão dispostos a esperar mais do que 15 segundos para partilhar uma foto/vídeo numa rede social (66.7 %). Mais ainda, 13.3% dos inquiridos aceitam esperar entre 15 e 30 segundos para efetuar tal operação. E, finalmente, 20% das pessoas esperariam mais de 60 segundos .

## 11. Que acontece se algo correr mal?

Na eventualidade de algo correr mal com os dispositivos, 31.3% dos utilizadores tentam resolver os problemas sozinhos enquanto 25 % recorrem a amigos para os tentar resolver. Além disso, também 25% recorrem a especialistas enquanto 18.8% dos inquiridos contactam o fornecedor.

## 3 funcionalidades principais do iGo

Tendo em conta a análise às 11 perguntas efetuadas acima, apresentamos 3 novas funcionalidades presente no dispositivo iGo que servissem para o destacar dos produtos já existentes no mercado:

### **Funcionalidade 1:** Geocaching - Catch your Geocache

A primeira funcionalidade que propomos para o iGo é a “Catch Your Geocache” relacionada com o Geocaching e tem como principal objetivo melhorar a experiência do Geocaching.

O Geocaching é um jogo jogado por 361 mil pessoas em todo o mundo, e o principal objetivo é o de encontrar caixas escondidas por todo o mundo. Esta funcionalidade surgiu de uma sugestão dada no questionário de levantamento de requisitos.

Nesta funcionalidade do iGo, sempre que o utilizador, jogador de Geocaching, tiver perto de uma caixa por exemplo, a uma distância de 1 quilómetro, recebe uma notificação da aplicação perguntando se pretende iniciar uma “Nova Descoberta”. Nesta interface o utilizador poderá escolher entre duas opções “Sim” ou “Não”. Em caso de “Sim”, a interface passaria para uma zona com um mapa interativo que auxiliaria o utilizador a encontrar a sua nova caixa.

Finalmente, após encontrar a nova caixa, ser-lhe-ia propôs-to uma publicação na sua rede social MyWeb a partilhar o seu novo achado.

### **Funcionalidade 2:** Curiosidades On-The-Go

A segunda funcionalidade, também tem com origem no questionário de levantamento de requisitos tem como principal objetivo dar a conhecer as curiosidades e as histórias interessantes dos locais que o utilizador está a visitar.

Assim, à medida que o utilizador visita a cidade, quer através de um guia quer autonomamente, diferentes notificações iriam aparecer com uma nova história ou curiosidade local, diretamente relacionada com o local onde estava no momento da visita. Ao clicar na notificação, um menu com fotografias e a curiosidade histórica.

O objetivo para estas curiosidades é serem o mais íntimas e pouco conhecidas possível, as que não estão nos guias típicos nem nos *blogs* de viagens, melhorando a experiência de turismo local do visitante.

Sempre que a notificação e uma nova curiosidade era encontrada, o utilizador poderia também partilhar na sua MyWeb.

### **Funcionalidade 3:** 360° Wallet

Finalmente, a terceira funcionalidade tinha como principal objetivo de facilitar o *check-in* em voos turísticos que fazem uso de QR *codes* no *boarding pass*.

Por exemplo, aquando o *check-in* de um voo, em vez de retirar uma folha de papel ou o smartphone, o QR *code* do seu *boarding pass* preencheria o ecrã do smartwatch e de um modo muito mais prático, o utilizador apenas teria de sobrepor este ecrã no leitor.