

Ficha de Trabalho 4

Docente: Miguel Tavares Coimbra

1. Sumarize as observações principais que tirou dos seus estudos de utilizador. Para tal crie uma lista com um máximo de 10 observações / decisões relevantes para a sua solução final.
2. Defina as ‘personas’ associadas ao seu sistema interactivo. Use como inspiração a Figura 1.

DOLBY.COM CONSUMER PERSONAS

TIM the ESCAPIST
 SKILLFUL SOLITARY IMMERSIVE
 "Perfecting audio settings is a stress reliever."
 DEVICES TIM USES: GAMES, MOVIES, AUDIO, MOBILE
 TO TIM, DOLBY MEANS **ALGORITHMS**.
DOLBY SHOULD MEAN: Perfectly calibrated sound for complete escape.
 CORE DIMENSIONS OF TIM'S PERSONALITY: TECH CAPABILITY EXPERT, SHOPPING EVALUATIVE, ENTERTAINMENT MOTIVATION SELF

MEGAN the ENTERTAINER
 COMMUNITY ATMOSPHERE COMPATIBILITY
 "I want to be in the middle of the action with my friends and neighbors."
 DEVICES MEGAN USES: TV & MOVIES, MOBILE, GAMES, AUDIO
 TO MEGAN, DOLBY MEANS **THEATER STUFF**.
DOLBY SHOULD MEAN: A way to provide the next best thing to being there.
 CORE DIMENSIONS OF MORGAN'S PERSONALITY: EQUIPMENT DESIRES LATEST, ENTERTAINMENT MOTIVATION SOCIAL, TYPE OF QUALITY EXTREME

Figura 1 - Link: <http://bolt|peters.com/clients/dolby/> (05/2014)

3. Sumarize as observações principais que tirou dos seus estudos de tecnologia. Para tal crie uma lista com um máximo de 10 observações / decisões relevantes para a sua solução final.
4. Em equipa, tome as suas decisões de design associadas ao modelo conceptual a ser usado para o vosso sistema interactivo. Consulte os slides da aula T6 para esta tarefa.

Mental model of a telephone call

