

## 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

