

**Przemysław Czerwiński  
Andrzej Milczarek**

# **Prototyp małej wierności**

**Grudzień 2020**

## **1 Wstęp**

W naszej pracy zaprojektowaliśmy dwa odmienne prototypy interfejsów użytkownika dla portalu uniwersyteckiego mającego zastąpić obecne rozwiązania takie jak USOS, SKOS, CKO i osobiste strony prowadzących. Naszym głównym celem jest to, aby w jednym serwisie można było znaleźć wszelkie informacje potrzebne studentowi. Projekty przetestowaliśmy ze znajomymi, by dowiedzieć się, jakie mają opinie na ich temat i co można w nich poprawić.

## **2 Opis testerów**

Założeniem naszego portalu jest to, że będzie wykorzystywany jedynie przez studentów. Oczywiście z perspektywy prowadzących obecne rozwiązania również są niewygodne, jednak uznaliśmy, że poprawa także tych serwisów byłaby zbyt obszernym zadaniem dla dwuosobowego zespołu.

1. Pierwszym testerem jest student z innej uczelni Michał, który jest obeznany z komputerem. Najbardziej zależy mu na tym, aby interfejs był czytelny i dostarczał wszystkie potrzebne mu funkcje. Przyznał też rację, że posiadanie wszystkiego w jednym miejscu byłoby bardzo dobrym rozwiązaniem, gdyż on też doznał problemów w związku z faktem, że niemalże każdy przedmiot miał osobną stronę.
2. Drugą osobą, która przetestowała nasze prototypy, jest Nikola. Nie jest ona ani nie była studentką żadnej uczelni, a także umie posługiwać się komputerem w średnim stopniu. Jest też osobą, która bardzo dużą uwagę zwraca na czytelność i estetykę interfejsu.
3. Trzecim ochotnikiem jest Łukasz, który sprawnie obsługuje komputer i ze słyszenia zna koncepty takie jak punkty ECTS czy efekty kształcenia (choć nie studiował na żadnej uczelni, która posługuje się takimi terminami).

## **3 Opis prototypów**

Aby upewnić się, że prototypy nie będą do siebie podobne, każdy z nas samodzielnie stworzył jeden z nich.

### **3.1 Prototyp pierwszy**

Prototyp ten w dużej mierze opiera się na minimalistycznym wyglądzie. Na ekranie w danej chwili mają być tylko informacje, które na ten moment interesują użytkownika i nic więcej. Chciałem, by dzięki temu użytkownik nie czuł się przytłoczony ilością informacji, jakie znajdują się obecnie na stronie i żeby mógł łatwo znaleźć wszystko, co jest aktualnie potrzebne. Za takim interfejsem przemawia też łatwość zaimplementowania go na telefonie, gdyż względnie duże przyciski i brak natłoku informacji spowodują, że strona ta będzie wygodna w korzystaniu na urządzeniach mobilnych. Dzięki niewielkiej liczbie grafik strona ta nie powinna również sprawiać problemów osobom z ograniczonym łączem internetowym.

## 3.2 Prototyp drugi

Ten projekt jest zdecydowanie mniej minimalistyczny od poprzedniego. Jego głównym zadaniem jest upewnienie się, że student nie przeoczy żadnych ważnych informacji, nawet jeśli oznacza to, że czasem pokażemy użytkownikowi coś, czego osobiście nie zażądał. Z tego powodu już na stronie głównej znajduje się garść najważniejszych informacji, takich jak najnowsze powiadomienia, czas rozpoczęcia następnych zajęć, oraz zadania do wykonania na najbliższe dni. Strona jest opatrzona w proste grafiki, które mają wspomóc jak najszybsze przeanalizowanie wszystkich treści na stronie – na przykład symbolem krzyżyka oznaczone są niespełnione wymagania lub niewykonane zadania, natomiast symbolem fajki („ptaszka”) oznaczone jest to, co już zrobiliśmy.

## 4 Testy

Testy zostały przeprowadzone na zdjęciach naszych prototypów. Przekazywaliśmy naszemu testerowi zadanie, a następnie on przedstawiał swój tok postępowania i myślenia. Natomiast osoba nadzorująca ten test przedstawiała wyniki wykonanych czynności, np. co się dzieje po kliknięciu lub najechaniu przycisku.

### 4.1 Sposób przeprowadzania testów

Do przetestowania naszych interfejsów poprosiliśmy, aby użytkownicy wykonali kilka zadań:

- Sprawdzić aktualnie posiadaną liczbę punktów ECTS.
- Znaleźć przedmiot spełniający konkretny efekt kształcenia.
- Sprawdzić punktację z konkretnego przedmiotu.
- Poszukać konkretnego ogłoszenia odnośnie wybranych zajęć.
- Sprawdzić, czego dokładnie brakuje do ukończenia studiów.
- Sprawdzić, jakie zadania należy wykonać na najbliższy tydzień.

### 4.2 Wyniki testów

1. (a) Michał o pierwszym prototypie uważał, że jest bardzo czytelny. Uznał również, że najpewniej nie wykorzystuje zbyt wiele przepustowości internetu, zwłaszcza, że nie posiada on za dużo grafik i styl jest dość prosty. Z wykonaniem powierzonych zadań nie miał większego problemu; skomentował, że niektóre z tych rzeczy wyglądają podobnie, jak na stronie z innej uczelni. Michał nie miał również problemu z zauważeniem, że najechanie na skrót przedmiotu pokazuje jego pełną nazwę – powiedział, że dla niego jest to dość oczywiste. Miał jedynie uwagę co do tego, że aby znaleźć, jakie zadania należy wykonać na najbliższy tydzień, trzeba ręcznie przeszukać ogłoszenia.  
(b) O drugim prototypie powiedział, że wygląda dużo bardziej profesjonalnie. Z zadaniami nie miał większego problemu, chociaż uważa, że nie jest w stanie znaleźć konkretnego ogłoszenia z danego przedmiotu, gdyż jest to dosyć uciążliwe w takim systemie. Ogólnie spodobał mu się ten interfejs, jednak nie potrafił powiedzieć, czy bardziej mu się podobał od poprzedniego, ponieważ stoją za nimi zupełnie różne pomysły.
2. (a) Nikola o pierwszym prototypie uznała, że jest bardzo schludny, jednak nie przepada za jego jednolitą kolorystyką. Uważa również, że strona jest aż nazbyt sterylna i chłodna. Po uprzednim wyjaśnieniu Nikoli, czym są punkty ECTS, przeprowadziłem z nią testy, z którymi w większości nie miała problemów. Jedną z rzeczy, z którą miała problem, było znalezienie wiadomości na temat konkretnego przedmiotu, gdyż podałem jej jego pełną nazwę. Najechanie na skrót, by odkryć jego rozwinięcie nie było dla niej intuicyjne. Miała również problem ze znalezieniem zadań na najbliższy tydzień.

- (b) Na temat drugiego prototypu powiedziała, że nie podoba jej się jego wygląd, który opisała jako bardzo nijaki. Przyznała jednak, że być może taki wygląda bardziej profesjonalnie. Podczas testowania zauważyła, że dużo łatwiej jest znaleźć zadania na najbliższy tydzień, zaś poszukiwanie ogłoszeń z konkretnych przedmiotów jest jej zdaniem dość uciążliwe. Uznała natomiast, że nie musi to być dużym problemem, tak długo jak przypomnienia o dawno ogłoszonych komunikatach (np. o dniu rektorskim ogłoszonym miesiąc temu) pojawiałyby się w sekcji „Najbliższe zadania” (zapewne teraz inaczej nazwanej). Nikola zwróciła także uwagę, że w ofercie zajęć słowo „Zdany?” jest bardzo podobne do słowa „Zdalny?”, co może wprowadzić zamieszanie.
3. (a) Łukasz w pierwszej kolejności korzystał z prototypu drugiego. Z większością zadań nie miał problemów, jednak nie był pewien, gdzie szukać przedmiotu pokrywającego dany efekt kształcenia. Co prawda „Oferta zajęć” była pierwszą zakładką jaką otworzył, ale nie był pewien swojego wyboru. W tej zakładce z kolei najpierw próbował wyszukać efektu z pomocą wyszukiwarki, a dopiero po chwili spostrzegł, że do tego służy lista rozwijana.
- Tester skomentował interfejs jako estetyczny, jednak miał parę uwag:
- Według niego nie do końca intuicyjne jest to, że oceny i punkty z przedmiotów są w innym miejscu niż punkty ECTS.
  - Powiedział też, że chyba lepiej by było, gdyby opcji związanych z kontem użytkownika (takich jak ustawienia i wylogowanie) nie trzeba było szukać w liście rozwijanej, tylko gdyby zawsze były wyświetlone na stronie.
  - Uważa, również że nazwa zakładki „Strona główna” nie jest wystarczająco oczywista, ponieważ nie mówi o tym, jakie informacje się tam znajdują.
  - Nazwa zakładki „Oferta zajęć” również nie przypadła mu do gustu – uważa, że „Spis przedmiotów” byłby bardziej intuicyjny.
- (b) Następnie Łukasz przetestował pierwszy prototyp. Tutaj również nie miał problemów z wykonaniem większości zadań, jednak dłuższą chwilę zastanawiał się, gdzie szukać informacji o posiadanej liczbie punktów ECTS, aczkolwiek za pierwszym razem trafił w dobre miejsce. Ponadto Łukasz wiedział, że informacji o najbliższych zadaniach należy szukać w ogłoszeniach, jednak uznał ten proces za niewygodny, ponieważ wymaga on przejrzenia de facto wszystkich wiadomości.
- Mając już porównanie z innym projektem, uznał że:
- W tym prototypie nieco łatwiej jest znaleźć konkretne kategorie.
  - Poprzedni prototyp wygląda schludniej oraz w wygodniejszy sposób pozwala na znajdowanie najbliższych zadań.