

Prezentarea scenariilor de utilizare

Studenti : Chiorean Alexandra,
Maier Manuel,
Pop Marcus,
Moldovan Alexandru

Proiect 12 – Urban Rider

Cuprins

1. Scenariul 1 – Introducere rută/vizualizare curse	3
2. Scenariul 2 – Acceptarea/respingerea unei comenzi de către un șofer	4
3. Scenariul 3 – Alegerea unui tip de cursă în funcție de nevoile utilizatorului.....	5
4. Scenariul 4 – Generare de cod pe post de bilet pentru transport în comun	6
5. Scenariul 5 – Generarea unei modalități de plată la finalul unei curse de ride sharing (card/tokens) ..	7
6. Scenariul 6 – Challenges	8
7. Scenariul 7 – Adăugarea unui review la finalul unei curse	9
8. Scenariul 8 – Încărcarea unei dovezi video pentru verificarea integrității mijlocului de transport împrumutat.....	10
9. Scenariul 9 – Ride statistics.....	11
10. Scenariul 10 – Afișarea de checkpoint-uri pe ruta de călătorie și notificare coborâre	12
11. Scenariul 11 – Vizualizarea nivelului de aglomerație dintr-un mijloc de transport în comun.....	13
12. Scenariul 12 – Oferirea unui mijloc de transport propriu (bicicletă, role, trotinetă etc) pentru sharing(ex: setare disponibilitate)	14

1. Scenariul 1 – Introducere rută/vizualizare curse

Punctul de start

Pagina de start a aplicației

Scenarii de succes

Scenariul de succes 1

1. Utilizatorul își introduce punctul de start al rutei urmate prin intermediul primului textbox sau cu ajutorul geolocației.
2. Utilizatorul își introduce punctul de final rutei urmate prin intermediul primului textbox sau cu ajutorul geolocației.
3. Pe harta din background sunt indicate prin markere punctele de start/final ale rutei
4. Utilizatorul selectează mijlocul de transport pe care dorește să îl folosească apăsând una dintre iconițele deasupra textbox-urilor.
5. Utilizatorul va fi redirecționat la Scenariul 3 unde va selecta un mijloc de transport în sine pentru deplasare

Scenarii de eroare

Nu este aplicabil

Motivarea elementelor UI alese

Textbox-urile oferă un mod rapid de introducere a datelor atunci când utilizatorul cunoaște unde se află exact. În caz contrar, acesta va putea folosi butonul de determinare a locației curente pentru a o folosi pe aceasta ca și punct de start al rutei.

2. Scenariul 2 – Acceptarea/respingerea unei comenzi de către un șofer

Punctul de start

Punctul de start este reprezentat de o notificare internă/externă.

Scenarii de succes

Scenariul de succes 1

1. Utilizatorul (șofer) apasă butonul „ACCEPT”
2. Utilizatorul (șofer) vizualizează și urmează traseul pe harta afișată după accept
3. La sosire, utilizatorul (șofer), apasă butonul „MARK ARRIVAL ” pentru notificarea clientului la sosire

Scenariul de succes 2

1. Utilizatorul (șofer) apasă butonul „DISMISS”
2. Notificarea reprezentantă a cererii va dispărea, ignorând comanda (aceasta va fi vizibilă și la nivelul altor utilizatori (șoferi), care vor putea să accepte/respingă de asemenea comanda)

Scenariul de succes 3

1. Utilizatorul (șofer) apasă butonul „ACCEPT”
2. Utilizatorul (șofer) vizualizează și urmează traseul pe harta afișată după accept
3. La sosire, utilizatorul (șofer), apasă butonul „CANCEL ”, iar clientul va fi notificat că șoferul nu mai poate ajunge

Scenariul de succes 4

1. Utilizatorul (șofer) apasă pe notificarea din exteriorul aplicației și este adus la pop-up-ul/alerta din aplicație
2. Se aplică unul din scenariile 1, 2 sau 3.

Scenarii de eroare

Nu este aplicabil.

Motivarea elementelor UI alese

Pentru notificare s-a ales un container de tip pop-up/alertă, în cazul în care utilizatorul se află în aplicație, deoarece în acest caz este un mod rapid și intuitiv de a accepta/respinge o comandă. În cazul în care utilizatorul nu se află în interiorul aplicației, se va afișa o notificare în bara de sus, fiind un mod rapid de interacțiune. Pentru acțiuni s-au ales butoane, poziționate într-un mod intuitiv (acceptare/marcare sosire pe dreapta, pentru un răspuns rapid, iar respingere/anulare pe partea stângă). Toate aceste cereri pot fi vizibile și în secțiunea de „Notificări” ca o alternativă. Pentru marcarea traseului se efectuează evidențierea pe o hartă a rutei, oferind șoferului un mod ușor de navigare până la destinație.

3. Scenariul 3 – Alegerea unui tip de cursă în funcție de nevoile utilizatorului

Punctul de start

Punctul de start în aplicație este reprezentat de panel-ul returnat în urma introducerii adresei de destinație, a locației curente și alegerea mijlocului de transport.

Scenarii de succes

Scenariul 1 (vehicul Bicicleta):

1. Utilizatorul alege tipul de bicicletă dorită (pentru bărbați sau femei).
2. Apasă butonul de “Apply”.
3. Vor apărea bicicletele disponibile pentru închiriere.
4. Acesta va apăsa butonul de “Order” din cardul bicicletei pe care și-o dorește.

Scenariul 2 (vehicul Mașina):

1. Utilizatorul setează filtrele dorite prin alegerea numărului de locuri din dropdown și prin selectarea/deselectarea checkbox-urilor de “Pet Friendly” și “Safety partition”.
2. Apasă butonul de “Apply”.
3. Vor apărea mașinile disponibile într-un meniu scroll-abil.
4. Utilizatorul va apăsa butonul de “Order” din card-ul corespunzător mașinii dorite.

Scenarii de eroare:

Scenariul 1:

1. Indisponibilitatea unui vehicul pentru filtrele aplicate.
2. Afișarea unei pagini cu mesajului de eroare.

Motivarea elementelor UI alese

Pentru afișarea filtrelor s-a ales un mini-panel. S-au utilizat radiobuttons pentru filtrele în care variantele disponibile sunt mutual exclusive, fiind de asemenea ușor de înțeles pentru utilizator. Butoanele de tip checkbox sunt gândite pentru momentul în care se dorește alegerea unui serviciu, comportament cu care utilizatorii sunt obișnuiți. Butonul de “Apply” are rol de confirmare a filtrelor alese, în timp ce butonul de “Order” are rolul de a inițializa o comandă. Vehiculele disponibile sunt organizate sub forma de card-uri conținând o imagine cu vehiculul, informații generale despre acesta cât și proprietarul/șoferul acestuia. Navigarea printre vehicule este posibilă prin scroll.

4. Scenariul 4 – Generare de cod pe post de bilet pentru transport în comun

Punctul de start

Punctul de start este reprezentat de o notificare internă/externă.

Scenarii de succes

Scenariul de succes 1

1. Utilizatorul apasă pe butonul „ORDER TICKET” de pe mijlocul de transport dorit din lista afișată
2. Se afișează o fereastră de tip pop-up pentru informarea utilizatorului despre succesul efectuării comenzii
3. Pentru vizualizarea biletului se navighează către panoul de notificări din liste meniului lateral

Scenarii de eroare

Scenariul de eroare 1

1. Utilizatorul apasă pe butonul „ORDER TICKET” de pe mijlocul de transport dorit din lista afișată
2. Se afișează o fereastră de tip pop-up pentru informarea utilizatorului despre eșecul efectuării comenzii (pentru închiderea ferestrei pop-up utilizatorul va apăsa butonul „DISMISS”)
3. În acest caz utilizatorul va fi nevoit să reîncerce comanda

Motivarea elementelor UI alese

Butonul pentru comanda unui bilet este plasat direct pe elementul de listă ce reprezintă o alternativă de transport pentru a ușura și a eficientiza efectuarea comenzii. Fereastra de tip pop-up a fost aleasă pentru a oferi informații utilizatorului într-un mod cât mai clar și simplu. Butonul cu trei bare, pentru pornirea/oprirea meniului lateral, a fost ales pentru a reprezenta într-un mod cât mai intuitiv punctul de acces la meniu, fiind o modalitate standard de reprezentare în majoritatea aplicațiilor mobile și nu numai.

5. Scenariul 5 – Generarea unei modalități de plată la finalul unei curse de ride sharing (card/tokens)

Punctul de start

Punctul de start este reprezentat de o notificare internă/externă.

Scenarii de succes

Scenariul de succes 1

1. Utilizatorul selectează o notificare de plată și este redirecționat către ecranul de selectare a plății
2. Utilizatorul selectează ca metodă de plată token-ii disponibili în aplicație.
3. (Opțional) Utilizatorul bifează că Utilizatorul selectează o notificare de plată și este redirecționat către ecranul de selectare a plății
4. Utilizatorul selectează ca metodă de plată token-ii disponibili în aplicație sau plata cu cardul al cărui detalii sunt prealabil introduse la înregistrarea în aplicație.
5. (Opțional) Utilizatorul bifează opțiunea prin care dorește ca această opțiune să ținută minte astfel încât la următoarea plată să nu mai trebuiască să selecteze din nou.
6. Utilizatorul apasă butonul de “PROCEED” pentru a efectua plata.
7. Utilizatorul este redirecționat spre pagina de start a aplicației unde este notificat printr-un pop-up că plata s-a efectuat cu succes.

Scenariul de eroare 1

1. Pașii 1-6 anteriori
2. Utilizatorul este redirecționat spre pagina de start a aplicației unde este notificat printr-un pop-up că plata nu s-a putut efectua și este prezentat motivul: lipsa de fonduri în aplicație(i.e. tokens) sau neefectuarea plății de către sistemul bancar/de carduri către care aceasta a fost trimisă.

Motivarea elementelor UI alese

Card-ul prezintă elemente despre cursa încheiată ce urmează a fi plătită(șoferul cursei, data) și un buton care permite vizualizarea de informații în plus despre aceasta. Aceste detalii oferă o oarecare siguranță utilizatorului deoarece poate verifica că plătește într-adevăr ceea ce dorește. Pentru selectarea metodei de plată au fost folosite *radio buttons* pentru a permite o selecție. Slider-ul pentru amintirea metodei de plată este asemănător cu un *checkbox* și oferă posibilitatea selectării opționale acesteia. *Butonul* de plată este plasat central pentru a atrage cât mai ușor atenția utilizatorului și nu lăsa loc de eroare(i.e. apăsarea din greșeală a altor elemente ale interfeței). Pentru notificarea efectuării/neefectuării plății s-a ales folosirea unui *modal* pentru a ușura comunicarea cu utilizatorul și pentru a nu crea un nou ecran în aplicație/notificare doar pentru transmiterea unui simplu mesaj.

6. Scenariul 6 – Challenges

Punctul de start

Din meniul lateral, panoul “Challenges”.

Scenarii de succes

Scenariul de succes 1

1. Utilizatorul selectează din meniul lateral panoul „Challenges”
2. Din panoul selectat poate sa citeasca descrierea unui challenge, apoi sa aleaga unul din ele, apasand butonul “Go”.
3. Dupa apasarea butonului “Go” utilizatorul poate sa inceapa challenge-ul, progresul lui fiind monitorizat prin intermediul geolocatiei sau a altor tehnici.
4. Daca challeng-ul a fost indeplinit cu succes, utilizatorul primeste “premiul”, adica acei tokeni afisati in descrierea unui challenge

Scenarii de eroare

Nu este aplicabil.

Motivarea elementelor UI alese

Pentru a se realiza diferentierea intre challeng-uri, acestea au fost incadrate intr-un panel cu background-ul verde. De asemenea, imaginea adauga un plus in ceea ce priveste un anumit challenge, deoarece daca un utilizator este interesat de un challenge cu bicicleta, de exemplu, tot ce e nevoie sa faca este sa se uite la imaginea cu o bicicleta, nu sa citeasca fiecare descriere in parte pentru a identifica ceea ce il intereseaza.

Butonul de “Go” este mijlocul prin care utilizatorul interactioneaza cu acest screen, iar restul elementelor de design confera un aspect frumos al screen-ului.

7. Scenariul 7 – Adăugarea unui review la finalul unei curse

Punctul de start

Din meniul lateral, panoul „Notificări”.

Scenarii de succes

Scenariul de succes 1

5. Utilizatorul selectează din meniul lateral panoul „Notificări”
6. Din panoul „Notificări”, utilizatorul selectează notificarea pentru lăsarea unui review la o cursă din cele efectuate
7. Utilizatorul, după selecția notificării de review dorită, are posibilitatea de a acorda o notă între 1 și 5, putând de asemenea să scrie observații suplimentare într-un chenar text.
8. După finalizarea operațiilor se apasă pe butonul „LEAVE REVIEW” pentru confirmare

Scenariul de succes 2

1. Utilizatorul selectează din meniul lateral panoul „Notificări”
2. Din panoul „Notificări”, utilizatorul selectează notificarea pentru lăsarea unui review la o cursă din cele efectuate
3. Utilizatorul, după selecția notificării de review dorită, are posibilitatea de a acorda o notă între 1 și 5, putând de asemenea să scrie observații suplimentare într-un chenar text.
4. După finalizarea operațiilor se apasă pe butonul „CANCEL” pentru anularea operațiunilor

Motivarea elementelor UI alese

Pentru acordarea unui review s-au ales elemente simple. Cele 5 buline pentru acordarea unui calificativ au fost alese în așa fel în cât să ofere un aspect plăcut și un mod intuitiv de notare. În ceea ce privește partea de scriere a unor observații suplimentare a fost ales un chenar text a cărui aspect exprimă clar scopul său. În partea de jos a panoului de acordare a unui review se află două butoane: pentru anulare și pentru confirmarea acordării review-ului compus, cel din urmă fiind dublu ca mărime față de cel de anulare, deoarece în majoritatea cazurilor aceasta este opțiunea dorită.

8. Scenariul 8 – Încărcarea unei dovezi video pentru verificarea integrității mijlocului de transport împrumutat

Punctul de start

Acest panel apare automat după terminarea unei curse unde este nevoie de încărcarea unei dovezi

Scenarii de succes

Scenariul de succes 1

1. Utilizatorul apasă pe butonul de "Upload photo"
2. Utilizatorul este întrebat de către OS dacă este de acord să permită aplicației să utilizeze "Galeria"
3. Utilizatorul încarcă o imagine reprezentativă care să dovedească integritatea mijlocului de transport împrumutat
4. Acesta poate să navigheze (sau nu) la statisticile cursei

Scenariul de succes 2

1. Utilizatorul apasă pe butonul de "Take photo"
2. Utilizatorul este întrebat de către OS dacă este de acord să permită aplicației să utilizeze camera
3. Utilizatorul acceptă
4. Realizează o fotografie a mijlocului de transport, fotografie care este încărcată automat în aplicație

Scenarii de eroare

1. Utilizatorul apasă pe butonul de "Upload photo" / "Take photo"
2. Utilizatorul este întrebat de către OS dacă este de acord să permită aplicației să utilizeze "Galeria" / "Camera"
3. Utilizatorul refuză
4. Acesta poate să navigheze (sau nu) la statisticile cursei

Motivarea elementelor UI alese

Pentru acest screen elementele de UI au fost alese în așa fel încât să fie în consistență cu restul screen-urilor. De asemenea, au fost alese butoane reprezentative, astfel încât utilizatorul să poată face diferența între a încărca o imagine, respectiv a face o poză.

9. Scenariul 9 – Ride statistics

Punctul de start

Dupa incarcarea unei dovezi a integritatii mij de transport, prin apasarea butonului de "Stats".

Scenarii de succes

Scenariul de succes 1

- Utilizatorul selecteaza butonul de "Stats" din screen-ul mentionat mai sus
- Utilizatorul vizualizeaza statisticile
- Apasand butonul de "Dismiss" se intoarce in screen-ul principal

Scenarii de eroare:

Nu este aplicabil.

Motivarea elementelor UI alese

S-a ales utilizarea unui pop-up pentru ca partea de statistici nu necesita un screen separat, nefiind afisate foarte multe informatii. De asemenea, ideea de pop-up confera ideea a ceva ce se poate inchide rapid, prin butonul de "dismiss"

10. Scenariul 10 – Afișarea de checkpoint-uri pe ruta de călătorie și notificare coborâre

Punctul de start

Panoul rezultat după alegerea autobusului ca mijloc de transport.

Scenarii de succes:

Scenariul de succes 1:

1. Pentru traseul ales se vor afișa pe harta checkpoint-uri pe harta, corespunzătoare stațiilor de autobas pe care user-ul trebuie sa le parcurgă.
2. Este afișat numele stației de pornire împreuna cu o pictograma care sa sugereze urcarea in vehicul si numele stației de coborâre împreuna cu o pictograma de coborâre.

Scenariul de succes 2:

1. Înainte de coboare utilizatorul va fi notificat ca trebuie sa părăsească autovehiculul.

Scenarii de eroare:

Nu este aplicabil.

Motivarea elementelor UI alese

Reprezentarea checkpoint-urilor pe harta se realizează prin semicercuri roși care sugerează stațiile prin care user-ul trebuie sa ajungă. Am ales culoarea roșie pentru ca este ușor de identificat. Pentru evidențierea stației de pornire si a stației de coborâre am folosit 2 pictograme care sa sugereze cele 2 acțiuni. Cele 2 săgeți dintre numele stației si pictograma reprezintă succesiunea acțiunilor. Notificarea care anunță coborârea va fi afișată in partea de sus a aplicației sau in cazul in care telefonul este blocat pe ecranul principal.

11. Scenariul 11 – Vizualizarea nivelului de aglomerație dintr-un mijloc de transport în comun

Punctul de start

Punctul de start este reprezentat de ecranul prezentării opțiunilor de transport în comun pentru o rută căutată de către utilizator.

Scenarii de succes

Scenariul de succes 1

1. Pentru linia dorită se selectează butonul de “CHECK OCUPPANCY”
2. Printr-un pop-up utilizatorul este notificat în legătură cu aproximarea calculată de aplicație pentru nivelul de ocupare al mijlocului de transport.

Scenarii de eroare

Nu este aplicabil

Motivarea elementelor UI alese

Pentru notificarea utilizatorului s-a ales folosirea unui *modal* pentru a ușura comunicarea cu utilizatorul și pentru a nu crea un nou ecran în aplicație/notificare doar pentru transmiterea unui simplu mesaj.

12. Scenariul 12 – Oferirea unui mijloc de transport propriu (bicicletă, role, trotinetă etc) pentru sharing(ex: setare disponibilitate)

Punctul de start

Meniul principal al aplicației, la secțiunea “Share eco equipment”

Scenarii de succes

Scenariul de succes 1:

1. Utilizatorul vizualizează echipamentele pe care le poate share-ui.
2. Prin apăsarea butonului de “Manage” se va deschide un panel.
3. In interiorul panel-ului se pot edita datele existente despre produs prin completarea câmpurilor.
4. Apăsarea butonului de “Update” va confirma realizarea modificărilor.

Scenariul de succes 2:

1. Utilizatorul vizualizează echipamentele pe care le poate share-ui.
2. Prin apăsarea butonului de “Manage” se va deschide un panel.
3. In interiorul panel-ului, prin apăsarea butonului de “Delete” se poate șterge un echipament.

Scenariul de succes 3:

1. Din panel-ul principal, prin apăsarea butonului ‘+’, utilizatorul poate adaugă un nou echipament.
2. La deschiderea noului ecran vor apărea câmpuri cu informațiile care urmează a fi completate.
3. Prin apăsarea butonului de “Add” se va finaliza introducerea noului echipament.

Scenarii de eroare

Nu este aplicabil.

Motivarea elementelor de UI alese

In ecranul principal am ales utilizarea unor card-uri pentru fiecare echipament pentru o delimitare mai buna a fiecarui echipament. Fiecare Card contine numele echipamentului, o imagine a acestuia si detaliile legate de share (pret, attributele produsului). De asemenea butonului de “Manage” semnifica actualizarea informatiilor echipamentului. Tot in ecranul principal se regaseste un buton rotund ‘+’ care sugereaza adaugarea unui nou element. In ecranul de manage si de adaugare a produsului sunt prezente textbox-uri in care utilizatorul trebuie sa informatiile specifice produsului, iar pentru “Currency” avem un dropdown in care se poate selecta pretul relativ la minut, zi, ora, etc. Butoanele de Add, Update sau Delete au rolul de a confirma acțiunea aleas.