

Evaluarea sarcinilor utilizator

Studenți : Chiorean Alexandra,

Maior Manuel,

Pop Marcus,

Moldovan Alexandru

Proiect 12 – Urban Rider

Scenariul 4 – Generare de cod pe post de bilet pentru transport în comun	4
Scenariul de succes 1.....	4
1. Apăsarea butonului pentru comanda biletului	4
2. Afișarea ferestrei pop-up pentru informare	4
3. Accesarea panoului de notificări	4
Scenariul 5 – Adăugarea unui review la finalul unei curse	5
Scenariul de succes 1.....	5
1. Selectarea panoului cu notificări.....	5
2. Selectarea notificării pentru acordarea de review șoferului.....	5
3. Acordarea unei note și scrierea unui comentariu	5
4. Confirmarea review-ului	6
Scenariul 1 – Introducere rută/vizualizare curse	7
Scenariul de succes 1.....	7
1. Utilizatorul își introduce punctul de start de început și de final al rutei pe care dorește să călătorească ..	7
2. Utilizatorul selectează mijlocul de transport pe care dorește să îl folosească apăsând una dintre iconițele deasupra textbox-urilor.	7
Scenariul 11 – Vizualizarea nivelului de aglomerație dintr-un mijloc de transport în comun	8
Scenariul de succes 1.....	8
1. Pentru linia dorită se selectează butonul de “CHECK OCCUPANCY”	8
Scenariul 10 –Afișarea de checkpoint-uri pe ruta de călătorie și notificare coborâre	9
Scenariul de succes 1: Afișarea de checkpoint-uri pe harta	9
1. Pentru traseul ales se vor afișa pe harta checkpoint-uri pe harta, corespunzătoare stațiilor de autobuz pe care user-ul trebuie să le parcurgă.	9
2. Este afișat numele stației de pornire împreună cu o pictograma care să sugereze urcarea în vehicul și numele stației de coborâre împreună cu o pictograma de coborâre.	9
Scenariul 12 –Oferirea unui mijloc de transport propriu (bicicletă, role, trotinetă etc) pentru sharing(ex: setare disponibilitate).....	10
Scenariul de succes 1: Update echipament.....	10
1. Utilizatorul vizualizează echipamentele pe care le poate share-ui.	10
2. Prin apăsarea butonului de “Manage” se va deschide un panel.....	10
3. În interiorul panel-ului se pot edita datele existente despre produs prin completarea câmpurilor	10
4. Apăsarea butonului de “Update” va confirma realizarea modificărilor.....	10
Scenariul 6 – Alegerea unui challenge	11
Scenariul de succes 1.....	11
1. Utilizatorul selectează din meniul lateral panoul „Challenges”	11
2. Utilizatorul alege un challenge	11
Scenariul 9 – Statisticile unei curse	12

Scenariul de succes 1.....	12
1. Utilizatorul selecteaza butonul de "Stats"	12
2. Utilizatorul selecteaza butonul de "Dismiss"	12

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

Scenariul de succes 1

1. Apăsarea butonului pentru comanda biletului

Q1	Da, utilizatorul va încerca să efectueze acțiunea pentru a comanda un bilet.
Q2	Da, deoarece butonul este plasat într-un loc ușor vizibil și simplu de accesat.
Q3	Da, deoarece pe ecran va fi afișat un mesaj de pop-up cu informații despre acțiune, iar în plus, acesta poate să vizualizeze efectul, de asemenea, în panoul cu notificări.
Q4	Nu, deoarece pentru această situație a fost considerat simplu, suficient și rapid prezentul mod de împlinire a sarcinii dorite.
Q5	Da, deoarece mesajul din interiorul pop-up-ului oferă toate informațiile necesare.

2. Afișarea ferestrei pop-up pentru informare

Q1	Da, deoarece acesta dorește informarea cu privire la comanda dorită pentru a intra în posesia biletului.
Q2	Da, prin intermediul unei ferestre pop-up.
Q3	Da, deoarece fereastra va fi afișată într-un mod ușor vizibil.
Q4	Nu, deoarece nu este cazul în această situație.
Q5	Da, prin mesajul încadrat în fereastră.

3. Accesarea panoului de notificări

Q1	Da, utilizatorul va dori să acceseze biletul achiziționat pentru a-l putea folosi în mijlocul de transport ales.
Q2	Da, deoarece panoul de notificări este plasat intuitiv în meniul lateral, fiind de asemenea informat cu privire la accesul acestuia în fereastra de tip pop-up .
Q3	Da, utilizatorul va observa efectul prin prezența biletului în lista notificărilor.
Q4	Da, prin intermediul unei notificări din notification bar-ul smartphone-ului.
Q5	Da, utilizatorul va fi informat cu privire la detaliile necesare pentru validarea biletului.

Scenariul 5 – Adăugarea unui review la finalul unei curse

Scenariul de succes 1

1. Selectarea panoului cu notificări

Q1	Da, utilizatorul va dori să ajungă la maniu pentru a găsi notificarea dorită.
Q2	Da, prin notificarea aferentă recenziei.
Q3	Da, deoarece meniul pentru selecție este în permanență vizibil în aplicație, având controalele vizibile în interiorul său.
Q4	Nu
Q5	Da, acesta va înțelege răspunsul prin redirectionare.

2. Selectarea notificării pentru acordarea de review șoferului

Q1	Da, utilizatorul va dori să selecteze notificarea potrivită pentru a acorda o recenzie.
Q2	Da, deoarece aceasta va avea un text descriptiv + o amprentă de timp.
Q3	Da, deoarece acestuia îi va fi afișată o fereastră cu toate controalele corespunzătoare acordării unui review.
Q4	Nu
Q5	Da, acesta va înțelege răspunsul prin redirectionare.

3. Acordarea unei note și scrierea unui comentariu

Q1	Da, utilizatorul va încerca să efectueze acțiunea pentru compunerea unei recenzii pentru a-și exprima opinia și gradul de satisfacție în ceea ce privește călătoria în vederea îmbunătățirii serviciilor.
Q2	Da, deoarece bulinele pentru acordarea unei note și căsuța de text pentru compunerea unui sunt ușor de înțeles prin aspectul lor.
Q3	Da, prin evidențierea bulinelor după acordarea unei note și prin modificarea textului în căsuța de text la momentul formulării unei scurte descrieri a experienței sale.
Q4	Nu
Q5	Da, acesta va înțelege răspunsul prin redirectionare.

4. Confirmarea review-ului

Q1	Da, utilizatorul va încerca să confirme acțiunea de acordare a recenziei.
Q2	Da, prin afișarea unui buton pentru confirmare.
Q3	Da, prin afișarea unui mesaj și redirecționare la pagina anterioară (panoul de notificări) + incrementarea numărului de note acordate persoanei respective.
Q4	Nu, deoarece nu este cazul efectuării acestei acțiuni din alt loc.
Q5	Da, prin mesajul aferent confirmării + redirecționare.

Scenariul 1 – Introducere rută/vizualizare curse

Scenariul de succes 1

1. Utilizatorul își introduce punctul de start de început și de final al rutei pe care dorește să călătorească

Q1	Da, utilizatorul va introduce informațiile pentru destinație după care va alege punctul de plecare dorit.
Q2	Da, deoarece acesta trebuie să treacă printr-o secvență de activare a input-urilor, fiind activ/vizibil doar input-ul care trebuie completat la momentul dat.
Q3	Da, deoarece odată introdusă o locație, harta din background se va centra asupra acesteia.
Q4	Nu, deoarece alte elemente nu sunt vizibile.
Q5	Da, deoarece după terminarea acestui pas îi vor fi făcute vizibile controllerele pentru îndeplinirea următorului pas.

2. Utilizatorul selectează mijlocul de transport pe care dorește să îl folosească apăsând una dintre iconițele deasupra textbox-urilor.

Q1	Da, utilizatorul trebuie să aleagă o opțiune pe care o dorește.
Q2	Da, deoarece a fost activat ca răspuns la completarea pasului anterior
Q3	Da, selectarea unui mijloc de transport are în același și efectul de submit al request-ului de căutare.
Q4	Da, utilizatorul ar putea apăsa din greșeală pe textbox-urile în care a introdus locațiile aferente pasului anterior.
Q5	Da, utilizatorul este redirecționat spre un ecran de prezentare a opțiunilor de transport pe care le are la dispoziție.

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

Scenariul de succes 1

1. Pentru linia dorită se selectează butonul de "CHECK OCCUPANCY"

Q1	Da, dacă este interesat să călătorească într-un mijloc de transport în comun cât mai liber.
Q2	Da, textul butonului care îndeplinește acțiunea are o culoare care îl scoate în evidență.
Q3	Da, deoarece o dată cu apăsarea butonului este afișată o 'fereastră' de comunicare a informațiilor cerute de către utilizatorul.
Q4	Nu, deoarece butonul în sine este singurul element activ din card.
Q5	Da, vezi Q3.

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

Scenariul de succes 1: Afisarea de checkpoint-uri pe harta

1. Pentru traseul ales se vor afișa pe harta checkpoint-uri pe harta, corespunzătoare stațiilor de autobus pe care user-ul trebuie sa le parcurgă.

Q1	User-ul nu are o interatiune cu acest prim pas.
Q2	Da, utilizatorul va observa checkpoint-urile pe harta.
Q3	Da, utilizatorul va observa checkpoint-urile pe harta deoarece acestea vor fi evidentiare prin culoarea rosu.
Q4	Da, ar putea alege meniul, vizualizarea numarului de tokeni si ppoate apasa pe un checkpoint pentru a verifica numele statiei.
Q5	Vizualizarea checkpoint-urilor sunt self-explanatory.

2. Este afișat numele stației de pornire împreună cu o pictograma care sa sugereze urcarea în vehicul si numele stației de coborâre împreună cu o pictograma de coborâre.

Q1	Da, acesta va incerca sa urce in vehicul la statia mentionata.
Q2	Da, utilizatorul va observa numele statiei deoarece este insotita de o pictograma ce sugereaza urcarea in vehicul .
Q3	Da, deoarece la urcarea in vehicul checkpoint-ul corespunzator statiei va fi sters.
Q4	Da, ar putea alege meniul, vizualizarea numarului de tokeni si ppoate apasa pe un checkpoint pentru a verifica numele statiei.
Q5	Da, utilizatorul va intelege urmatorii pasi pentru ca va observa pe harta stergerea checkpoint-urilor parcurse.

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

Scenariul de succes 1: Update echipament

1. Utilizatorul vizualizează echipamentele pe care le poate share-ui.

Q1	Da, prin apasarea butonului de Share ego equipment din meniul de start.
Q2	Nu, utilizatorul ar putea sa nu remarce modul de a naviga printre echipamente (scroll).
Q3	Da, deoarece echipamentele se vor deplasa sus jos.
Q4	Da, ar putea apasa pe butonul de manage, vizualizare tokeni, + si meniu.
Q5	Da, deoarece butoanele din interfata sunt usor de interpretat (ex: Manage sugereaza update/delete).

2. Prin apăsarea butonului de “Manage” se va deschide un panel.

Q1	Da, va apasa butonul de “Manage” pentru a edita echipamentul.
Q2	Da, butonul se afla in card-ul obiectului.
Q3	Da, deoarece se va deschide un panel cu informatiile obiectului in obiecte editabile.
Q4	Da, ar putea apasa pe butonul de vizualizare tokeni, + si meniu.
Q5	Da, deoarece componentele din noul panel sunt specific campurilor de introducere/alegere a unor date.

3. In interiorul panel-ului se pot edita datele existente despre produs prin completarea câmpurilor

Q1	Da, acesta va complete campurile daca doreste sa modifice ceva.
Q2	Da, campurile sunt de tipul text si/sau dropbox.
Q3	Da, deoarece textul modificat va ramane inregistrat in campuri.
Q4	Da, ar putea apasa pe butonul de vizualizare tokeni, meniu delete sau update.
Q5	Da, deoarece pentru confirmarea modificarilor exista un buton de update.

4. Apăsarea butonului de “Update” va confirma realizarea modificărilor.

Q1	Da, pentru a finaliza operatia de Update.
Q2	Da, butonul este pozitionat in josul paginii, la finalul campurilor de completat.
Q3	Da, odata apasat butonul va fi redirectionat si va putea observa produsul cu noile informatii.
Q4	Da, ar putea apasa pe butonul de vizualizare tokeni, meniu sau delete.
Q5	Da, dupa finalizarea actualizarii acesta va putea verifica statusul echipamentului si realiza o alta actiune, independenta de cea realizata.

Scenariul 6 – Alegerea unui challenge

Scenariul de succes 1

1. Utilizatorul selectează din meniul lateral panoul „Challenges”

Q1	Da, deoarece in momentul in care se deschide meniul lateral, va alege aceasta actiune
Q2	Da, deoarece el este vizibil in meniul lateral, avand un nume reprezentativ
Q3	Da, deoarece in urma click-ului pe actiunea dorita, un alt element de UI va aparea pe ecran
Q4	Exista mai multe elemente pe care ar putea sa le selecteze dar fiecare element are un nume reprezentativ deci nu sunt algeri eronate
Q5	Da, deoarece in panoul deschis ulterior este foarte usor de inteles modul de interactiune

2. Utilizatorul alege un challenge

Q1	Da, deoarece in momentul in care panoul de challenge-uri exista o descriere precum si un buton pentru a incepe un anumit challenge
Q2	Da, deoarece butonul este vizibil si reprezentat foarte clar, cu alta culoare si un nume sugestiv
Q3	Da, deoarece in urma apasarii butonului utilizatorul va fi instiintat ca challenge-ul a inceput
Q4	Nu, butonul este singurul element pe care ar putea sa il selecteze
Q5	Da, deoarece mesajul pe care il primeste este unul sugestiv, care dovedeste ca actiunea acestuia a fost corecta

Scenariul 9 – Statisticile unei curse

Scenariul de succes 1

1. Utilizatorul selectează butonul de "Stats"

Q1	Da, deoarece în momentul în care se deschide panoul, va da click pe acel buton
Q2	Da, deoarece el este vizibil panou, având un nume reprezentativ
Q3	Da, deoarece în urma click-ului pe acțiunea dorită, un alt element de UI va apărea pe ecran
Q4	Nu, butonul este singurul element pe care ar putea să îl selecteze
Q5	Da, deoarece în panoul deschis ulterior este foarte ușor de înțeles modul de interacțiune

2. Utilizatorul selectează butonul de "Dismiss"

Q1	Da, deoarece în momentul în care se deschide panoul, va da click pe acel buton
Q2	Da, deoarece el este vizibil panou, având un nume reprezentativ
Q3	Da, deoarece în urma click-ului pe acțiunea "Dismiss", panoul se va închide utilizatorul putând să execute o altă acțiune
Q4	Nu, butonul este singurul element pe care ar putea să îl selecteze
Q5	Da, deoarece așa cum sugerează și butonul "Dismiss", panoul se va închide