**Interakcija čovjek računar - UX Product-Market Fit Matrica**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Aplikacija: Coplay – platforma za programerske izazove | | |  | Studenti (odsjek): Ajdin Mehmedovć,Hasan Brkić, Softverski inzinjering | |
|  | | |  |  | |
| **Opis korisnika** | Rezultat slika za form symbol | < > |  | ***Uputstvo za polje “Opis korisnika”*** |
| Korisnici - Programeri različitih nivoa znanja (početnici do napredni), IT studenti, samouki programeri i zaposlenici u IT industriji.  Cilj korisnika - Unaprijediti programerske vještine kroz izazove i kurseve.  Vještina u tehnologijama - Korisnici poznaju osnovne do napredne tehnologije relevantne za programiranje. | |  | *Ko su korisnici aplikacije (tržišni segment, grana industrije, …)?*  *Koji posao korisnici treba da obave?*  *Koliko su korisnici vješti u upotrebi savremnih tehnologija?* | |
| **Korisničke potrebe** | Rezultat slika za warning  symbol | < > |  | ***Uputstvo za polje “Korisničke potrebe”*** |
| Potrebe - Raznovrsni izazovi, filtriranje po težini i jeziku, praćenje napretka, i plaćeni kursevi za dodatno učenje.  Kategorija stanja (4U)   1. Underserved – Nema dovoljno platformi s izazovima za različite nivoe. 2. Unworkable – Postojeće platforme nemaju potrebnu raznovrsnost. 3. Urgent – Stalno učenje je ključno u IT industriji. | |  | *Nabrojati korisničke potrebe i probleme koji će se riješiti aplikacijom (razrada posla koji je naveden iznad). U koju kategoriju spada postojeće stanje (4U)?*   * *Unworkable – postojeća rješenja nefunkcionalna.* * *Unavoidable – korisniku nužno zbog zakona i sl.* * *Urgent – hitno za korisnika po prirodi problema.* * *Underserved – neispunjene potrebe korisnika.* | |
| **Radni uslovi i specifični zahtjevi** | Rezultat slika za workplace icon | < > |  | ***Uputstvo za polje “Radni uslovi …”*** |
| Ambijentalni uslovi - Potrebno je jednostavno i vizuelno jasno sučelje za rad u raznim okruženjima.  Ostali poslovi - Aplikacija može olakšati praćenje ličnog napretka u karijeri. | |  | *Da li postoje specifični ambijentalni (gužva, vidljivost, buka,) ili neki drugi uslovi (sigurnost, dostupnost …) o kojima treba voditi računa u aplikaciji?*  *Da li postoje drugi poslovi koji se također mogu olakšati pomoću aplikacije?* | |
| **Benefiti za korisnika** | Rezultat slika za smilly   symbol | < > |  | ***Uputstvo za polje “Benefiti za korisnike”*** |
| Poboljšava vještine kroz izazove i kurseve.  Olakšava pronalaženje odgovarajućih izazova.  Omogućava praćenje napretka i takmičenje.  Povećava motivaciju kroz usporedbu s drugima.  Štedi vrijeme – sav sadržaj na jednom mjestu. | |  | *Kakvu će korist imati korisnik od aplikacije (WIIFM factor)? Kako se ta korist manifestuje, uštedom vremena, novca, povećanjem efikasnosti?*  *Odgovori trebaju biti u formi:*   * *Da poboljša …,* * *Da olakša …,* * *Da omogući …* | |

Uputstvo za popunjavanje (plavi font) na desnoj strani matrice – NE MIJENJATI

**Obavezno popuniti naziv aplikacije, sastav tima i sva polja na lijevoj polovini matrice**

U prilogu prijave teme potrebno je dokumentovati nalaze istraživanja tržišta, odnosno razgovora sa najmanje dva potencijalna korisnika aplikacije. Korisnicima je potrebno opisati ideju aplikacije i od njih dobiti povratnu informaciju kakva su njihova očekivanje, koje potrebe bi takva aplikacija treba riješti, koje funkcije imati, ...

|  |  |
| --- | --- |
| Dob 1. ispitanika (godine): | 21 |
| Pol: | Muški |
| Zanimanje | Full-Stack Software Engineer |
| Datum razgovora: | 27.10.2024 |
| Informacije sa razgovora:  Aplikacija bi trebala sadržavati širok spektar izazova prilagođenih različitim nivoima znanja korisnika od početničkog do naprednog, kako bi svako mogao pronaći zadatke koji odgovaraju njegovom trenutnom nivou i ciljevima. Poseban naglasak bio bi na izazovima sa temom "Web razvoj," uključujući HTML, CSS, JavaScript, kao i modernije alate poput React-a i drugih front-end i back-end tehnologija, čime bi se osigurala praktična primjena stečenih znanja.  Navigacija kroz aplikaciju treba biti maksimalno jednostavna i intuitivna, kako bi korisnici mogli lahko i brzo pronaći zadatke, te kurseve i resurse koji su im potrebni. Kroz jasno organizovane sekcije i prilagođene prečice, korisnici će moći da odaberu kategoriju zadataka, pregledaju informacije o svakom nivou težine i brzo pronađu odgovarajući sadržaj bez nepotrebnih koraka.  Pored toga, aplikacija bi nudila mogućnost kupovine kurseva po cijenama u rasponu od 10 $ do 30 $, kako bi se omogućio pristup kvalitetnom obrazovnom sadržaju po pristupačnoj ceni. | |

|  |  |
| --- | --- |
| Dob 2. ispitanika (godine): | 22 |
| Pol: | Muški |
| Zanimanje | React Web developer |
| Datum razgovora: | 28.10.2024 |
| Informacije sa razgovora:  Veoma bitna funkcionalnost aplikacije je uvod u programiranje za početnike, čime bi se korisnicima koji tek započinju svoj informatički put omogućilo lahko i postepeno savladavanje osnovnih koncepata. U ovom segmentu, fokus bi bio na ključnim temama kao što su struktura programa, osnovne sintakse i uvod u algoritamsko razmišljanje, kako bi korisnici stekli solidne temelje prije nego što pređu na složenije zadatke.  Također, značajan broj izazova bio bi posvećen bazama podataka (s obzirom na to da je ovo izuzetan bitan sektor razumijevanja unutar IT tržišta), gdje bi korisnici kroz zadatke mogli savladati osnove SQL-a, rad sa relacijskim bazama podataka, te naprednije upite i optimizacije. | |