

Zákazník

Projekt:

Metronóm;

- tento projekt bude simulovať bitie metronómu podľa kritérií užívateľa
- užívateľ bude schopný meniť kritéria za behu aplikácie, ukladať nastavenia a zdieľať svoje návrhy
- ďalej popísať expertovi funkčnosť projektu na GUI

Problematika:

Zameriavame sa na profesorov a študentov umeleckých hudobných škôl, ktorí budú túto aplikáciu využívať na edukačné ciele typu zadania samostatnej práce, domácej práce a.i. Podstata je možnosť správane korigovať hranie študentov v dobe, keď nacvičujú svoje skladby, prostredníctvom zadania špecifikácii profesorom a ich praktické a rýchle uskutočnenie v reálnom čase.

Naším cieľom

Je spraviť aplikáciu intuitívnu, aby študenti a profesori nepotrebovali akékoľvek školenie a zároveň bez nadbytočných funkcií, ktoré nie sú podstatné pri našej problematike.

V našom projekte

Bude špecifická vlastnosť zdieľanie nastavení metronómu, čo sa bude diať prostredníctvom QRkódu, a druhá vlastnosť bude možnosť naskladať sled metronómov meniacich sa v čase podľa prvotného načasovania (profesorom) pri zmene tempa v skladbách

Ďalej reagovať na otázky experta a objasniť ich, prípadne bližšie a detailnejšie opísať niektorú súčasť projektu.

Expert

Oboznámiť sa s projektom klienta a porozumieť problému ktorý rieši

Zistiť funkcie projektu a jeho špecializáciu

Zistiť cieľovú skupinu klienta a platformu pre ktorú je projekt vyvíjaný

Návrh GUI, výzor a či je možné zistiť jeho funkcie z prvého pohľadu, rozmiestnenie etc

Aká bola predstava pri návrhu GUI, na čo sa zameriavali a hlavná vlastnosť ktorú od toho očakávajú (intuitívnosť etc.)

Aký prínos má tento projekt pre ľudí

Predpripravené návrhy testovania:

- Podľa cieľovej skupiny vytvoriť príslušne veľkú skupinu dobrovoľníkov

- Práca s programom na báze intuitívnosti
- Pripravené úlohy pre dobrovoľníkov
- Prípadná control group, ktorá obdržala návod/poučenie

Rady Experta:

Testovací protokol

Skupina? → určete lidí, co s metronomem nikdy pracovali a viděli, než začnete

Za jakých podmínek? → • Ethnographic research - pozorování uživatelů v místě, kde budou daný projekt používat
= zber dat popisujúcich kontext používania

• Focus group vs. Usability testing ⇒ vyhodnotenie prvotných konceptov, no focus len počí v Usability aj práca s prototypom

• NIE Paper prototyping!

- na čo si dať pozor - nejasné, neúplné otázky, ktoré nedefinujú dobré výsledky

- zistiť: Jak snadno užij. pochopím, kde kliknúť? ⇒ merať reakčné časy a prípadne predpokladať chyby
Vyznejú sa v nariadeniach!

Vyberte dobrý počet účastníkov testovania, aspoň 10-12; treba ich charakterizovať

Časové rozvrhnutie: ~~Prototyping~~ ⇒ úvod ⇒ 2 min; predstavenie, nahranie o rozložení UI
⇒ 30-45 min testovanie
⇒ 5 min diskusia s každým účastníkom

Definovať sadu úkolov: • napr. ~~prototyping~~ ^{podmienka skúmania:} "Treba zistiť, či účastník rozumie významu nadpisu XYZ."
Úkol: "Účes, uteráče nadpis a nechať ho vysvetliť, ako daný nadpis stojí"

Ale dáta zhromažďovať? Počet a % správne/nesprávne predvedených úkolov.
Počet zavolaní pomoci
Počet využití nápovedy
Dobré spíedry: SUMI, ASQ, System Usability Scale...

• Odporúčaný prístupový spôsobom ~~UEQ~~ ⇒ User Experience

Questionnaire - Po testovaní budete vedieť určiť miera: Atraktivita, Efektivita, Zaujímavosť, ľahkosť, čo má užitočnosť, že má kontrolu UI, Inovativnosť