



*Белорусский государственный университет
информатики и радиоэлектроники*

Эргономика мобильных приложений

Преподаватель: Меженная Марина Михайловна

К.Т.Н., доцент,

доцент кафедры инженерной психологии и эргономики
а 609-2

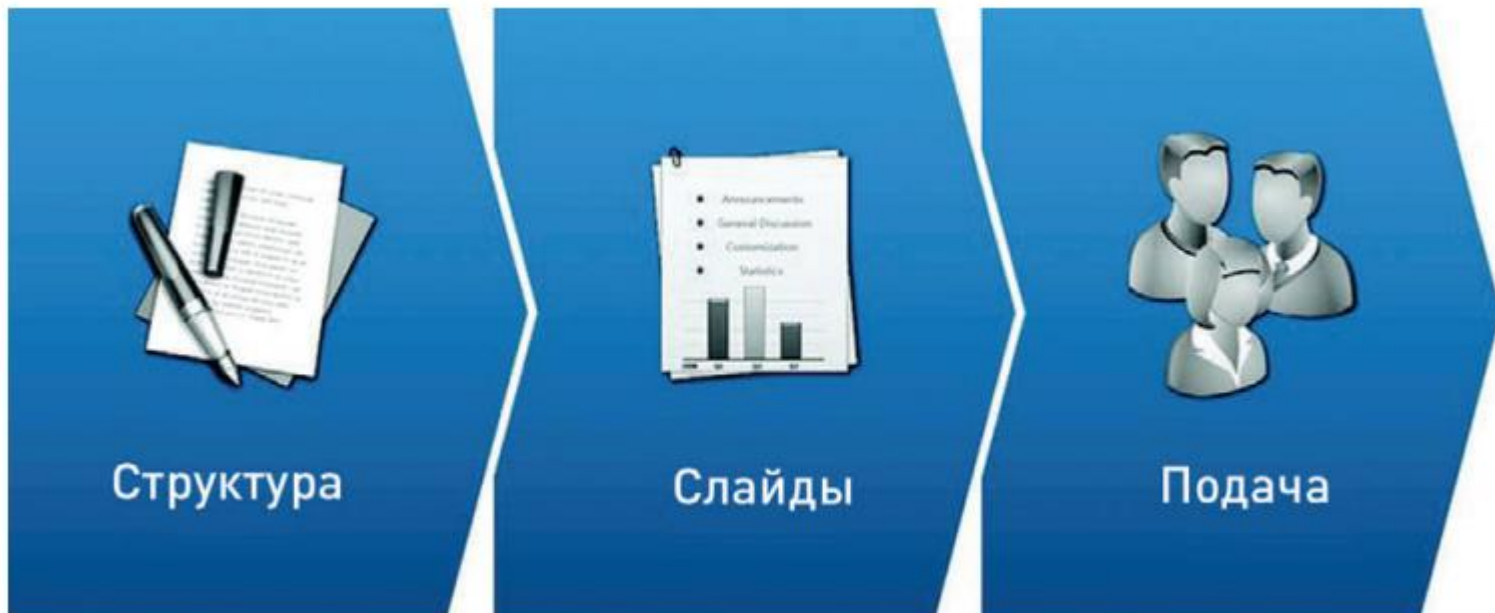
mezhennaya@bsuir.by



Кафедра инженерной психологии и эргономики

Как презентовать итоговый проект?

Ключевые аспекты презентации:



Структура презентации:

ВВОДНАЯ ИНФОРМАЦИЯ:

1. Тема проекта, краткое название мобильного приложения и его иконка
2. Основная идея/проблема мобильного приложения
3. Целевая аудитория мобильного приложения
4. Ключевые функции / преимущества по сравнению с аналогами / на чем фокусировалась команда
5. Характеристика членов команды, работающей над проектом или... кто что делал?

Структура презентации:

1. Тема проекта, краткое название мобильного приложения и его иконка

**Мобильное приложение для ведения учета
персональных финансовых задолженностей**



Debts

Структура презентации:

2. Основная идея/проблема мобильного приложения

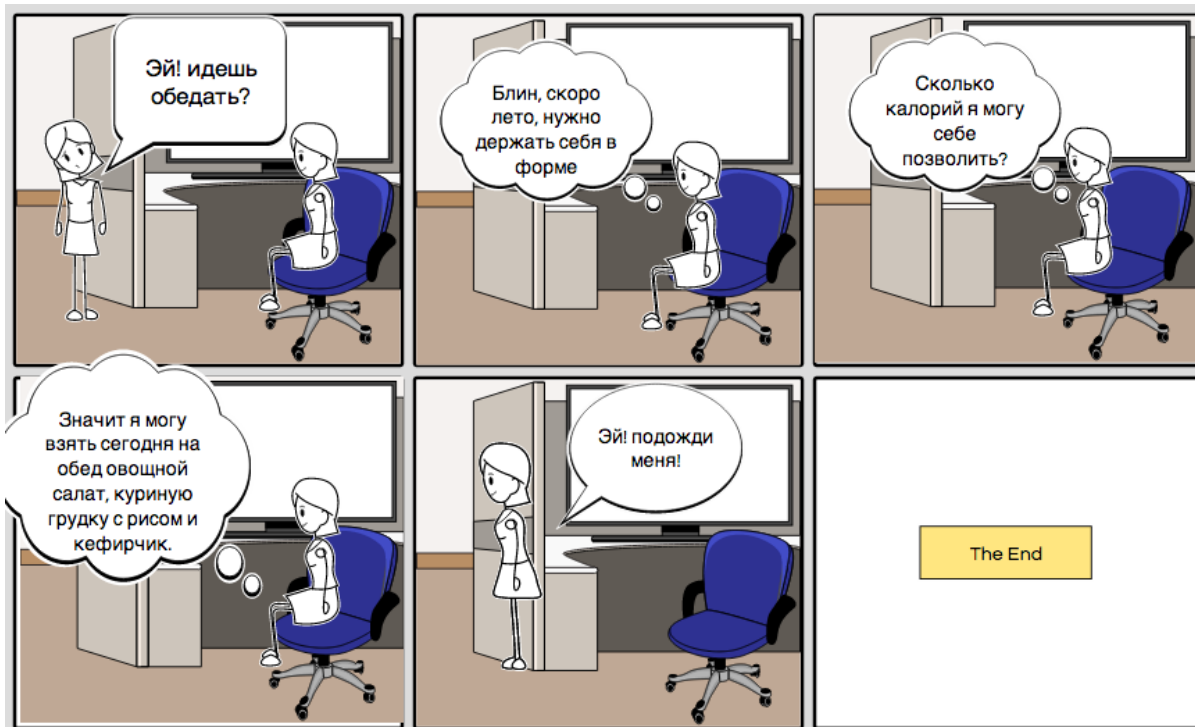
В условиях интенсивной и информационно перегруженной современной жизни все приходится записывать. И личные долги в том числе. Важно иметь под рукой простой инструмент для учета долгов с возможностью установки дедлайнов и напоминания о их приближении / наступлении.



Структура презентации:

Бесплатный онлайн-редактор
<https://www.storyboardthat.com>

2. Основная идея/проблема мобильного приложения Отличный способ передачи проблемы – сторибоард!



Пример
сторибоарда
для
приложения
«Счетчик
калорий»

Структура презентации:

3. Целевая аудитория мобильного приложения

Платежеспособные люди от 17 до 55 лет; ведут активный образ жизни; живут на просторах СНГ

студенты



служащие



домохозяйки



Структура презентации:

4. Ключевые функции / преимущества по сравнению с аналогами
/ на чем фокусировалась команда

Кратко перечислить...

Структура презентации:

5. Характеристика членов команды, работающей над проектом или... кто что делал?

Указать состав команды и (можно устно) прокомментировать сферы ответственности каждого

Структура презентации:

ВЗГЛЯД С ПОЗИЦИИ ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ:

Скриншоты пользовательских интерфейсов, поясняющих логику работы пользователя с мобильным приложением (т.е. от момента запуска до завершения базового сценария, + альтернативные сценарии, исключительные ситуации).

Пример:

MiniShopWithFragments

Goods

1	My good №1
2	My good №2
3	My good №3
4	My good №4
5	My good №5
6	My good №6
7	My good №7
8	My good №8
9	My good №9
10	My good №10
11	My good №11
12	My good №12
13	My good №13

MiniShopWithFragments

12	My good №12	<input type="checkbox"/>
13	My good №13	<input type="checkbox"/>
14	My good №14	<input type="checkbox"/>
15	My good №15	<input type="checkbox"/>
16	My good №16	<input type="checkbox"/>
17	My good №17	<input type="checkbox"/>
18	My good №18	<input checked="" type="checkbox"/>
19	My good №19	<input type="checkbox"/>
20	My good №20	<input type="checkbox"/>
21	My good №21	<input checked="" type="checkbox"/>
22	My good №22	<input checked="" type="checkbox"/>
23	My good №23	<input type="checkbox"/>
24	My good №24	<input type="checkbox"/>
25	My good №25	<input type="checkbox"/>

Count of goods = 3

SHOW CHECKED ITEMS

Стартовое окно приложения в
портретной ориентации
со списком товаров

Корзина заказов

MiniShopWithFragments

My Order

Total cost = 61

18	My good №18
21	My good №21
22	My good №22

ORDER

app for personal use

Пример

MiniShopWithFragments		
Goods		My Order Total cost = 61
1	My good №1 <input type="checkbox"/>	18 My good №18
2	My good №2 <input type="checkbox"/>	21 My good №21
3	My good №3 <input type="checkbox"/>	22 My good №22
4	My good №4 <input type="checkbox"/>	
5	My good №5 <input type="checkbox"/>	
6	My good №6 <input type="checkbox"/>	
		ORDER

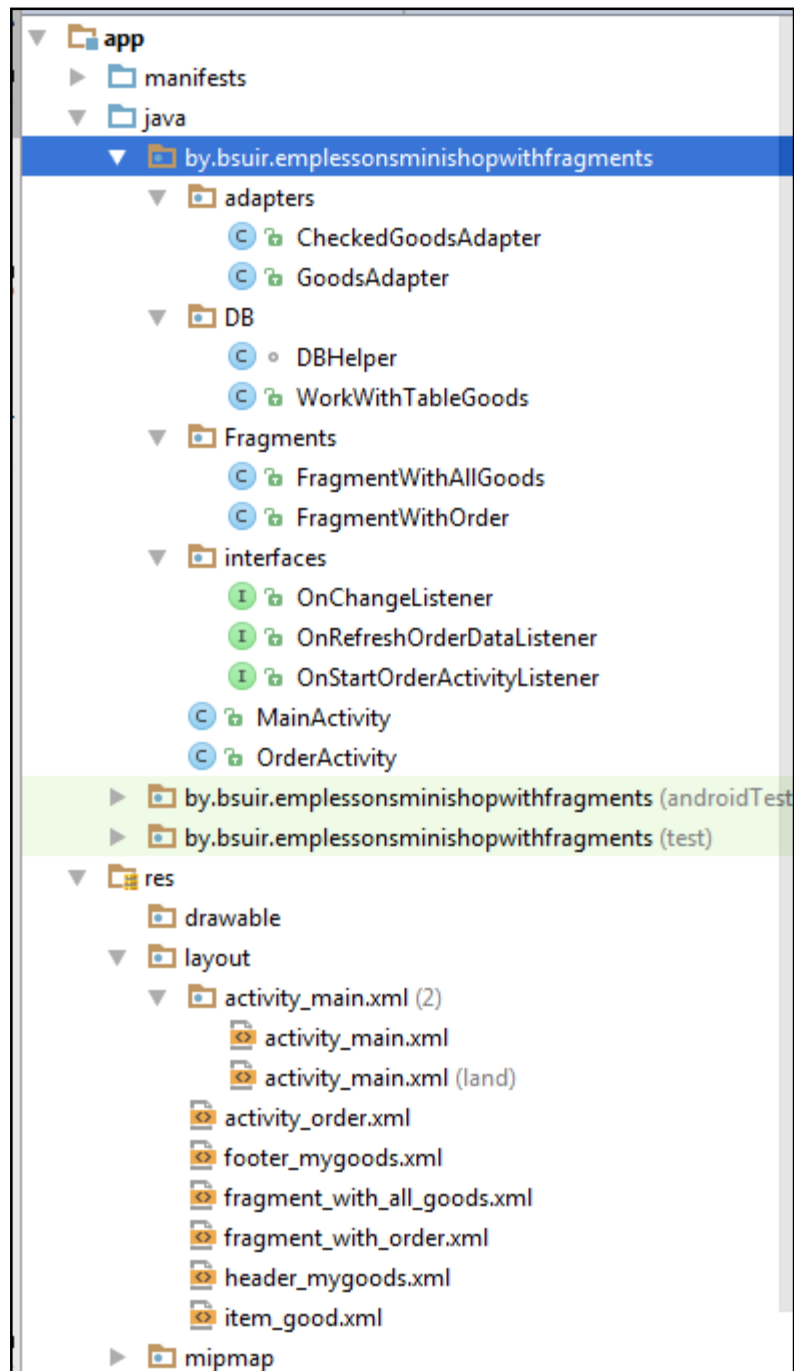
**Стартовое окно приложения в книжной
ориентации:
список товаров + корзина**

Структура презентации:

ВЗГЛЯД С ПОЗИЦИИ РАЗРАБОТЧИКА:

1. Структура проекта в Android Studio
2. Особенности работы с графическими интерфейсами (*если есть*)
3. Фрагменты кода, которые Вы самостоятельно проработали (*должны быть!*)

Структура проекта



FragmentWithAllGoods.java

Фоновый загрузчик
информации из SQLite

@Override

```
public Loader<Cursor> onCreateLoader(int id, Bundle args) {  
    return new MyCursorLoader(getActivity(), tableGoods);  
}
```

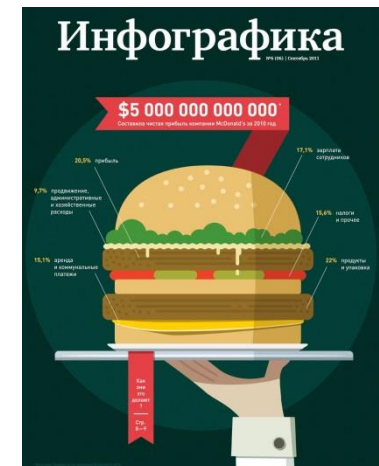
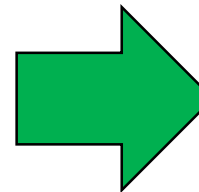
@Override

```
public void onLoadFinished(Loader<Cursor> loader, Cursor data) {  
    if (goodsAdapter == null) {  
        goodsAdapter = new GoodsAdapter(getActivity(), data, this);  
        listView.addHeaderView(view_header);  
        listView.addFooterView(view_footer);  
        listView.setAdapter(goodsAdapter);  
    } else {  
        goodsAdapter.refreshCursor(data);  
    }  
}
```

Отдаем данные из SQLite в виде объекта Cursor data адаптеру, если он еще не создавался ранее, или обновляем data, если адаптер уже есть

Слайды презентации:

- Делайте акцент на визуальной информации



Слайды презентации:

- Приводите текст только в виде кратких ключевых тезисов
- Выделяйте (фокусируйте) главные идеи
- Фрагменты кода сопровождайте блоками кратких пояснений

Подача презентации:

Презентация сопровождается демонстрацией мобильного приложения *(на вашем мобильном телефоне, путем передачи от одного студента другому в группе).*



Подача презентации:

Крайне важно, чтобы каждый член команды поучаствовал в докладе презентации. Для этого разделите свою речь между собой.

Добавьте эмоции в презентацию: с какими трудностями столкнулись, как удалось решить, что еще интересно доработать в будущем, ...



Когда будем представлять проекты:

Непосредственно на экзамене по ЭМП!

А еще Вадим расскажет нам про интернет вещей...

Что почитать:

см. на моем гугл-диске (Общая полезная информация)

