

Wywiad wśród potencjalnych użytkowników

Wywiad został przeprowadzony na podstawie makiety aplikacji, która miała reprezentować wyłącznie podstawowe funkcjonalności i ogólny kształt interfejsu. Krótka prezentacja makiety znajduje się w pliku MakietaEP.

Najważniejsze wnioski wynikające z badań.

Strona główna powinna być prosta i zawierać duże, czytelne zdjęcia odpowiednie dla każdej imprezy, wraz z krótkim opisem (np. „Wesele”). Po wyborze imprezy użytkownik może się załogować/zarejestrować. Ważnym elementem interfejsu jest pasek szybkiego dostępu do organizowanych przez użytkownika imprez ułatwiający nawigację między wydarzeniami. Dla wielu użytkowników istotnym elementem jest rozróżnienie kolorystyczne między imprezami dla łatwiejszego orientowania się w którym wydarzeniu podejmujemy akcje. Większość potencjalnych odbiorców serwisu uznała kafelki za optymalną metodę reprezentacji modułów. Ponadto zaproponowana została funkcjonalność wyświetlania istotnych informacji na stronie samego wydarzenia na kafelkach (np. na kafelku terminarza wyświetlać najbliższe wydarzenie). Zdecydowana większość w przypadku modułu „to do” jako formę interakcji z elementami listy wybrała klikanie (odznaczanie wykonanych zadań). Ponadto zaproponowana została funkcja wyświetlania szczegółów elementu listy po najechnięciu/kliknięciu na ten element. Zaproponowane zostały również moduły wcześniej nieuwzględnione w wizji projektu.

Moduły proponowane przez użytkowników (nie zawarte w wizji projektu):

- składka
- animacja (np. dla imprezy dla dzieci)
- muzyka (kapela, DJ)
- szacowanie kosztów imprezy
- zakupy/potrawy
- wzorce zaproszeń

Wywiady:

Kobieta 23 – Wybór organizowane imprezy poprzez zdjęcie na stronie głównej, moduły reprezentowane jako kafelki. Szybki dostęp do imprez z górnego paska, istotne jest rozróżnienie kolorystyczne między organizowanymi przez użytkownika imprezami (np. poprzez różne tło kolorystyczne). W module „to do” kliknięcie na dane zagadnienie rozwija bardziej szczegółowy opis. Interakcja z elementami listy w formie przesuwania.

Mężczyzna 22 – Strona główna jak najprostsza, wybór na podstawie czytelnych obrazów z krótkim opisem. Ważny element interfejsu: szybko dostęp do organizowanych przez siebie imprez poprzez belkę w górnej części interfejsu. Propozycja formy modułów jako lista.

Kobieta 23 – Strona główna na plus, moduły w formie kafelek. Niezbędny szybki dostęp do organizowanych imprez. Istotne rozróżnienie kolorystyczne między wydarzeniami.

Mężczyzna 22 – Główna strona i kafelki na plus

Kobieta 22 – Kafelki na plus, propozycja wyświetlania informacji jeszcze na stronie samego wydarzenia na kafelkach (np. na kafelku terminarza najbliższe wydarzenie). Istotne jest rozróżnienie kolorystyczne między imprezami.

Mężczyzna 22 – Strona główna na plus, reprezentacja modułów jako kafelek. Szybki dostęp do organizowanych zdarzeń na plus. Rozróżnienie między organizowanymi imprezami nie jest ważne.

Kobieta 23 – Strona główna, kafelki i szybki dostęp na plus. Rozróżnienie kolorystyczne między imprezami istotne. Forma interakcji w module „to do” to klikanie (odznaczanie wydarzeń). Możliwość usuwania wydarzeń z listy „done”.

Kobieta 23 – Strona główna, rozróżnienie, szybki dostęp na plus. Moduły do wyboru w formie listy. Interakcje w module „to do” to klikanie (usunięcie – odhaczenie).

Mężczyzna 56 (użytkownik nieinformatyczny) – Strona główna, szybki dostęp, rozróżnienie imprez na plus. Forma prezentacji modułów jako lista.

Kobieta 57 (użytkownik nieinformatyczny) – Główna, szybki dostęp, rozróżnienie na plus. Forma prezentacji modułów w formie kafelek. Interakcja w module „to do” to klikanie (odznaczanie wydarzeń).

Kobieta 25 – Strona startowa na plus, propozycja rozbudowania strony głównej o inne imprezy (np. urodziny, impreza dla dzieci). Szybki dostęp, rozróżnienie kolorystyczne na plus. Guzik powrotu w lewy górny na plus. Moduły w formie kafelek. Preferowana interakcja w module „to do” to klikanie (odhaczanie zadań).