



Tvorba uživatelského rozhraní

Technická zpráva

Informační systém pro florbalovou ligu

Číslo projektu: 100, Vlastní zadání

Číslo a název týmu: 25, Tým xdusek27

Autor: Vladimír Dušek (xdusek27)

Další členové týmu: nejsou

Obsah

1	Abstrakt	2
2	Průzkum kontextu použití	2
2.1	Cílová skupina	2
2.2	Persóna	2
2.3	Typické případy použití	2
2.4	Prostředí použití	2
2.5	Požadavky na produkt	3
3	Návrh klíčových prvků UI	3
4	Návrh GUI a Prototyp	4
5	Testování prototypu GUI	5
5.1	Individuální návrh testování	5
5.2	Realizace testů	5
5.3	Výsledky a závěry	5

1 Abstrakt

Informační systém bude sloužit primárně hráčům a fanouškům Orlické amatérské florbalové ligy (OAFL). Avšak může posloužit i jiným florbalovým ligám, či ligám ve sportovním systému florbalu podobném. OAFL se hraje již od roku 2010 a zájem o ní stoupá. Organizátoři jsou primárně nadšenci pro florbal, soutěž organizují pro radost ze sportu, disponují minimálním ziskem. Doposud se výsledky, statistiky, rozpisy a veškeré informace zveřejňovali pouze na facebookové stránce OALF. Informační systém by tedy zpřehlednil veškeré informace, dal jim jasný řád a navíc i přehledně archivoval výsledky z uplynulých ročníků. Zároveň by nabízel informace nové. Například statistiky za celou sezónu, kolik padlo gólů, kolik bylo uděleno trestných minut a podobně. Informační systém by samozřejmě ulehčil práci organizátorům, respektive zkrátil potřebný čas pro správu všech informací. Administrátor soutěže by měl k dispozici rozhraní pomocí kterého by mohl vkládat rozpis zápasů a poté jejich výsledky. Veškeré informace by se promítly a aktualizovali na mnoha místech automaticky.

2 Průzkum kontextu použití

2.1 Cílová skupina

Cílová skupina jsou hráči a fanoušci OAFL, florbalový nadšenci. Převažují muži nejčastěji ve věku od 15 do 35 let. Jedná se o studenty případně pracující lidi. Jejich znalosti práce s výpočetní technikou jsou průměrné, nejčastěji se jedná o běžné uživatele internetu a sociálních sítí. V případě fanoušků může být skupina mírně rozsáhlejší, většinou se jedná o rodinné příslušníky hráčů.

2.2 Persóna

Jiřímu je 20 let. Studuje Vysokou Školu Ekonomickou v Praze. Má rád sport, ale nechce se jím živit. Je to pro něho koníček, ale zároveň má rád soutěživost. Je obecně pohybově nadaný a vyzkoušel si velké množství sportů. OAFL je pro něho zpestření víkendu od učení a brigád. Také se zde rád vidí s kamarády ze střední školy, se kterými udržuje vztahy.

2.3 Typické případy použití

- Hráč se podívá kdy hraje zápasy.
- Hráč zjistí jak si vede jeho tým v tabulce, případně on sám.
- Tým analyzuje svoje šance postupu do play-off a sleduje jak se daří jeho rivalům.
- Fanoušek objeví atraktivní utkání, která by stálo za to vidět.
- Fanoušek najde jak si vede jeho oblíbený tým.
- Florbalový nadšenec, zatím ne hráč OAFL, najde kde se liga hraje, jakým systémem se hraje, kolik je startovné a jak se může přihlásit.
- Rodinný příslušník hráče má přehled o tom, kdy hráč hraje zápasy a nemůže se účastnit žádných jiných aktivit.

2.4 Prostředí použití

V práci, ve škole, ve volném čase, v podstatě kdykoliv kdy si hráč bude potřebovat zjistit například kdy hraje a tomu přizpůsobit svůj program. Web by měl tedy dobře vypadat jak na počítači tak na mobilním zařízení.

Konkrétní situace, hráč sedí v páteční podvečer v restauračním zařízení a je velmi spokojen, rozhodně neplánuje odejít brzy. Potřebuje tedy nutně zjistit v kolik hodin následující den hraje, aby si mohl nastavit budík. V opačném případě by hrozilo, že by se nemusel zavčas procitnout.

Další situace, hráčova partnerka plánuje svého muže mile překvapit něčím, o co velmi stojí, například romantickým víkendem v Benátkách. Může si tak na webu OAFL najít, které víkendy má muž již zabrané a vyhnout se tak případným, nepříjemným konfliktům.

2.5 Požadavky na produkt

V současné době hledání veškerých informací na facebookové stránce není ani trochu praktické. Je nepřehledné, všechny informace jsou na jednom místě – zdi. Zejména složité je pak dohledávání starších příspěvků. Například výsledky několik kol dozadu. Nedejbože pak statistiky z loňských sezón.

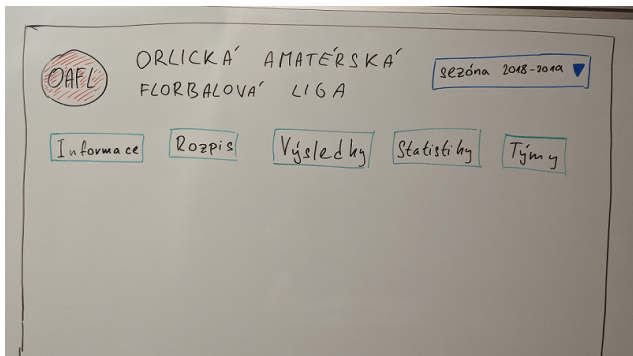
Logika aplikace bude spoustu věcí sama vypočítávat a při zadání pouze výsledku zápasu, střelců gólů a dalších nezbytných informací vše sama aktualizuje. Uživateli se poté vše zobrazí v přehledných tabulkách a rozpisech. Mezi nimi bude překlíkávat v intuitivním menu.

3 Návrh klíčových prvků UI

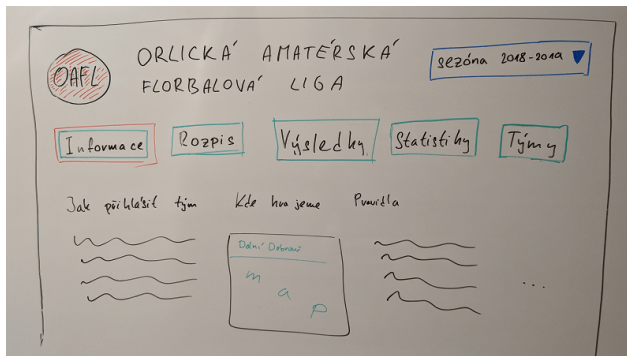
Uživatel bude v horizontálním menu v horní části překlíkávat mezi jednotlivými stránkami. V pravém horním rohu pak bude combo box pro vrácení se k informacím z uplynulých sezón.

Pod položkou informace zjistí uživatel kde se liga hraje, podle jakých pravidel, jakým systémem, jak může přihlásit svůj tým a podobně. V rozpisu bude hrací plán na celou sezónu, u odehraných kol i to, jak jednotlivé zápasy dopadly. Ve výsledcích uživatel najde tabulku týmů, v případě fáze play-off i pavouka. Ve statistikách pak jak se daří hráčům individuálně, případně jak jsou trestáni. V záložce týmy pak soupisky, loga týmů a další informace.

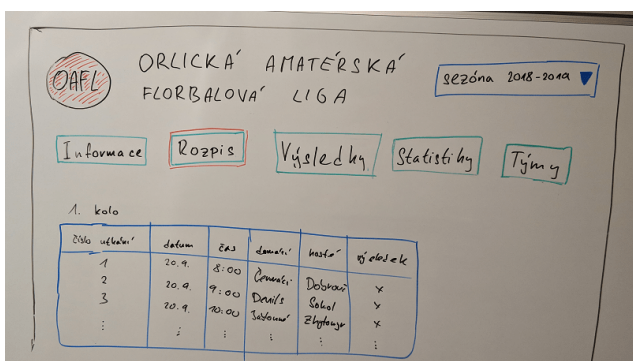
4 Návrh GUI a Prototyp



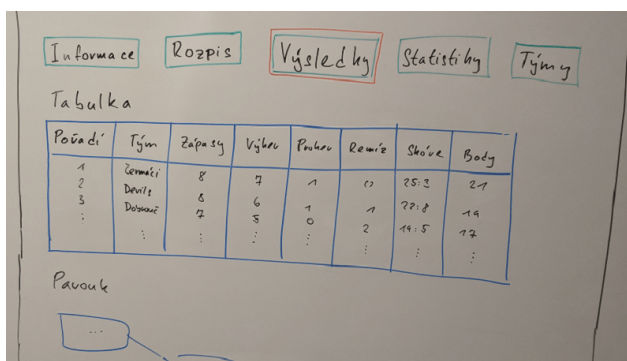
Obrázek 1: Návrh GUI



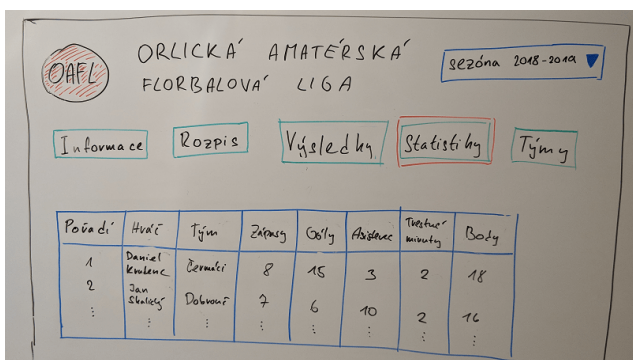
Obrázek 2: Návrh GUI



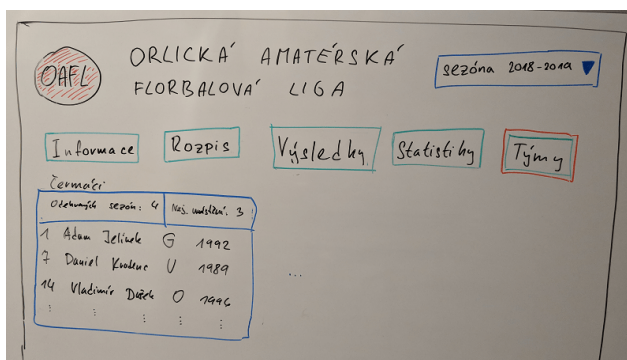
Obrázek 3: Návrh GUI



Obrázek 4: Návrh GUI



Obrázek 5: Návrh GUI



Obrázek 6: Návrh GUI

5 Testování prototypu GUI

5.1 Individuální návrh testování

Snažil jsem se o jednoduché a přehledné rozhraní, bez zbytečností a rušivých elementů. Také jsem měl v úmyslu co nejvíce zachovat dosavadní systém řazení informací. Tedy tabulku pro výsledky, pro rozpis zápasů, pro kanadské bodování a podobně. Grafické uživatelské rozhraní webu jsem promyslel, navrhl a načrtnul.

5.2 Realizace testů

Výsledný náčrt jsem představoval jedincům z cílové skupiny uživatelů, se kterými jsem se osobně sešel. Vybral jsem zástupce z organizátorů, hráčů i potenciálních fanoušků.

5.3 Výsledky a závěry

Během diskuze s vybranými respondenty jsem přišel na nové informace a získal pohled od potenciálních uživatelů. Hlavně jsme se bavili o rozložení položek menu a co pod nimi nalezneme. Prvotní návrh působil najednoznačně a vyvolával otázky typu co je kde.

Položka Rozpis by mohla být nahrazena více vystihujícím názvem Program. Případně při najetí myši, by se zobrazil popis, který bude upřesňovat, že se jedná o rozpis zápasů.

Stránka Výsledky by podle původního návrhu obsahovala výsledky všech zápasů, průběžnou tabulku a v případě play-off i pavouka. To je značně matoucí, proto každému tomuto prvku přidáme v menu samostatnou položku.

Stránka Informace bude přejmenována na O nás a bude zároveň domovskou stránkou.

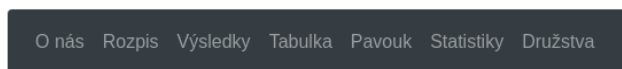
Jako inspirace rozložení informací můžou posloužit stránky www.ceskyflorbal.cz. Ty slouží pro zaznamenávání informací o české extralize ve florbalu.

S případnými drobnými úpravami zachováme i původní logo OAFL (Obrázek 7). Hráči jsou na něj zvyklí a působí nostalgickým dojmem. Design webu mu bude přizpůsoben.

Upravené menu je vidět na Obrázku 8. Při najetí myši na každou položku se zobrazí upřesňující popis.



Obrázek 7: Logo



Obrázek 8: Menu