

Urban Rider

Proiectarea Interfețelor Utilizator

Studenti:

Alexandra Chiorean

Manuel Maior

Alexandru Moldovan

Marcus Pop

Îndrumător proiect:

Cristian Miron

Cuprins

1. Specificarea proiectului.....	3
1.1. Ce tip de utilizatori vor folosi aplicația pentru care se dezvoltă interfața?	3
1.2. Care sunt principalele probleme întâmpinate de utilizatorii identificați anterior în domeniul aplicației?	3
1.3. Care este contextul în care va fi utilizată cel mai frecvent aplicația și în ce măsură acesta influențează proiectarea interfeței?	3
1.4. Ce aplicații sunt cel mai frecvent utilizate în prezent de către utilizatorii descriși anterior pentru a rezolva problemele identificate?	4
1.5. Aplicația este concepută pentru a fi utilizată împreună cu alte unelte? Dacă da, cum anume a fost proiectată interfața utilizator pentru a facilita această colaborare?.....	4

1. Specificarea proiectului

1.1. Ce tip de utilizatori vor folosi aplicația pentru care se dezvoltă interfața?

Din punct de vedere al nivelului de cunoștințe minim:

- utilizatorul trebuie să știe să citească
- utilizatorul trebuie să știe să scrie
- utilizatorul trebuie să aibă abilități de comunicare

Din punct de vedere al nivelului de cunoștințe tehnice:

- utilizatorul trebuie să aibă cunoștințe minime în ceea ce privește interacțiunea cu tehnologia (Browser web, aplicație mobilă etc.)

Din punct de vedere al caracteristicilor utilizator specifice:

- limitare înălțime
- limitare vârstă (minim 14 ani)
- interzicerea/limitarea anumitor servicii pentru persoane cu deficiențe
- necesitatea unor abilități de folosire a unor mijloace de transport precum role, trotinete, biciclete etc.

1.2. Care sunt principalele probleme întâmpinate de utilizatorii identificați anterior în domeniul aplicației?

Principalele probleme întâmpinate de utilizatorii identificați anterior sunt:

- lipsa cunoștințelor legate de zona de transport
- lipsa unor recomandări legate de alegerea unui mijloc de transport fiabil
- lipsa recomandărilor pentru diferite niveluri de tarify/ETA
- lipsa de soluții de transport pentru grupuri de persoane
- lipsa de soluții pentru persoanele cu dizabilități
- incapacitatea obținerii unui bilet digital (în cazul mijloacelor de transport în comun) într-un mod cât mai eficient

1.3. Care este contextul în care va fi utilizată cel mai frecvent aplicația și în ce măsură acesta influențează proiectarea interfeței?

De regulă, contextul în care va fi utilizată cel mai frecvent aplicația este acela în care utilizatorul dorește să ajungă la o destinație utilizând un traseu optim într-o zonă mai mult sau mai puțin cunoscută.

1.4. Ce aplicații sunt cel mai frecvent utilizate în prezent de către utilizatorii descriși anterior pentru a rezolva problemele identificate?

La momentul actual, aplicațiile cel mai frecvent utilizate care rezolvă problemele unei părți din utilizatorii anterior menționați sunt:

- Citymapper
- Bolt
- ClujBike
- Lime
- Clever
- Moovit

În sine aplicația noastră comasează laolaltă o mare parte din implementările sus-numite.

1.5. Aplicația este concepută pentru a fi utilizată împreună cu alte unelte? Dacă da, cum anume a fost proiectată interfața utilizator pentru a facilita această colaborare?

Pentru implementarea aplicației, ca și unelte necesare ar putea fi menționate:

- GPS
- API-uri pentru situația meteo
- integrare sisteme de plăți cu cardul
- voice recording

Urban Rider

Proiectarea Interfetelor Utilizator

Studenti:

Alexandra Chiorean

Manuel Maior

Alexandru Moldovan

Marcus Pop

Indrumator proiect:

Cristian Miron

Cuprins

1. Analiza sarcinilor	3
1.1. Scenariu 1: Introducere rută folosind un mijloc de transport preferat.....	3
1.2. Scenariu 2: Acceptarea/respingerea unei comenzi de către un șofer	4
1.3. Scenariu 3: Alegerea unui tip de cursă în funcție de nevoile utilizatorului.....	5
1.4. Scenariu 4: Generare de cod pe post de bilet pentru transportul în comun în funcție de zona în care te afli (folosirea locației)	6
1.5. Scenariu 5: Selectarea unei modalități de plată la finalul unei curse de ride sharing(card/tokens)	7
1.6. Scenariu 6: Participarea în cadrul unui challenge eco(se primesc tokeni la final).....	8
1.7. Scenariu 7: Adăugarea unui review la finalul unei curse(indiferent de mijlocul de transport folosit) - în ideea în care o persoană folosește un mijloc de transport pus la dispoziție de o alta.....	9
1.8. Scenariu 8: Încărcarea unei dovezi video pentru verificarea integrității mijlocului de transport împrumutat.....	10
1.9. Scenariu 9: Vizualizarea statisticilor la finalul cursei specifice mijlocului de transport folosit(ex: număr de stații de autobuz parcurse)	11
1.10. Scenariu 10: Afișarea de checkpoint-uri pe ruta de călătorie și notificare pentru coborâre	12
1.11. Scenariu 11: Vizualizarea nivelului de aglomerație dintr-un mijloc de transport în comun.....	13
1.12. Scenariu 12: Oferirea unui mijloc de transport propriu(bicicletă, role, trotinetă etc) pentru sharing(ex: setare disponibilitate)	14

1. Analiza sarcinilor

1.1. Scenariu 1: Introducere rută folosind un mijloc de transport preferat

Punctul de start în aplicație

După autentificare, din pagina principală a aplicației. Pagina de start a aplicației conține input-urile necesare setării locației curente și de destinație ale utilizatorului(setare manuală sau prin geolocație), setarea unui mijloc de transport preferat și diferite filtre pentru ordonarea opțiunilor disponibile după preț și timpul de călătorie)

Utilizatorii

Orice utilizator autentificat care are posibilitatea de a folosi aplicația(fiecare utilizator este validat în momentul înregistrării acestuia în aplicație).

Intenția utilizatorilor

Să obțină un itinerar de călătorie. Acest itinerar poate fi parcurs prin diverse mijloace de transport, în funcție de factori precum stare meteo, trafic, preferințe etc.

Motivația utilizatorilor

Să ajungă la destinația dorită cât mai rapid și cât mai puțin costisitor.

Context frecvent de utilizare

Când utilizatorul se află într-o zonă necunoscută sau când acesta dorește să afle cel mai bun mod de a ajunge la destinația dorită.

1.2. Scenariu 2: Acceptarea/respingerea unei comenzi de către un șofer

Punctul de start în aplicație

Din afara aplicației prin intermediul unei notificări sau din aplicație din pagina de notificări. Notificarea de cerere de călătorie include locațiile de ridicare și de destinație, numele și rating-ul utilizatorului care a făcut cererea și o estimare în timp a duratei cursei.

Utilizatorii

Orice utilizator înregistrat ca și șofer de ride sharing.

Intenția utilizatorilor

Acceptarea unei cereri de transport făcută din partea unui utilizator normal al aplicației.

Motivația utilizatorilor

Îndeplinirea sarcinilor aferente cu scopul primirii bonificației incluse în contractul de muncă (procent din costul total al cursei).

Context frecvent de utilizare

Când utilizatorul/șoferul se află în orele de lucru.

1.3. Scenariu 3: Alegerea unui tip de cursă în funcție de nevoile utilizatorului

Punctul de start în aplicație

Punctul de start este panoul afișat după selecția mijlocului de transport.

Utilizatorii

Orice utilizator al aplicației care solicită o cursă.

Intenția utilizatorilor

Selectarea unei curse în funcție de nevoile proprii și condițiile meteo.

Motivația utilizatorilor

Nevoile utilizatorilor se modifică în funcție de fiziologia individului, momentul zilei, condiții medicale.

Context frecvent de utilizare

În cazul unei deplasări în grup, în cazul persoanelor cu handicap motor care au nevoie de o rampă sau o mașină specială pentru a se deplasa, pentru persoanele nevăzătoare se solicită tratament special la preluarea lor, cazuri de protecție sporită în cazul unor pandemii/epidemii.

1.4. Scenariu 4: Generare de cod pe post de bilet pentru transportul în comun în funcție de zona în care te afli (folosirea locației)

Punctul de start în aplicație

Din panoul cu rezultate pentru mijloace de transport în comun (bus).

Utilizatorii

Utilizatorii consumatori, persoane care doresc să folosească un mijloc de transport în comun pentru a ajunge la destinația dorită.

Intenția utilizatorilor

De a comanda un bilet pentru mijlocul de transport în comun dorit.

Motivația utilizatorilor

Necesitatea obținerii unui bilet într-un mod eficient, într-un format digital.

Context frecvent de utilizare

Când o persoană nu reușește să obțină un bilet fizic sau când aceasta se află într-o criză de timp.

1.5. Scenariu 5: Selectarea unei modalități de plată la finalul unei curse de ride sharing(card/tokens)

Punctul de start în aplicație

Din notificarea de finalizare a cursei de ridesharing care deschide ecranul aferent acesteia.

Utilizatorii

Toți clienții de ridesharing care au selectat o cursă cu ajutorul aplicației și au ajuns la destinație(ie cursa nu a fost suspendată pe parcurs).

Intenția utilizatorilor

De a achita serviciul de ridesharing folosit.

Motivația utilizatorilor

Folosirea cea mai adecvată/profitabilă metodă de plată pentru utilizator.

Context frecvent de utilizare

La finalul oricărei curse de ridesharing.

1.6. Scenariu 6: Participarea în cadrul unui challenge eco(se primesc tokeni la final)

Punctul de start în aplicație

Din meniul principal al aplicației, utilizatorul poate selecta opțiunea de “Provocări”

Utilizatorii

Toți utilizatorii care îndeplinesc cerințele pentru participarea la un challenge(ex: trebuie sa aibă/închirieze bicicleta sau role; sa se plieze pe dificultatea provocării)

Intenția utilizatorilor

Utilizatorul poate câștiga token-uri care o să îi aducă o serie de avantaje în ceea ce privește utilizarea aplicației.

Motivația utilizatorilor

Un utilizator care participa la multe provocări ar putea ajunge sa se deplaseze gratuit, implicarea lui (în provocări) aducându-i satisfacție din mai multe puncte de vedere.

Context frecvent de utilizare

Aceste provocări vor fi făcute preponderent de persoane care se deplasează cu bicicleta, role, pe jos, etc..

1.7. Scenariu 7: Adăugarea unui review la finalul unei curse(indiferent de mijlocul de transport folosit) - în ideea în care o persoană folosește un mijloc de transport pus la dispoziție de o alta

Punctul de start în aplicație

Din panoul de notificări (deoarece o notificare va fi afișată la finalul).

Utilizatorii

Toți utilizatorii care au participat în procesul de oferire/folosire servicii(închiriere echipamente, ridesharing).

Intenția utilizatorilor

Oferirea unui rating celui alt participant.

Motivația utilizatorilor

Motivația este îmbunătățirea serviciilor din cadrul platformei și evitarea experiențelor negative.

Context frecvent de utilizare

Atât în cazul în care exista păreri bune cat si în cazul în care există păreri mai puțin bune ale unui tip de utilizator despre serviciile oferite și/sau atitudinea celui alt tip de utilizator.

1.8. Scenariu 8: Încărcarea unei dovezi video pentru verificarea integrității mijlocului de transport împrumutat

Punctul de start în aplicație

La finalul unei curse, după ce se apasă butonul de “Terminare cursa”, apare un mesaj în care i se cere utilizatorului să trimită o poză cu mijlocul de transport.

Utilizatorii

Toți utilizatorii pentru care este necesară trimiterea unei dovezi (pt. Utilizatorii care merg cu autobuzul, mașina nu este necesar).

Intenția utilizatorilor

Dovedirea faptului că utilizatorul nu a adus daune mijlocului de transport de-a lungul utilizării acestuia.

Motivația utilizatorilor

Utilizatorul trebuie să dea dovada de spirit civic, deoarece fiecare mijloc de transport este folosit la rândul lui și de alte persoane.

Context frecvent de utilizare

În orice cursă unde este necesară trimiterea unei dovezi cu privire la integritatea mijlocului de transport; excepție: autobuz, mașina.

1.9. Scenariu 9: Vizualizarea statisticilor la finalul cursei specifice mijlocului de transport folosit(ex: număr de stații de autobuz parcurse)

Punctul de start în aplicație

La finalul unei curse, după încărcarea dovezii(sau nu) utilizatorul poate apăsa un buton care să îl redirecționeze către pagina de statistici

Utilizatorii

Orice utilizator care folosește aplicația și realizează o cursă de orice tip, cu orice mijloc de transport.

Intenția utilizatorilor

Uneori, utilizatorul dorește să vizualizeze anumite statistici, având una sau mai multe intenții: doborârea unui record în ceea ce privește timpul/distanța parcursă, integrarea datelor preluate în alte statistici proprii.

Motivația utilizatorilor

Utilizatorul poate să compare diferitele durate ale unei călătorii, în funcție de ora la care s-a realizat o anumită călătorie, acesta putând să tragă anumite concluzii cu privire la rezultatele obținute.

Context frecvent de utilizare

Utilizatorii care doresc să vizualizeze statistici, fiecare având un anumit scop cu privire la informațiile obținute.

1.10. Scenariu 10: Afișarea de checkpoint-uri pe ruta de călătorie și notificare pentru coborâre

Punctul de start în aplicație

Panoul de harta si/sau panoul de notificări.

Utilizatorii

Utilizatorii ce folosesc mijloacele de transport in comun.

Intenția utilizatorilor

Identificarea numărului de stații care rămân a fi parcurse pentru a facilita localizarea și momentul/loc la care trebuie sa coboare.

Motivația utilizatorilor

Dorința de a verifica locația in care se găsește pe traseul prevăzut, iar pentru a nu rata stația de coborâre v-a primi notificarea.

Context frecvent de utilizare

Parcurerea unui nou traseu în care nu se cunosc stațiile, zona sau locul de coborâre cel mai apropiat fata de destinație.

1.11. Scenariu 11: Vizualizarea nivelului de aglomerație dintr-un mijloc de transport în comun

Punctul de start în aplicație

Din harta aplicației pe care sunt marcate mijloacele de transport aferente rutei selectate de către utilizator. (acesta selectează un marker aferent mijlocului de transport de interes).

Utilizatorii

Utilizatorii ce folosesc mijloacele de transport în comun.

Intenția utilizatorilor

Găsirea unui mijloc de transport cât mai puțin 'crowded'.

Motivația utilizatorilor

Asigurarea unei călătorii cât mai confortabile și cât mai sigure dat fiind contextul epidemiologic actual.

Context frecvent de utilizare

Când utilizatorul în sine trebuie să decidă ce mijloc de transport în comun trebuie să folosească pentru a ajunge cât mai confortabil la destinație.

1.12. Scenariu 12: Oferirea unui mijloc de transport propriu(bicicletă, role, trotinetă etc) pentru sharing(ex: setare disponibilitate)

Punctul de start în aplicație

După alegerea mijlocului de transport dorit.

Utilizatorii

Utilizatori ai platformei care nu au deficiente de vedere sau motorii.

Intenția utilizatorilor

Alegerea unui mod eco și sănătos pentru deplasare sau activități sportive în timpul liber, fără a deține un echipament propriu.

Motivația utilizatorilor

Din dorința de a proteja mediul și a se deplasa de multe ori mult mai repede în marile centre urbane, utilizatorii aleg să folosească o bicicletă sau o trotinetă pentru a se deplasa pe distanțe medii. Pentru utilizatori care le închiriază reprezintă un mod de a obține bani.

Context frecvent de utilizare

Dimineața și după-masă în marile centre urbane, pentru evitarea traficului. În timpul liber pentru a te deplasa și a face sport, fără a deține acele echipamente sportive. Drumeții și deplasări în alte localități fără a-ți transporta propriul echipament.

Prototipizare de nivel scăzut

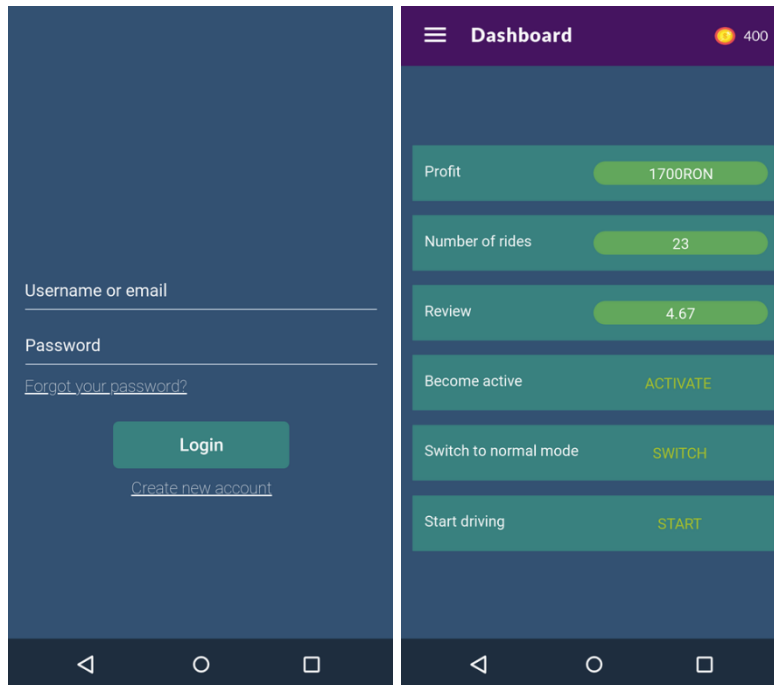
Studenti : Chiorean Alexandra,
Maier Manuel,
Pop Marcus,
Moldovan Alexandru

Proiect 12 – Urban Rider

Contents

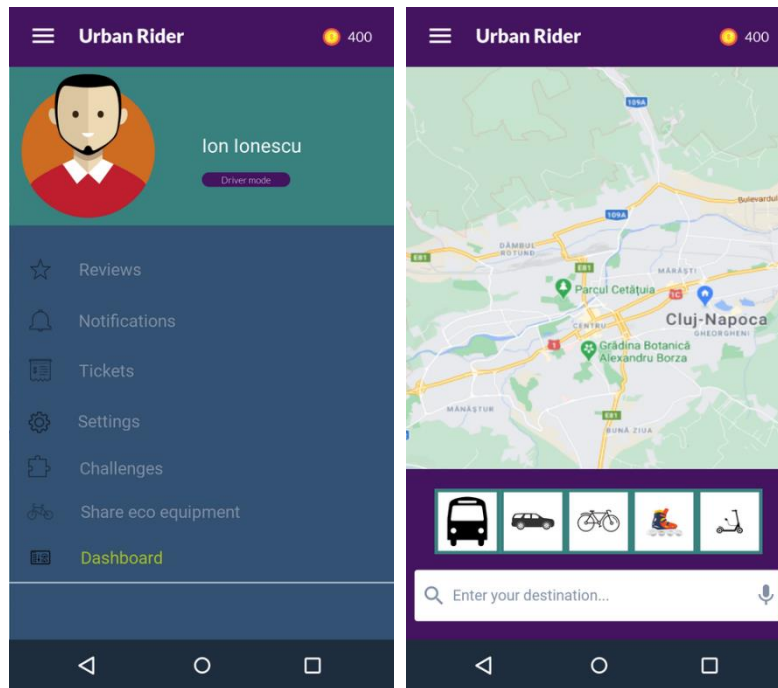
Login.....	3
Scenariul 1 – Introducere rută/vizualizare curse (Driver).....	4
Scenariul 1 - Introducere rută/acceptare cursă (Client)	5
Scenariul 2 - Acceptarea/respingerea unei comenzi de către un șofer	6
Scenariul 3 - Alegerea unui tip de cursă în funcție de nevoile utilizatorului	7
Scenariul 4 – Generare de cod pe post de bilet pentru transport în comun	9
Scenariu 5 - Selectarea unei modalități de plată la finalul unei curse de ride sharing(card/tokens)	10
Scenariul 6 – Challenges	11
Scenariul 7 – Adăugarea unui review la finalul unei curse	12
Scenariul 8 - Încărcarea unei dovezi video pentru verificarea integrității mijlocului de transport împrumutat.....	13
Scenariul 9 – Ride statistics.....	14
Scenariul 10 - Afișarea de checkpoint-uri pe ruta de călătorie și notificare coborâre	15
Scenariul 11 – Vizualizarea nivelului de aglomerație dintr-un mijloc de transport în comunitățile section.....	16
Scenariul 12 - Oferirea unui mijloc de transport propriu (bicicletă, role, trotinetă etc) pentru sharing(ex: setare disponibilitate)	17

Login



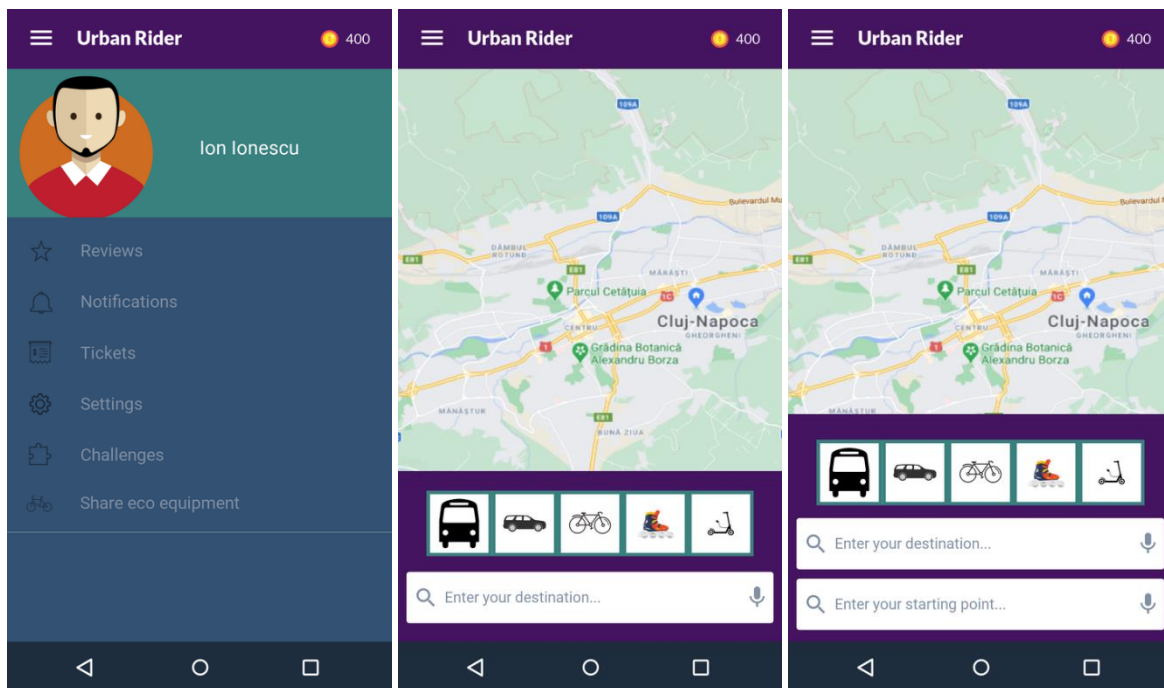
Scenariul 1 – Introducere rută/vizualizare curse (Driver)

În cea de-a doua imagine șoferul poate să accepte o cursă folosind harta.



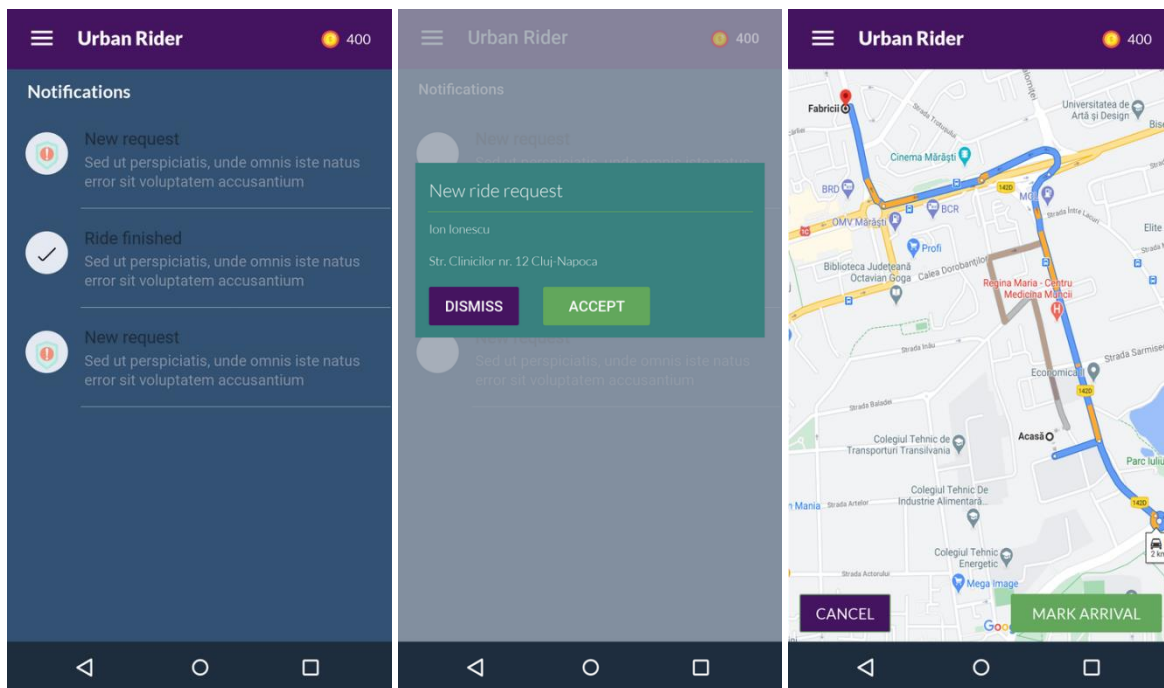
Scenariul 1 - Introducere rută/acceptare cursă (Client)

Clientul poate alege mijlocul de transport dorit, punctul de plecare și destinația.



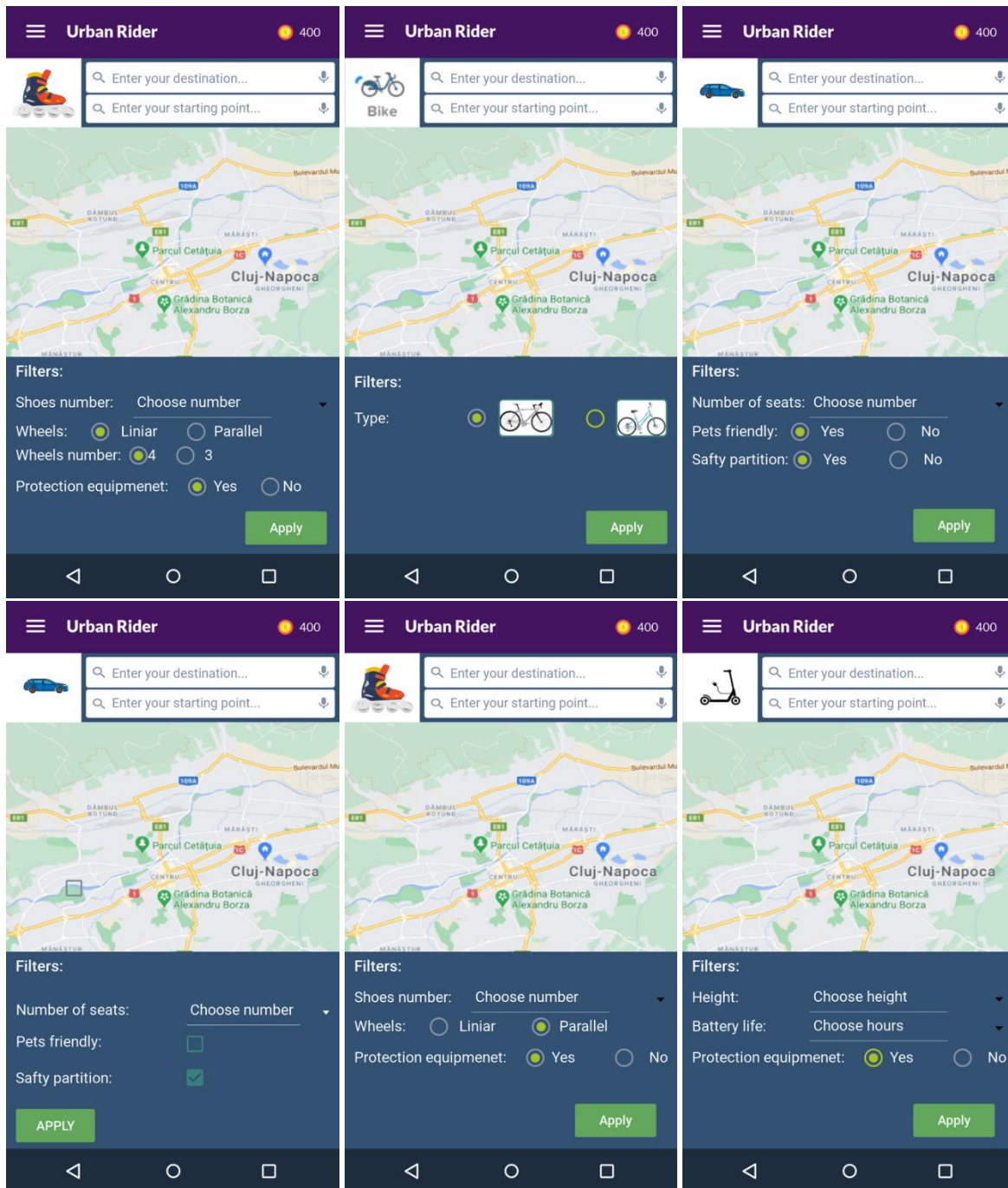
Scenariul 2 - Acceptarea/respingerea unei comenzi de către un șofer

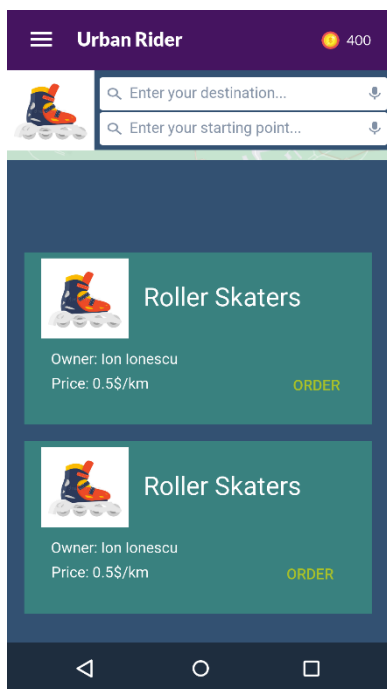
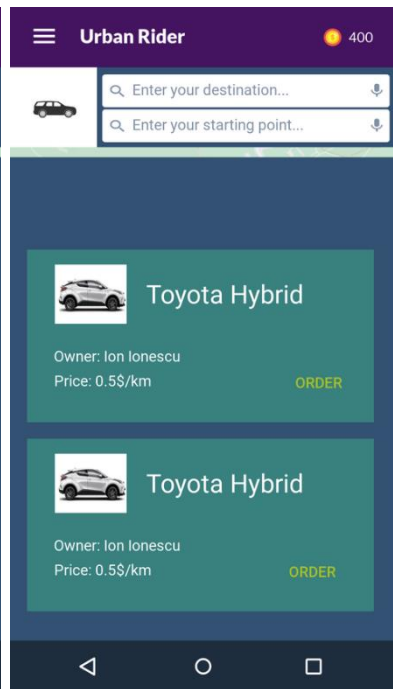
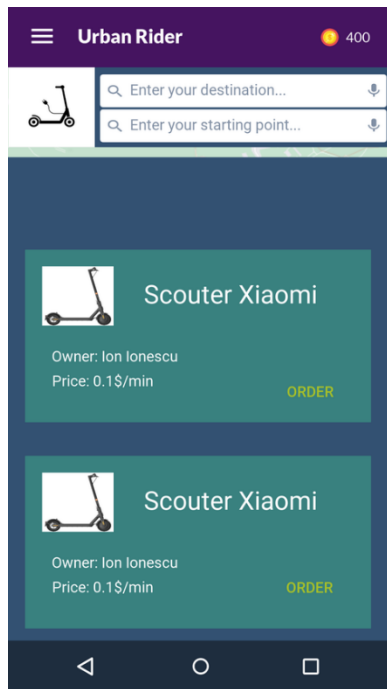
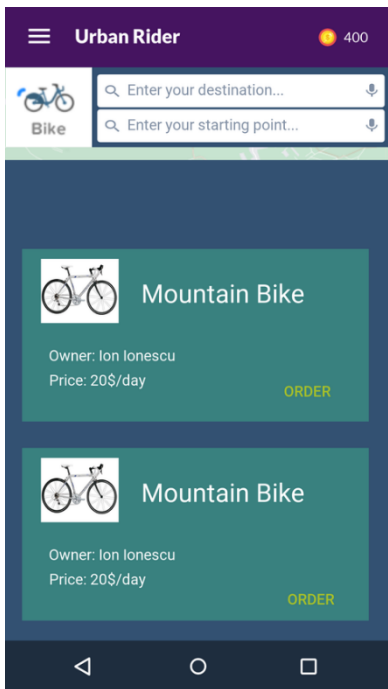
Șoferul, prin notificări, poate accepta sau respinge curse. În cazul acceptării se va afișa pe hartă ruta corespunzătoare cursei, iar în cazul respingerii notificarea se ignoră.



Scenariul 3 - Alegerea unui tip de cursă în funcție de nevoile utilizatorului

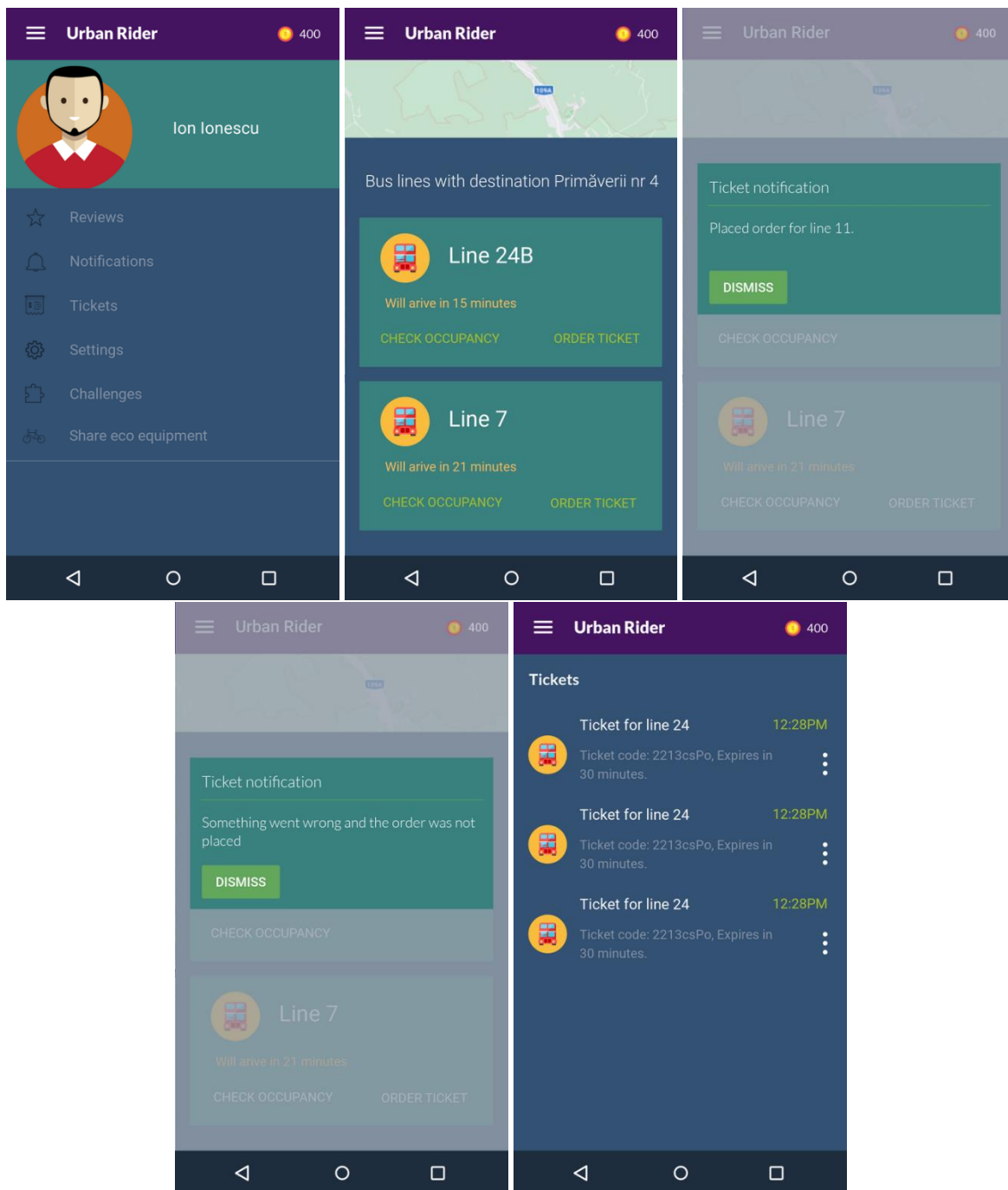
În funcție de mijlocul de transport selectat la Scenariul 1 utilizatorul primește filtre detaliate pentru a ușura procesul de selectare și plasare a comenzii pentru un mijloc de transport.



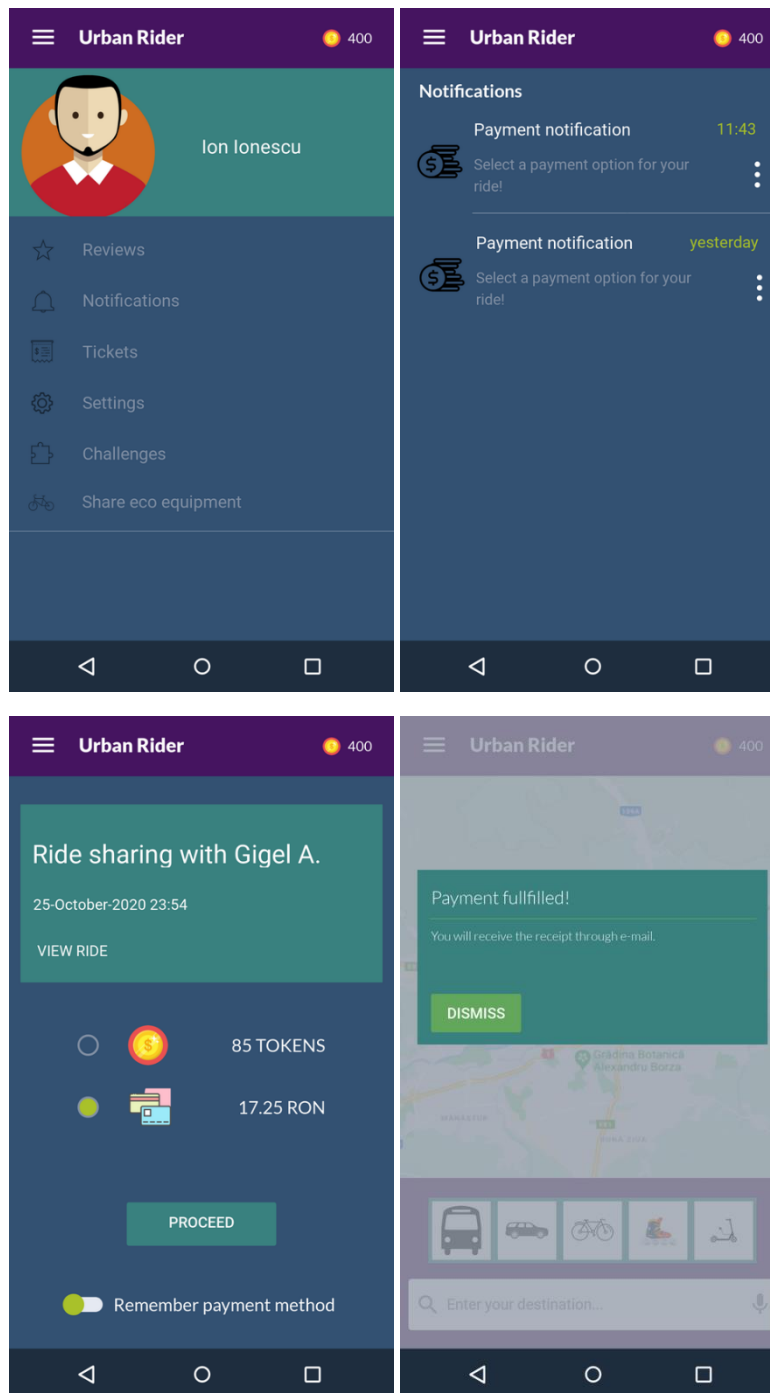


Scenariul 4 – Generare de cod pe post de bilet pentru transport in comun

Pornind din Scenariul 3, în cazul alegerii autobuzului, apare necesitatea de a cumpăra un ticket online.

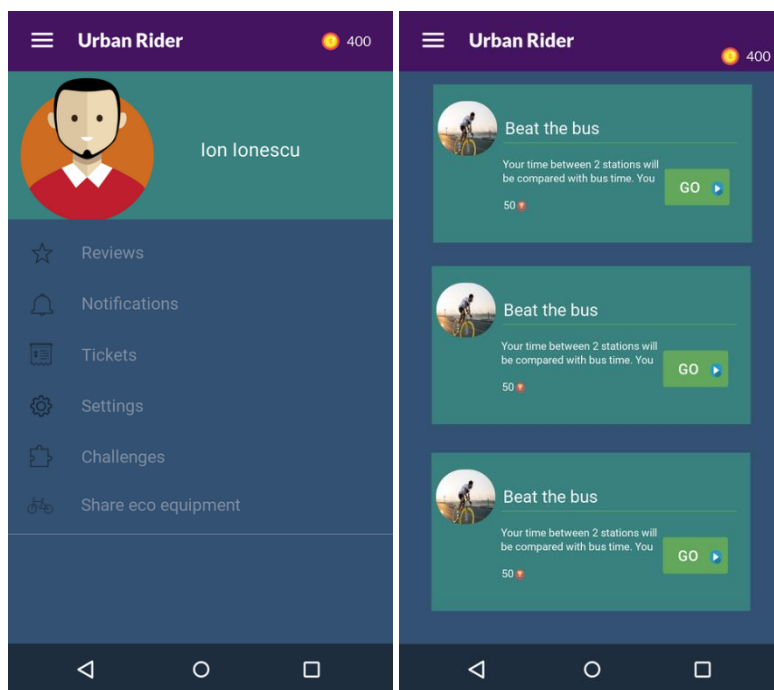


Scenariu 5 - Selectarea unei modalități de plată la finalul unei curse de ride sharing(card/tokens)

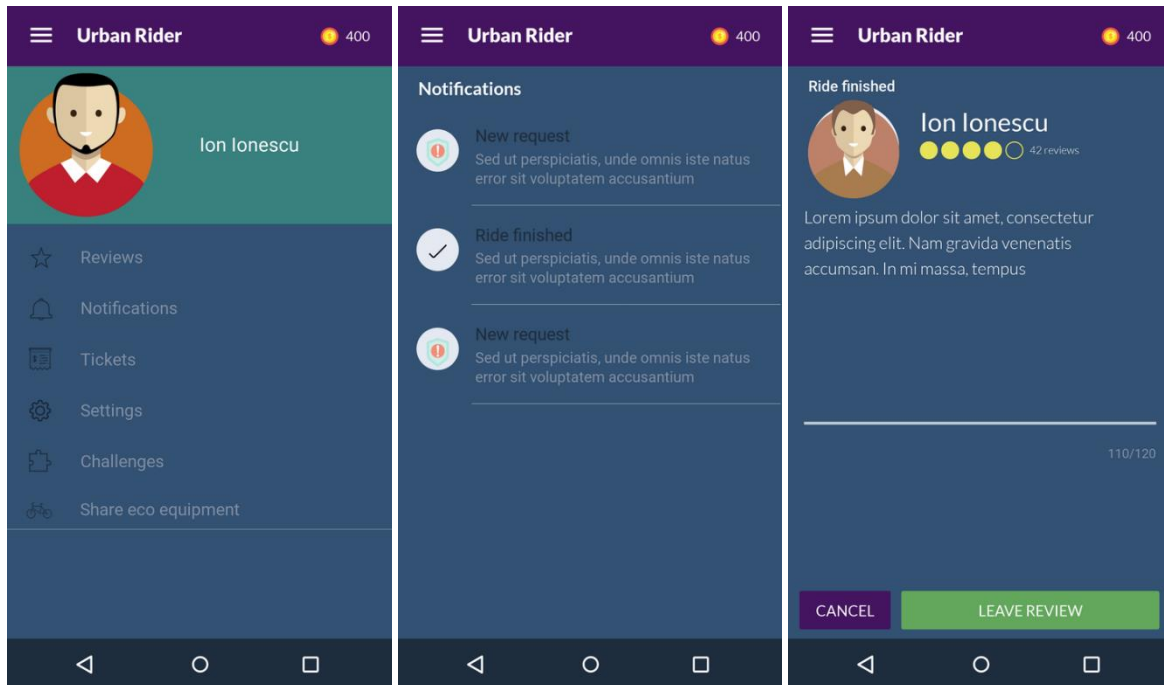


Scenariul 6 – Challenges

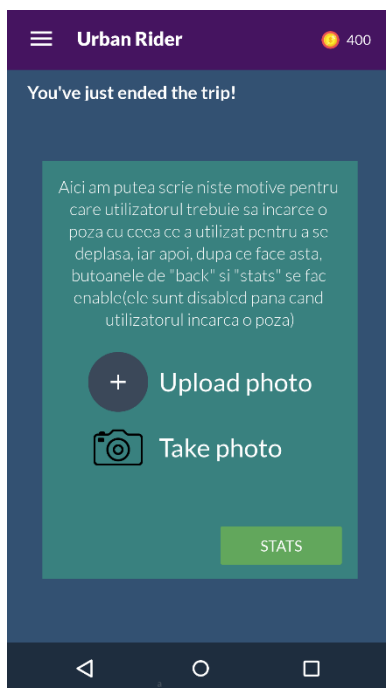
Din meniul lateral se poate accesa panoul de provocări pentru a selecta o provocare.



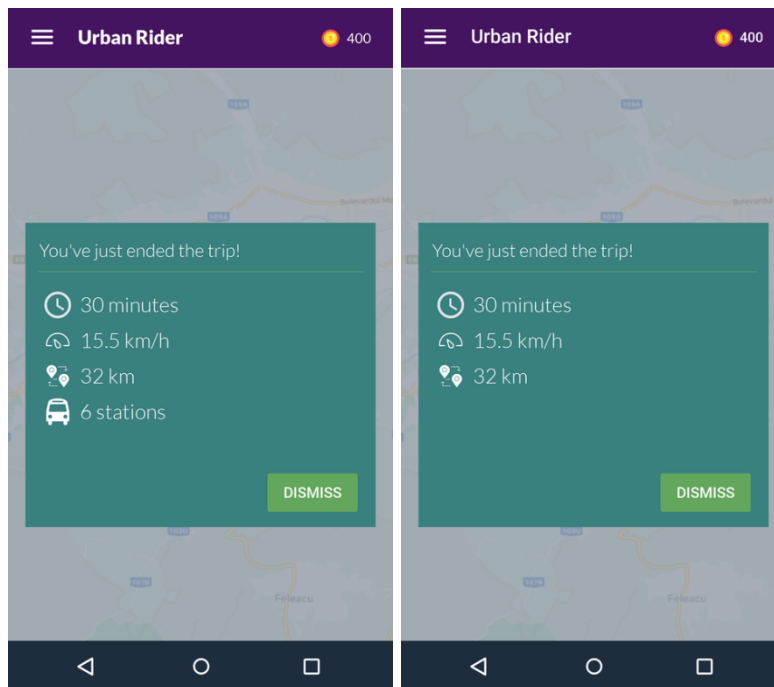
Scenariul 7 – Adăugarea unui review la finalul unei curse



Scenariul 8 - Încărcarea unei dovezi video pentru verificarea integrității mijlocului de transport împrumutat

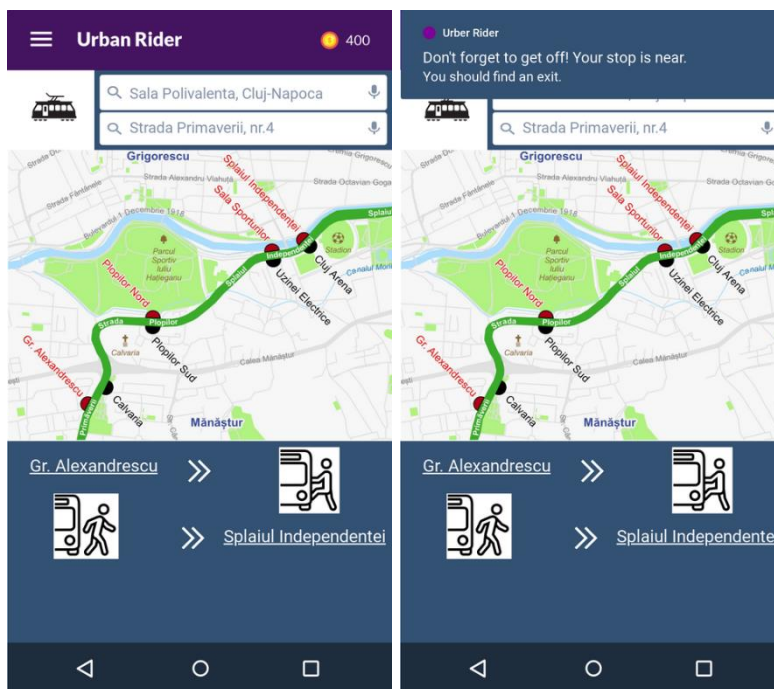


Scenariul 9 – Ride statistics

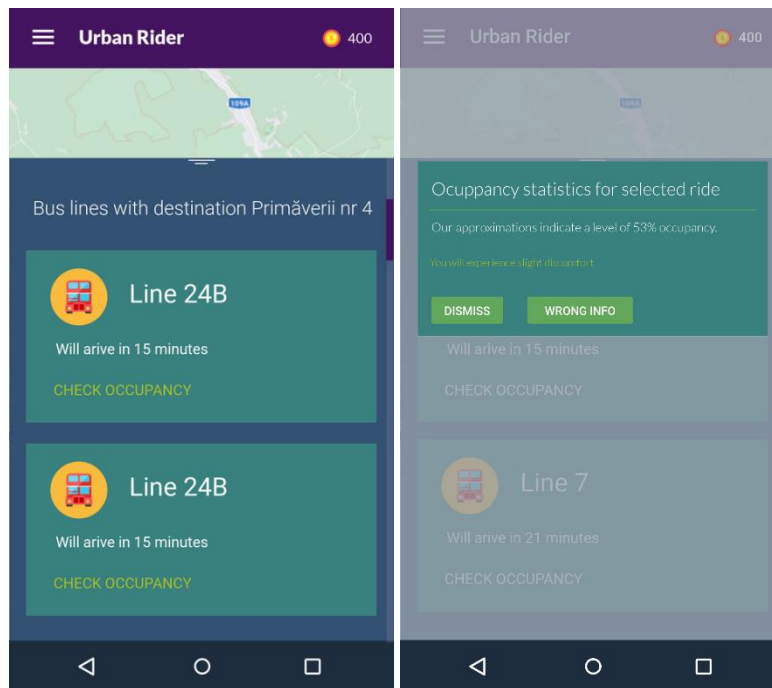


Scenariul 10 - Afișarea de checkpoint-uri pe ruta de călătorie și notificare coborâre

În timpul cursei se afișează informații de unde poți schimba linia pe traseu și la ce stație este necesară coborârea.

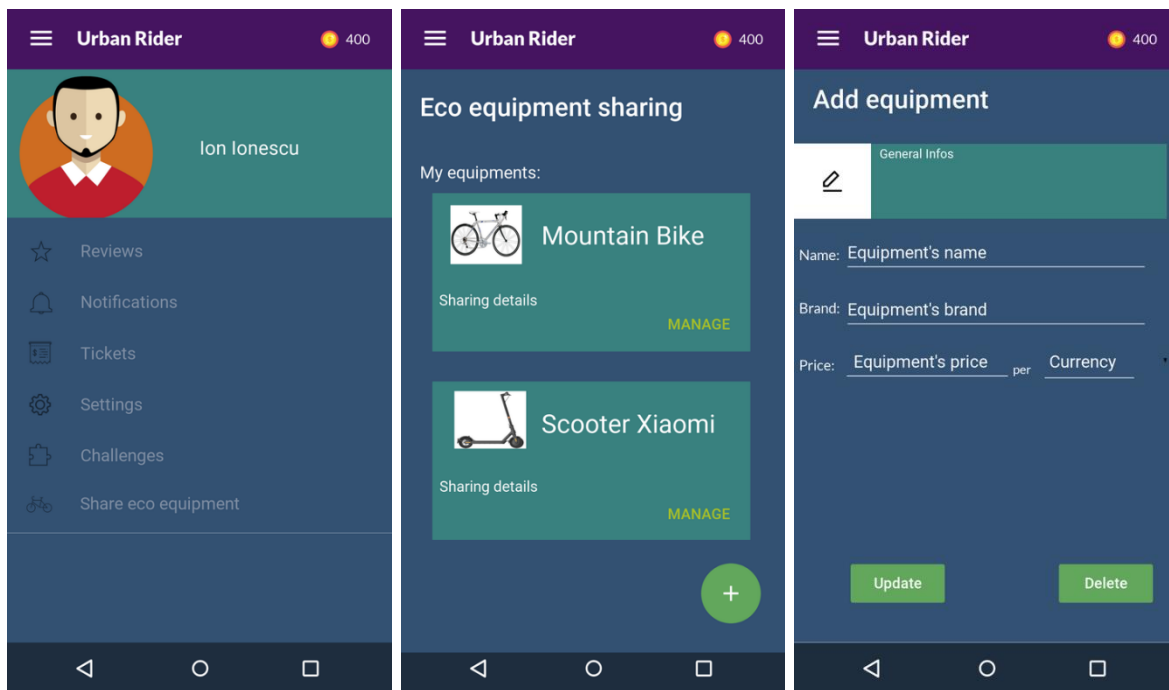


Scenariul 11 – Vizualizarea nivelului de aglomerație dintr-un mijloc de transport în comunitățile section



Scenariul 12 - Oferirea unui mijloc de transport propriu (bicicletă, role, trotinetă etc) pentru sharing(ex: setare disponibilitate)

Acest scenariu oferă posibilitatea de a oferi un mijloc de transport personal spre închiriere.



Evaluarea sarcinilor utilizator

Studenți : Chiorean Alexandra,

Maior Manuel,

Pop Marcus,

Moldovan Alexandru

Proiect 12 – Urban Rider

Scenariul 4 – Generare de cod pe post de bilet pentru transport în comun	4
Scenariul de succes 1.....	4
1. Apăsarea butonului pentru comanda biletului	4
2. Afișarea ferestrei pop-up pentru informare	4
3. Accesarea panoului de notificări	4
Scenariul 5 – Adăugarea unui review la finalul unei curse	5
Scenariul de succes 1.....	5
1. Selectarea panoului cu notificări.....	5
2. Selectarea notificării pentru acordarea de review șoferului.....	5
3. Acordarea unei note și scrierea unui comentariu	5
4. Confirmarea review-ului	6
Scenariul 1 – Introducere rută/vizualizare curse	7
Scenariul de succes 1.....	7
1. Utilizatorul își introduce punctul de start de început și de final al rutei pe care dorește să călătorească ..	7
2. Utilizatorul selectează mijlocul de transport pe care dorește să îl folosească apăsând una dintre iconițele deasupra textbox-urilor.	7
Scenariul 11 – Vizualizarea nivelului de aglomerație dintr-un mijloc de transport în comun	8
Scenariul de succes 1.....	8
1. Pentru linia dorită se selectează butonul de “CHECK OCCUPANCY”	8
Scenariul 10 –Afișarea de checkpoint-uri pe ruta de călătorie și notificare coborâre	9
Scenariul de succes 1: Afișarea de checkpoint-uri pe harta	9
1. Pentru traseul ales se vor afișa pe harta checkpoint-uri pe harta, corespunzătoare stațiilor de autobuz pe care user-ul trebuie să le parcurgă.	9
2. Este afișat numele stației de pornire împreună cu o pictogramă care să sugereze urcarea în vehicul și numele stației de coborâre împreună cu o pictogramă de coborâre.	9
Scenariul 12 –Oferirea unui mijloc de transport propriu (bicicletă, role, trotinetă etc) pentru sharing(ex: setare disponibilitate).....	10
Scenariul de succes 1: Update echipament.....	10
1. Utilizatorul vizualizează echipamentele pe care le poate share-ui.	10
2. Prin apăsarea butonului de “Manage” se va deschide un panel.....	10
3. În interiorul panel-ului se pot edita datele existente despre produs prin completarea câmpurilor	10
4. Apăsarea butonului de “Update” va confirma realizarea modificărilor.....	10
Scenariul 6 – Alegerea unui challenge	11
Scenariul de succes 1.....	11
1. Utilizatorul selectează din meniul lateral panoul „Challenges”	11
2. Utilizatorul alege un challenge	11
Scenariul 9 – Statisticile unei curse	12

Scenariul de succes 1.....	12
1. Utilizatorul selectează butonul de “Stats”	12
2. Utilizatorul selectează butonul de “Dismiss”	12

Scenariul 4 – Generare de cod pe post de bilet pentru transport în comun

Scenariul de succes 1

1. Apăsarea butonului pentru comanda biletului

Q1	Da, utilizatorul va încerca să efectueze acțiunea pentru a comanda un bilet.
Q2	Da, deoarece butonul este plasat într-un loc ușor vizibil și simplu de accesat.
Q3	Da, deoarece pe ecran va fi afișat un mesaj de pop-up cu informații despre acțiune, iar în plus, acesta poate să vizualizeze efectul, de asemenea, în panoul cu notificări.
Q4	Nu, deoarece pentru această situație a fost considerat simplu, suficient și rapid prezentul mod de împlinire a sarcinii dorite.
Q5	Da, deoarece mesajul din interiorul pop-up-ului oferă toate informațiile necesare.

2. Afișarea ferestrei pop-up pentru informare

Q1	Da, deoarece acesta dorește informarea cu privire la comanda dorită pentru a intra în posesia biletului.
Q2	Da, prin intermediul unei ferestre pop-up.
Q3	Da, deoarece fereastra va fi afișată într-un mod ușor vizibil.
Q4	Nu, deoarece nu este cazul în această situație.
Q5	Da, prin mesajul încadrat în fereastră.

3. Accesarea panoului de notificări

Q1	Da, utilizatorul va dori să acceseze biletul achiziționat pentru a-l putea folosi în mijlocul de transport ales.
Q2	Da, deoarece panoul de notificări este plasat intuitiv în meniul lateral, fiind de asemenea informat cu privire la accesul acestuia în fereastra de tip pop-up .
Q3	Da, utilizatorul va observa efectul prin prezența biletului în lista notificărilor.
Q4	Da, prin intermediul unei notificări din notification bar-ul smartphone-ului.
Q5	Da, utilizatorul va fi informat cu privire la detaliile necesare pentru validarea biletului.

Scenariul 5 – Adăugarea unui review la finalul unei curse

Scenariul de succes 1

1. Selectarea panoului cu notificări

Q1	Da, utilizatorul va dori să ajungă la maniu pentru a găsi notificarea dorită.
Q2	Da, prin notificarea aferentă recenziei.
Q3	Da, deoarece meniul pentru selecție este în permanență vizibil în aplicație, având controalele vizibile în interiorul său.
Q4	Nu
Q5	Da, acesta va înțelege răspunsul prin redirectionare.

2. Selectarea notificării pentru acordarea de review șoferului

Q1	Da, utilizatorul va dori să selecteze notificarea potrivită pentru a acorda o recenzie.
Q2	Da, deoarece aceasta va avea un text descriptiv + o amprentă de timp.
Q3	Da, deoarece acestuia îi va fi afișată o fereastră cu toate controalele corespunzătoare acordării unui review.
Q4	Nu
Q5	Da, acesta va înțelege răspunsul prin redirectionare.

3. Acordarea unei note și scrierea unui comentariu

Q1	Da, utilizatorul va încerca să efectueze acțiunea pentru compunerea unei recenzii pentru a-și exprima opinia și gradul de satisfacție în ceea ce privește călătoria în vederea îmbunătățirii serviciilor.
Q2	Da, deoarece bulinele pentru acordarea unei note și căsuța de text pentru compunerea unui sunt ușor de înțeles prin aspectul lor.
Q3	Da, prin evidențierea bulinelor după acordarea unei note și prin modificarea textului în căsuța de text la momentul formulării unei scurte descrieri a experienței sale.
Q4	Nu
Q5	Da, acesta va înțelege răspunsul prin redirectionare.

4. Confirmarea review-ului

Q1	Da, utilizatorul va încerca să confirme acțiunea de acordare a recenziei.
Q2	Da, prin afișarea unui buton pentru confirmare.
Q3	Da, prin afișarea unui mesaj și redirecționare la pagina anterioară (panoul de notificări) + incrementarea numărului de note acordate persoanei respective.
Q4	Nu, deoarece nu este cazul efectuării acestei acțiuni din alt loc.
Q5	Da, prin mesajul aferent confirmării + redirecționare.

Scenariul 1 – Introducere rută/vizualizare curse

Scenariul de succes 1

1. Utilizatorul își introduce punctul de start de început și de final al rutei pe care dorește să călătorească

Q1	Da, utilizatorul va introduce informațiile pentru destinație după care va alege punctul de plecare dorit.
Q2	Da, deoarece acesta trebuie să treacă printr-o secvență de activare a input-urilor, fiind activ/vizibil doar input-ul care trebuie completat la momentul dat.
Q3	Da, deoarece odată introdusă o locație, harta din background se va centra asupra acesteia.
Q4	Nu, deoarece alte elemente nu sunt vizibile.
Q5	Da, deoarece după terminarea acestui pas îi vor fi făcute vizibile controllerele pentru îndeplinirea următorului pas.

2. Utilizatorul selectează mijlocul de transport pe care dorește să îl folosească apăsând una dintre iconițele deasupra textbox-urilor.

Q1	Da, utilizatorul trebuie să aleagă o opțiune pe care o dorește.
Q2	Da, deoarece a fost activat ca răspuns la completarea pasului anterior
Q3	Da, selectarea unui mijloc de transport are în același și efectul de submit al request-ului de căutare.
Q4	Da, utilizatorul ar putea apăsa din greșeală pe textbox-urile în care a introdus locațiile aferente pasului anterior.
Q5	Da, utilizatorul este redirecționat spre un ecran de prezentare a opțiunilor de transport pe care le are la dispoziție.

Scenariul 11 – Vizualizarea nivelului de aglomerație dintr-un mijloc de transport în comun

Scenariul de succes 1

1. Pentru linia dorită se selectează butonul de “CHECK OCCUPANCY”

Q1	Da, dacă este interesat să călătorească într-un mijloc de transport în comun cât mai liber.
Q2	Da, textul butonului care îndeplinește acțiunea are o culoare care îl scoate în evidență.
Q3	Da, deoarece o dată cu apăsarea butonului este afișată o ‘fereastră’ de comunicare a informațiilor cerute de către utilizatorul.
Q4	Nu, deoarece butonul în sine este singurul element activ din card.
Q5	Da, vezi Q3.

Scenariul 10 –Afișarea de checkpoint-uri pe ruta de călătorie și notificare coborâre

Scenariul de succes 1: Afisarea de checkpoint-uri pe harta

1. Pentru traseul ales se vor afișa pe harta checkpoint-uri pe harta, corespunzătoare stațiilor de autobus pe care user-ul trebuie sa le parcurgă.

Q1	User-ul nu are o interatiune cu acest prim pas.
Q2	Da, utilizatorul va observa checkpoint-urile pe harta.
Q3	Da, utilizatorul va observa checkpoint-urile pe harta deoarece acestea vor fi evidentiare prin culoarea rosu.
Q4	Da, ar putea alege meniul, vizualizarea numarului de tokeni si ppoate apasa pe un checkpoint pentru a verifica numele statiei.
Q5	Vizualizarea checkpoint-urilor sunt self-explanatory.

2. Este afișat numele stației de pornire împreună cu o pictograma care sa sugereze urcarea în vehicul si numele stației de coborâre împreună cu o pictograma de coborâre.

Q1	Da, acesta va incerca sa urce in vehicul la statia mentionata.
Q2	Da, utilizatorul va observa numele statiei deoarece este insotita de o pictograma ce sugereaza urcarea in vehicul .
Q3	Da, deoarece la urcarea in vehicul checkpoint-ul corespunzator statiei va fi sters.
Q4	Da, ar putea alege meniul, vizualizarea numarului de tokeni si ppoate apasa pe un checkpoint pentru a verifica numele statiei.
Q5	Da, utilizatorul va intelege urmatorii pasi pentru ca va observa pe harta stergerea checkpoint-urilor parcurse.

Scenariul 12 –Oferirea unui mijloc de transport propriu (bicicletă, role, trotinetă etc) pentru sharing(ex: setare disponibilitate)

Scenariul de succes 1: Update echipament

1. Utilizatorul vizualizează echipamentele pe care le poate share-ui.

Q1	Da, prin apasarea butonului de Share ego equipment din meniul de start.
Q2	Nu, utilizatorul ar putea sa nu remarce modul de a naviga printre echipamente (scroll).
Q3	Da, deoarece echipamentele se vor deplasa sus jos.
Q4	Da, ar putea apasa pe butonul de manage, vizualizare tokeni, + si meniu.
Q5	Da, deoarece butoanele din interfata sunt usor de interpretat (ex: Manage sugereaza update/delete).

2. Prin apăsarea butonului de “Manage” se va deschide un panel.

Q1	Da, va apasa butonul de “Manage” pentru a edita echipamentul.
Q2	Da, butonul se afla in card-ul obiectului.
Q3	Da, deoarece se va deschide un panel cu informatiile obiectului in obiecte editabile.
Q4	Da, ar putea apasa pe butonul de vizualizare tokeni, + si meniu.
Q5	Da, deoarece componentele din noul panel sunt specific campurilor de introducere/alegere a unor date.

3. In interiorul panel-ului se pot edita datele existente despre produs prin completarea câmpurilor

Q1	Da, acesta va complete campurile daca doreste sa modifice ceva.
Q2	Da, campurile sunt de tipul text si/sau dropbox.
Q3	Da, deoarece textul modificat va ramane inregistrat in campuri.
Q4	Da, ar putea apasa pe butonul de vizualizare tokeni, meniu delete sau update.
Q5	Da, deoarece pentru confirmarea modificarilor exista un buton de update.

4. Apăsarea butonului de “Update” va confirma realizarea modificărilor.

Q1	Da, pentru a finaliza operatia de Update.
Q2	Da, butonul este pozitionat in josul paginii, la finalul campurilor de completat.
Q3	Da, odata apasat butonul va fi redirectionat si va putea observa produsul cu noile informatii.
Q4	Da, ar putea apasa pe butonul de vizualizare tokeni, meniu sau delete.
Q5	Da, dupa finalizarea actualizarii acesta va putea verifica statusul echipamentului si realiza o alta actiune, independenta de cea realizata.

Scenariul 6 – Alegerea unui challenge

Scenariul de succes 1

1. Utilizatorul selectează din meniul lateral panoul „Challenges”

Q1	Da, deoarece in momentul in care se deschide meniul lateral, va alege aceasta actiune
Q2	Da, deoarece el este vizibil in meniul lateral, avand un nume reprezentativ
Q3	Da, deoarece in urma click-ului pe actiunea dorita, un alt element de UI va aparea pe ecran
Q4	Exista mai multe elemente pe care ar putea sa le selecteze dar fiecare element are un nume reprezentativ deci nu sunt algeri eronate
Q5	Da, deoarece in panoul deschis ulterior este foarte usor de inteles modul de interactiune

2. Utilizatorul alege un challenge

Q1	Da, deoarece in momentul in care panoul de challenge-uri exista o descriere precum si un buton pentru a incepe un anumit challenge
Q2	Da, deoarece butonul este vizibil si reprezentat foarte clar, cu alta culoare si un nume sugestiv
Q3	Da, deoarece in urma apasarii butonului utilizatorul va fi instiintat ca challenge-ul a inceput
Q4	Nu, butonul este singurul element pe care ar putea sa il selecteze
Q5	Da, deoarece mesajul pe care il primeste este unul sugestiv, care dovedeste ca actiunea acestuia a fost corecta

Scenariul 9 – Statisticile unei curse

Scenariul de succes 1

1. Utilizatorul selectează butonul de "Stats"

Q1	Da, deoarece în momentul în care se deschide panoul, va da click pe acel buton
Q2	Da, deoarece el este vizibil panou, având un nume reprezentativ
Q3	Da, deoarece în urma click-ului pe acțiunea dorită, un alt element de UI va apărea pe ecran
Q4	Nu, butonul este singurul element pe care ar putea să îl selecteze
Q5	Da, deoarece în panoul deschis ulterior este foarte ușor de înțeles modul de interacțiune

2. Utilizatorul selectează butonul de "Dismiss"

Q1	Da, deoarece în momentul în care se deschide panoul, va da click pe acel buton
Q2	Da, deoarece el este vizibil panou, având un nume reprezentativ
Q3	Da, deoarece în urma click-ului pe acțiunea "Dismiss", panoul se va închide utilizatorul putând să execute o altă acțiune
Q4	Nu, butonul este singurul element pe care ar putea să îl selecteze
Q5	Da, deoarece așa cum sugerează și butonul "Dismiss", panoul se va închide

Prezentarea scenariilor de utilizare

Studenti : Chiorean Alexandra,
Maier Manuel,
Pop Marcus,
Moldovan Alexandru

Proiect 12 – Urban Rider

Cuprins

1. Scenariul 1 – Introducere rută/vizualizare curse	3
2. Scenariul 2 – Acceptarea/respingerea unei comenzi de către un șofer	4
3. Scenariul 3 – Alegerea unui tip de cursă în funcție de nevoile utilizatorului.....	5
4. Scenariul 4 – Generare de cod pe post de bilet pentru transport în comun	6
5. Scenariul 5 – Generarea unei modalități de plată la finalul unei curse de ride sharing (card/tokens) ..	7
6. Scenariul 6 – Challenges	8
7. Scenariul 7 – Adăugarea unui review la finalul unei curse	9
8. Scenariul 8 – Încărcarea unei dovezi video pentru verificarea integrității mijlocului de transport împrumutat.....	10
9. Scenariul 9 – Ride statistics.....	11
10. Scenariul 10 – Afișarea de checkpoint-uri pe ruta de călătorie și notificare coborâre	12
11. Scenariul 11 – Vizualizarea nivelului de aglomerație dintr-un mijloc de transport în comun.....	13
12. Scenariul 12 – Oferirea unui mijloc de transport propriu (bicicletă, role, trotinetă etc) pentru sharing(ex: setare disponibilitate)	14

1. Scenariul 1 – Introducere rută/vizualizare curse

Punctul de start

Pagina de start a aplicației

Scenarii de succes

Scenariul de succes 1

1. Utilizatorul își introduce punctul de start al rutei urmate prin intermediul primului textbox sau cu ajutorul geolocației.
2. Utilizatorul își introduce punctul de final rutei urmate prin intermediul primului textbox sau cu ajutorul geolocației.
3. Pe harta din background sunt indicate prin markere punctele de start/final ale rutei
4. Utilizatorul selectează mijlocul de transport pe care dorește să îl folosească apăsând una dintre iconițele deasupra textbox-urilor.
5. Utilizatorul va fi redirecționat la Scenariul 3 unde va selecta un mijloc de transport în sine pentru deplasare

Scenarii de eroare

Nu este aplicabil

Motivarea elementelor UI alese

Textbox-urile oferă un mod rapid de introducere a datelor atunci când utilizatorul cunoaște unde se află exact. În caz contrar, acesta va putea folosi butonul de determinare a locației curente pentru a o folosi pe aceasta ca și punct de start al rutei.

2. Scenariul 2 – Acceptarea/respingerea unei comenzi de către un șofer

Punctul de start

Punctul de start este reprezentat de o notificare internă/externă.

Scenarii de succes

Scenariul de succes 1

1. Utilizatorul (șofer) apasă butonul „ACCEPT”
2. Utilizatorul (șofer) vizualizează și urmează traseul pe harta afișată după accept
3. La sosire, utilizatorul (șofer), apasă butonul „MARK ARRIVAL ” pentru notificarea clientului la sosire

Scenariul de succes 2

1. Utilizatorul (șofer) apasă butonul „DISMISS”
2. Notificarea reprezentantă a cererii va dispărea, ignorând comanda (aceasta va fi vizibilă și la nivelul altor utilizatori (șoferi), care vor putea să accepte/respingă de asemenea comanda)

Scenariul de succes 3

1. Utilizatorul (șofer) apasă butonul „ACCEPT”
2. Utilizatorul (șofer) vizualizează și urmează traseul pe harta afișată după accept
3. La sosire, utilizatorul (șofer), apasă butonul „CANCEL ”, iar clientul va fi notificat că șoferul nu mai poate ajunge

Scenariul de succes 4

1. Utilizatorul (șofer) apasă pe notificarea din exteriorul aplicației și este adus la pop-up-ul/alerta din aplicație
2. Se aplică unul din scenariile 1, 2 sau 3.

Scenarii de eroare

Nu este aplicabil.

Motivarea elementelor UI alese

Pentru notificare s-a ales un container de tip pop-up/alertă, în cazul în care utilizatorul se află în aplicație, deoarece în acest caz este un mod rapid și intuitiv de a accepta/respinge o comandă. În cazul în care utilizatorul nu se află în interiorul aplicației, se va afișa o notificare în bara de sus, fiind un mod rapid de interacțiune. Pentru acțiuni s-au ales butoane, poziționate într-un mod intuitiv (acceptare/marcare sosire pe dreapta, pentru un răspuns rapid, iar respingere/anulare pe partea stângă). Toate aceste cereri pot fi vizibile și în secțiunea de „Notificări” ca o alternativă. Pentru marcarea traseului se efectuează evidențierea pe o hartă a rutei, oferind șoferului un mod ușor de navigare până la destinație.

3. Scenariul 3 – Alegerea unui tip de cursă în funcție de nevoile utilizatorului

Punctul de start

Punctul de start în aplicație este reprezentat de panel-ul returnat în urma introducerii adresei de destinație, a locației curente și alegerea mijlocului de transport.

Scenarii de succes

Scenariul 1 (vehicul Bicicleta):

1. Utilizatorul alege tipul de bicicletă dorită (pentru bărbați sau femei).
2. Apasă butonul de “Apply”.
3. Vor apărea bicicletele disponibile pentru închiriere.
4. Acesta va apăsa butonul de “Order” din cardul bicicletei pe care și-o dorește.

Scenariul 2 (vehicul Mașina):

1. Utilizatorul setează filtrele dorite prin alegerea numărului de locuri din dropdown și prin selectarea/deselectarea checkbox-urilor de “Pet Friendly” și “Safety partition”.
2. Apasă butonul de “Apply”.
3. Vor apărea mașinile disponibile într-un meniu scroll-abil.
4. Utilizatorul va apăsa butonul de “Order” din card-ul corespunzător mașinii dorite.

Scenarii de eroare:

Scenariul 1:

1. Indisponibilitatea unui vehicul pentru filtrele aplicate.
2. Afișarea unei pagini cu mesajului de eroare.

Motivarea elementelor UI alese

Pentru afișarea filtrelor s-a ales un mini-panel. S-au utilizat radiobuttons pentru filtrele în care variantele disponibile sunt mutual exclusive, fiind de asemenea ușor de înțeles pentru utilizator. Butoanele de tip checkbox sunt gândite pentru momentul în care se dorește alegerea unui serviciu, comportament cu care utilizatorii sunt obișnuiți. Butonul de “Apply” are rol de confirmare a filtrelor alese, în timp ce butonul de “Order” are rolul de a inițializa o comandă. Vehiculele disponibile sunt organizate sub forma de card-uri conținând o imagine cu vehiculul, informații generale despre acesta cât și proprietarul/șoferul acestuia. Navigarea printre vehicule este posibilă prin scroll.

4. Scenariul 4 – Generare de cod pe post de bilet pentru transport în comun

Punctul de start

Punctul de start este reprezentat de o notificare internă/externă.

Scenarii de succes

Scenariul de succes 1

1. Utilizatorul apasă pe butonul „ORDER TICKET” de pe mijlocul de transport dorit din lista afișată
2. Se afișează o fereastră de tip pop-up pentru informarea utilizatorului despre succesul efectuării comenzii
3. Pentru vizualizarea biletului se navighează către panoul de notificări din liste meniului lateral

Scenarii de eroare

Scenariul de eroare 1

1. Utilizatorul apasă pe butonul „ORDER TICKET” de pe mijlocul de transport dorit din lista afișată
2. Se afișează o fereastră de tip pop-up pentru informarea utilizatorului despre eșecul efectuării comenzii (pentru închiderea ferestrei pop-up utilizatorul va apăsa butonul „DISMISS”)
3. În acest caz utilizatorul va fi nevoit să reîncerce comanda

Motivarea elementelor UI alese

Butonul pentru comanda unui bilet este plasat direct pe elementul de listă ce reprezintă o alternativă de transport pentru a ușura și a eficientiza efectuarea comenzii. Fereastra de tip pop-up a fost aleasă pentru a oferi informații utilizatorului într-un mod cât mai clar și simplu. Butonul cu trei bare, pentru pornirea/oprirea meniului lateral, a fost ales pentru a reprezenta într-un mod cât mai intuitiv punctul de acces la meniu, fiind o modalitate standard de reprezentare în majoritatea aplicațiilor mobile și nu numai.

5. Scenariul 5 – Generarea unei modalități de plată la finalul unei curse de ride sharing (card/tokens)

Punctul de start

Punctul de start este reprezentat de o notificare internă/externă.

Scenarii de succes

Scenariul de succes 1

1. Utilizatorul selectează o notificare de plată și este redirecționat către ecranul de selectare a plății
2. Utilizatorul selectează ca metodă de plată token-ii disponibili în aplicație.
3. (Opțional) Utilizatorul bifează că Utilizatorul selectează o notificare de plată și este redirecționat către ecranul de selectare a plății
4. Utilizatorul selectează ca metodă de plată token-ii disponibili în aplicație sau plata cu cardul al cărui detalii sunt prealabil introduse la înregistrarea în aplicație.
5. (Opțional) Utilizatorul bifează opțiunea prin care dorește ca această opțiune să ținută minte astfel încât la următoarea plată să nu mai trebuiască să selecteze din nou.
6. Utilizatorul apasă butonul de “PROCEED” pentru a efectua plata.
7. Utilizatorul este redirecționat spre pagina de start a aplicației unde este notificat printr-un pop-up că plata s-a efectuat cu succes.

Scenariul de eroare 1

1. Pașii 1-6 anteriori
2. Utilizatorul este redirecționat spre pagina de start a aplicației unde este notificat printr-un pop-up că plata nu s-a putut efectua și este prezentat motivul: lipsa de fonduri în aplicație(i.e. tokens) sau neefectuarea plății de către sistemul bancar/de carduri către care aceasta a fost trimisă.

Motivarea elementelor UI alese

Card-ul prezintă elemente despre cursa încheiată ce urmează a fi plătită(șoferul cursei, data) și un buton care permite vizualizarea de informații în plus despre aceasta. Aceste detalii oferă o oarecare siguranță utilizatorului deoarece poate verifica că plătește într-adevăr ceea ce dorește. Pentru selectarea metodei de plată au fost folosite *radio buttons* pentru a permite o selecție. Slider-ul pentru amintirea metodei de plată este asemănător cu un *checkbox* și oferă posibilitatea selectării opționale acesteia. *Butonul* de plată este plasat central pentru a atrage cât mai ușor atenția utilizatorului și nu lăsa loc de eroare(i.e. apăsarea din greșeală a altor elemente ale interfeței). Pentru notificarea efectuării/neefectuării plății s-a ales folosirea unui *modal* pentru a ușura comunicarea cu utilizatorul și pentru a nu crea un nou ecran în aplicație/notificare doar pentru transmiterea unui simplu mesaj.

6. Scenariul 6 – Challenges

Punctul de start

Din meniul lateral, panoul “Challenges”.

Scenarii de succes

Scenariul de succes 1

1. Utilizatorul selectează din meniul lateral panoul „Challenges”
2. Din panoul selectat poate sa citeasca descrierea unui challenge, apoi sa aleaga unul din ele, apasand butonul “Go”.
3. Dupa apasarea butonului “Go” utilizatorul poate sa inceapa challenge-ul, progresul lui fiind monitorizat prin intermediul geolocatiei sau a altor tehnici.
4. Daca challeng-ul a fost indeplinit cu succes, utilizatorul primeste “premiul”, adica acei tokeni afisati in descrierea unui challenge

Scenarii de eroare

Nu este aplicabil.

Motivarea elementelor UI alese

Pentru a se realiza diferentierea intre challeng-uri, acestea au fost incadrate intr-un panel cu background-ul verde. De asemenea, imaginea adauga un plus in ceea ce priveste un anumit challenge, deoarece daca un utilizator este interesat de un challenge cu bicicleta, de exemplu, tot ce e nevoie sa faca este sa se uite la imaginea cu o bicicleta, nu sa citeasca fiecare descriere in parte pentru a identifica ceea ce il intereseaza.

Butonul de “Go” este mijlocul prin care utilizatorul interactioneaza cu acest screen, iar restul elementelor de design confera un aspect frumos al screen-ului.

7. Scenariul 7 – Adăugarea unui review la finalul unei curse

Punctul de start

Din meniul lateral, panoul „Notificări”.

Scenarii de succes

Scenariul de succes 1

5. Utilizatorul selectează din meniul lateral panoul „Notificări”
6. Din panoul „Notificări”, utilizatorul selectează notificarea pentru lăsarea unui review la o cursă din cele efectuate
7. Utilizatorul, după selecția notificării de review dorită, are posibilitatea de a acorda o notă între 1 și 5, putând de asemenea să scrie observații suplimentare într-un chenar text.
8. După finalizarea operațiilor se apasă pe butonul „LEAVE REVIEW” pentru confirmare

Scenariul de succes 2

1. Utilizatorul selectează din meniul lateral panoul „Notificări”
2. Din panoul „Notificări”, utilizatorul selectează notificarea pentru lăsarea unui review la o cursă din cele efectuate
3. Utilizatorul, după selecția notificării de review dorită, are posibilitatea de a acorda o notă între 1 și 5, putând de asemenea să scrie observații suplimentare într-un chenar text.
4. După finalizarea operațiilor se apasă pe butonul „CANCEL” pentru anularea operațiunilor

Motivarea elementelor UI alese

Pentru acordarea unui review s-au ales elemente simple. Cele 5 buline pentru acordarea unui calificativ au fost alese în așa fel în cât să ofere un aspect plăcut și un mod intuitiv de notare. În ceea ce privește partea de scriere a unor observații suplimentare a fost ales un chenar text a cărui aspect exprimă clar scopul său. În partea de jos a panoului de acordare a unui review se află două butoane: pentru anulare și pentru confirmarea acordării review-ului compus, cel din urmă fiind dublu ca mărime față de cel de anulare, deoarece în majoritatea cazurilor aceasta este opțiunea dorită.

8. Scenariul 8 – Încărcarea unei dovezi video pentru verificarea integrității mijlocului de transport împrumutat

Punctul de start

Acest panel apare automat după terminarea unei curse unde este nevoie de încărcarea unei dovezi

Scenarii de succes

Scenariul de succes 1

1. Utilizatorul apasă pe butonul de "Upload photo"
2. Utilizatorul este întrebat de către OS dacă este de acord să permită aplicației să utilizeze "Galeria"
3. Utilizatorul încarcă o imagine reprezentativă care să dovedească integritatea mijlocului de transport împrumutat
4. Acesta poate să navigheze (sau nu) la statisticile cursei

Scenariul de succes 2

1. Utilizatorul apasă pe butonul de "Take photo"
2. Utilizatorul este întrebat de către OS dacă este de acord să permită aplicației să utilizeze camera
3. Utilizatorul acceptă
4. Realizează o fotografie a mijlocului de transport, fotografie care este încărcată automat în aplicație

Scenarii de eroare

1. Utilizatorul apasă pe butonul de "Upload photo" / "Take photo"
2. Utilizatorul este întrebat de către OS dacă este de acord să permită aplicației să utilizeze "Galeria" / "Camera"
3. Utilizatorul refuză
4. Acesta poate să navigheze (sau nu) la statisticile cursei

Motivarea elementelor UI alese

Pentru acest screen elementele de UI au fost alese în așa fel încât să fie în consistență cu restul screen-urilor. De asemenea, au fost alese butoane reprezentative, astfel încât utilizatorul să poată face diferența între a încărca o imagine, respectiv a face o poză.

9. Scenariul 9 – Ride statistics

Punctul de start

Dupa incarcarea unei dovezi a integritatii mij de transport, prin apasarea butonului de "Stats".

Scenarii de succes

Scenariul de succes 1

- Utilizatorul selecteaza butonul de "Stats" din screen-ul mentionat mai sus
- Utilizatorul vizualizeaza statisticile
- Apasand butonul de "Dismiss" se intoarce in screen-ul principal

Scenarii de eroare:

Nu este aplicabil.

Motivarea elementelor UI alese

S-a ales utilizarea unui pop-up pentru ca partea de statistici nu necesita un screen separat, nefiind afisate foarte multe informatii. De asemenea, ideea de pop-up confera ideea a ceva ce se poate inchide rapid, prin butonul de "dismiss"

10. Scenariul 10 – Afișarea de checkpoint-uri pe ruta de călătorie și notificare coborâre

Punctul de start

Panoul rezultat după alegerea autobusului ca mijloc de transport.

Scenarii de succes:

Scenariul de succes 1:

1. Pentru traseul ales se vor afișa pe harta checkpoint-uri pe harta, corespunzătoare stațiilor de autobus pe care user-ul trebuie să le parcurgă.
2. Este afișat numele stației de pornire împreună cu o pictograma care să sugereze urcarea în vehicul și numele stației de coborâre împreună cu o pictograma de coborâre.

Scenariul de succes 2:

1. Înainte de coboare utilizatorul va fi notificat că trebuie să părăsească autovehiculul.

Scenarii de eroare:

Nu este aplicabil.

Motivarea elementelor UI alese

Reprezentarea checkpoint-urilor pe harta se realizează prin semicercuri roșii care sugerează stațiile prin care user-ul trebuie să ajungă. Am ales culoarea roșie pentru că este ușor de identificat. Pentru evidențierea stației de pornire și a stației de coborâre am folosit 2 pictograme care să sugereze cele 2 acțiuni. Cele 2 săgeți dintre numele stației și pictograma reprezintă succesiunea acțiunilor. Notificarea care anunță coborârea va fi afișată în partea de sus a aplicației sau în cazul în care telefonul este blocat pe ecranul principal.

11. Scenariul 11 – Vizualizarea nivelului de aglomerație dintr-un mijloc de transport în comun

Punctul de start

Punctul de start este reprezentat de ecranul prezentării opțiunilor de transport în comun pentru o rută căutată de către utilizator.

Scenarii de succes

Scenariul de succes 1

1. Pentru linia dorită se selectează butonul de “CHECK OCUPPANCY”
2. Printr-un pop-up utilizatorul este notificat în legătură cu aproximarea calculată de aplicație pentru nivelul de ocupare al mijlocului de transport.

Scenarii de eroare

Nu este aplicabil

Motivarea elementelor UI alese

Pentru notificarea utilizatorului s-a ales folosirea unui *modal* pentru a ușura comunicarea cu utilizatorul și pentru a nu crea un nou ecran în aplicație/notificare doar pentru transmiterea unui simplu mesaj.

12. Scenariul 12 – Oferirea unui mijloc de transport propriu (bicicletă, role, trotinetă etc) pentru sharing(ex: setare disponibilitate)

Punctul de start

Meniul principal al aplicației, la secțiunea “Share eco equipment”

Scenarii de succes

Scenariul de succes 1:

1. Utilizatorul vizualizează echipamentele pe care le poate share-ui.
2. Prin apăsarea butonului de “Manage” se va deschide un panel.
3. In interiorul panel-ului se pot edita datele existente despre produs prin completarea câmpurilor.
4. Apăsarea butonului de “Update” va confirma realizarea modificărilor.

Scenariul de succes 2:

1. Utilizatorul vizualizează echipamentele pe care le poate share-ui.
2. Prin apăsarea butonului de “Manage” se va deschide un panel.
3. In interiorul panel-ului, prin apăsarea butonului de “Delete” se poate șterge un echipament.

Scenariul de succes 3:

1. Din panel-ul principal, prin apăsarea butonului ‘+’, utilizatorul poate adaugă un nou echipament.
2. La deschiderea noului ecran vor apărea câmpuri cu informațiile care urmează a fi completate.
3. Prin apăsarea butonului de “Add” se va finaliza introducerea noului echipament.

Scenarii de eroare

Nu este aplicabil.

Motivarea elementelor de UI alese

In ecranul principal am ales utilizarea unor card-uri pentru fiecare echipament pentru o delimitare mai buna a fiecarui echipament. Fiecare Card contine numele echipamentului, o imagine a acestuia si detaliile legate de share (pret, attributele produsului). De asemenea butonului de “Manage” semnifica actualizarea informatiilor echipamentului. Tot in ecranul principal se regaseste un buton rotund ‘+’ care sugereaza adaugarea unui nou element. In ecranul de manage si de adaugare a produsului sunt prezente textbox-uri in care utilizatorul trebuie sa informatiile specifice produsului, iar pentru “Currency” avem un dropdown in care se poate selecta pretul relativ la minut, zi, ora, etc. Butoanele de Add, Update sau Delete au rolul de a confirma acțiunea aleas.

Evaluare euristică

Studenti : Chiorean Alexandra,
Maier Manuel,
Pop Marcus,
Moldovan Alexandru

Proiect 12 – Urban Rider

Contents

Tasks 1, 3 & 9	3
1. Visibility of system status.....	3
2. Match between system and the real world	3
3. User control and freedom.....	3
4. Consistency and standards	3
5. Error prevention.....	3
6. Recognition rather than recall	3
7. Flexibility and efficiency of use	3
8. Aesthetic and minimalist design	4
9. Help users recognize, diagnose and recover from errors	4
10. Help and documentation	4
Tasks 4, 10 & 11	5
1. Visibility of system status.....	5
2. Match between system and the real world	5
3. User control and freedom.....	5
4. Consistency and standards	5
5. Error prevention.....	5
6. Recognition rather than recall	5
7. Flexibility and efficiency of use	6
8. Aesthetic and minimalist design	6
9. Help users recognize, diagnose and recover from errors	6
10. Help and documentation	6
Tasks 6, 8 & 12	7
1. Visibility of system status.....	7
2. Match between system and the real world	7
3. User control and freedom.....	7
4. Consistency and standards	7
5. Error prevention.....	7
6. Recognition rather than recall	7
7. Flexibility and efficiency of use	7
8. Aesthetic and minimalist design	7
9. Help users recognize, diagnose and recover from errors	8

10. Help and documentation	8
Tasks 2, 5 & 7	9
1. Visibility of system status.....	9
2. Match between system and the real world	9
3. User control and freedom.....	9
4. Consistency and standards	9
5. Error prevention.....	9
6. Recognition rather than recall	9
7. Flexibility and efficiency of use	9
8. Aesthetic and minimalist design	10
9. Help users recognize, diagnose and recover from errors	10
10. Help and documentation	10

Tasks 1, 3 & 9

1. Visibility of system status

Sarcinile 3 si 9 îndeplinesc în întregime cerința de vizibilitate, deoarece in cadrul cerinței 3 la alegerea unui tip de filtru rezultatul este actualizat instantaneu, iar odată apăsăat butonul “Apply” rezultatele filtrări vor apărea. Scenariul 9 este un scenariu static, având rol informativ. In ceea ce privește scenariul 3, acesta îndeplinește parțial cerința deoarece adresa introdusa nu va fi actualizata pe harta, ceea ce poate crea incertitudine. Aceasta problema ar putea fi rezolvata prin

2. Match between system and the real world

Atât componentele de UI cat si limbajul utilizat in toate cele 3 scenarii sunt intuitive si inteligibile pentru vorbitorii de limba engleza de baza. Cu toate acestea imaginile si componentele UI pot fi utilizate prin intuiție si de non vorbitorii de limba engleza.

3. User control and freedom

In toate cele 3 scenarii utilizatorii pot folosi butonul de back incorporat in dispozitivul Android pentru a se întoarce la un pas anterior. In ceea ce privește filtrele de la scenariul 3, valorile lor pot fi modificate fără nicio problema, iar in cazul apăsării butonului Apply neintenționat, utilizatorul se poate întoarce la filtrare prin back. Scenariul 9 nu implica interacțiunea cu utilizatorul deci nu pot apărea greșeli. In scenariul 1 daca se introduce o adresa greșita aceasta poate fi modificata si in pașii următori sau prin revenirea la activitatea curenta.

4. Consistency and standards

Funcționalități implementate in cele 3 scenarii sunt asemănătoare/in concordanta cu standardul impus de alte aplicatii de mobilitate urbana. De asemenea in toate cele 3 scenarii componentele de buton deschid un nou rezultat, iar componentele de radiobutton sau checkbox au același efect in oricare dintre scenarii.

5. Error prevention

In scenariul 1, utilizatorul este informat in cazul in care secțiunea de introducere a destinației este necompletat, prevenindu-se altfel inconsistența in următoarele scenarii directe. Scenariul 3 are ca măsura de evitare a unei erori pre completarea cu valori (inițializare implicita). Cu toate acestea modificarea adreselor si lăsarea lor necompletate nu va ridica nicio eroare. Aceasta problema poate fi remediata prin verificarea câmpurilor înainte de trecerea la următorul pas. Astfel daca utilizatorul nu introduce o noua valoare, filtrarea se va realizat cu valorile default. Scenariul 9 nu poate introduce erori.

6. Recognition rather than recall

In scenariile 1 si 3 se rețin informațiile introduse de utilizator la un pas anterior, spre exemplu adresele introduse pentru destinație si poziția curenta. In sarcina 9, in care se prezinta statisticile cursei, nu sunt însă precizate cele 2 adrese. Acest lucru poate fi adăugat cu ușurința in modal.

7. Flexibility and efficiency of use

Toate cele 3 sarcini beneficiază de un meniu lateral din care userii pot accesa cu ușurință alte funcționalități ale aplicației. In ceea ce privește strict interacțiunea cu scenariile acestea nu prezinta posibilități de shortcut.

8. Aesthetic and minimalist design

Design-ul realizat este unul ușor accesibil oricărui tip de utilizator, acest lucru însemnând ca sunt prezente strict componentele de maxima necesitate pentru îndeplinirea acțiunii. Cu toate acestea componentele UI sunt colorate și texturate într-un mod ce măresc vizibilitatea și oferă o experiență plăcută de utilizare.

9. Help users recognize, diagnose and recover from errors

Scenariul 1 este singurul în care sunt prezentate în mod explicit erorile către user. Erorile de la scenariul 3 (legate de modificarea adreselor), trebuie semnalate de asemenea. Scenariul 9 nu poate introduce erori.

10. Help and documentation

Niciunul din cele trei scenarii nu au o documentație suplimentară deoarece interacțiunea cu aplicația este ușor de intuit pentru orice utilizator care a mai folosit o aplicație de mobilitate urbană.

Tasks 4, 10 & 11

1. Visibility of system status

În task-urile 4 și 11, statusul sistemului este reprezentat prin afișarea rezultatelor pentru mijloace de transport în comun sub forma unei liste cu toate variantele posibile. În task-ul 10, o călătorie folosind un mijloc de transport în comun este prezentată, fiind afișată stația de preluare și stația de coborâre sau schimb de linii dacă este cazul. Fiecare control este vizibil utilizatorului, acesta având posibilitatea de a alege într-o manieră ușoară ce să facă ulterior, putând să navigheze între activități folosind meniul lateral.

2. Match between system and the real world

În toate cele trei task-uri informațiile sunt plasate într-o manieră logică. În situația task-ului 4, comanda unui bilet apăsând un buton se poate vedea ca fiind similară unei comenzi fizice, la un ghișeu, însă mult mai eficientă, cu obținerea unui bilet virtual. În schimb, pentru task-urile 10 și 11, obținerea informațiilor aferente necesită mult mai puțin efort decât în realitate, unde eventual un utilizator ar întreba o persoană să îi ofere informații despre locul de coborâre. Evident, în aceste cazuri de utilizare, o parte din funcționalități nu au o analogie foarte clară în realitate, însă reprezintă acțiuni intuitive și ușor de înțeles/folosite.

3. User control and freedom

În toate cele trei task-uri, controalele sunt simple, fiind aproape în totalitate reprezentate prin butoane. Utilizatorul are flexibilitatea de a naviga ușor între ecrane prin folosirea meniului lateral sau prin butonul *back*.

4. Consistency and standards

Pentru task-urile 3 și 11, acțiunile de comandă a unui bilet și de verificare a traficului pe un mijloc de transport sunt plasate pe fiecare dintre elementele din lista care reprezintă rezultate pentru mijloace de transport în comun. Acest aspect oferă eficiență unui utilizator care se află în criză de timp. În ceea ce privește task-ul 10, informațiile cu privire la tranzitul curent sunt afișate automat după comanda biletului. Deoarece aspectul general al ecranelor task-urilor folosește aceeași temă și dispunere logică a elementelor, consistența este păstrată între acestea.

5. Error prevention

Datorită faptului că operațiunile sunt simple, acestea nu necesită acțiuni necesare care să ducă la realizarea efectivă a lor, singura excepție de menționat fiind faptul că la comanda unui bilet utilizatorului îi este afișată o fereastră de dialog prin care i se aduce la cunoștință comanda biletului și panoul unde o poate revedea.

6. Recognition rather than recall

În cazul task-ului 4, odată cu comanda unui bilet, utilizatorul nu va trebui să memoreze codul indicat pentru validarea biletului, ci va avea posibilitatea de a vedea toate informațiile din secțiunea *Tickets*. Pentru task-ul 11 nu este necesară memorarea informațiilor obținute, acesta având posibilitatea să acceseze informațiile dorite ori de câte ori este necesar. Pentru task-ul 10, după urcare/comandă a unui bilet, utilizatorului îi vor fi afișate informații despre călătorie, inclusiv numele mijlocului de transport folosit, euristică fiind îndeplinită în acest caz de asemenea.

7. Flexibility and efficiency of use

Pe de-o parte, prin faptul că toate task-urile acestui grup sunt accesibile prin butoane, vizibil și logic plasate, utilizatorului îi este oferită un nivel destul ridicat de eficiență. Iar pe de altă parte, în ceea ce privește flexibilitatea, datorită butonului de *back* și a meniului lateral, utilizatorul poate anula acțiuni sau poate naviga la altele într-o manieră simplă.

8. Aesthetic and minimalist design

Datorită design-ului minimalist, în toate cele trei task-uri se pot observa panouri simple și estetice. Acestea, pe cât posibil, oferă strict informațiile necesare, structurate logic (titluri cu font mare, descrieri cu font mediu, alinierea textului) pentru a nu încărca panourile, astfel dând utilizatorului posibilitatea de a identifica ușor orice fel de informație care ajută la interacțiune.

9. Help users recognize, diagnose and recover from errors

Singurul task care necesită revenire din erori este acela de comandă a unui bilet. În acest caz, în situații în care sistemul nu poate efectua comenzi, utilizatorului i se va afișa în fereastra de dialog un mesaj prin care este informat cu privire la eroare.

10. Help and documentation

Deoarece toate cele trei task-uri sunt intuitive și ușor de identificat nu a fost necesară integrarea unei documentații care să servească drept ajutor utilizatorului.

Tasks 6, 8 & 12

1. Visibility of system status

Scenariile 6 si 12 sunt asemanatoare din perspectiva experientei utilizatorului, asta insemnand ca in urma selectarii unei anumite actiuni(Challenges/Share eco equipmennt) un nou screen se va deschide. Statusul sistemului este foarte bine reprezentat prin mesajele expuse utilizatorului care stie in orice moment unde se afla, ce actiuni trebuie sa faca si care este rezultatul acestora. Scenariul 8 contine de asemenea informatii care il ajuta pe utilizator sa inteleaga status-ul in care se afla atat el cat si sistemul.

2. Match between system and the real world

Intreaga aplicatie foloseste limba engleza, avand cuvinte simple, care fac posibila utilizarea aplicatiei de catre un numar mare de utilizatori. Termenii sunt simpli, nu necesita cunostinte tehnice.

3. User control and freedom

In cadrul scenariului 8 utilizatorul nu poate sa incheie o cursa pana nu incarca o poza care sa dovedeasca integritatea transportului. In schimb, pentru scenariile 6 si 12 utilizatorul are libertate mare putand sa navigheze intre screen-uri fara a fi nevoie de alte validari suplimentare. De exemplu, in cazul scenariului 12, daca utilizatorul adauga un echipament caruia ii greseste detaliile acesta poate modifica greselile prin apasarea butonului de update.

4. Consistency and standards

Fiecare componenta utilizata in cadrul scenariilor 6, 8, 12 sunt consistente cu toate celelalte componente ale aplicatiei precum si ale altor aplicatii de tip android. In ceea ce priveste respectarea standardelor, aplicatie este adaptata astfel incat sa fie in concordanta cu restul aplicatiilor de acest gen.

5. Error prevention

In cazul scenariilor 6 si 8 nu au cum sa apara erori deoarece utilizatorul interactioneaza cu interfata grafica doar prin intermediul unor butoane deci el nu necesita sa introduca valori care ar putea provoca diverse erori. In cazul scenariului 12, daca utilizatorul greseste, acesta poate sa stearga sau sa actualizeze detaliile astfel incat totul sa fie in regula.

6. Recognition rather than recall

Utilizatorul nu trebuie sa retina informatii intre screen-uri, fiecare screen contine informatii care sa-l "aminteasca" utilizatorului la ce pas este si ce are de facut.

7. Flexibility and efficiency of use

In cadrul acestor scenarii nu exista scurtaturi pentru utilizatorii experimentati, care sa le usureze navigarea prin intermediul aplicatiei.

8. Aesthetic and minimalist design

Deoarece aplicatia este destinata unui numar cat mai larg de persoane, design-ul scenariilor este minimalist si usor de inteles, imaginile jucand un rol foarte important in ceea ce priveste experienta utilizatorului.

9. Help users recognize, diagnose and recover from errors

In cazul acestor scenarii nu pot aparea erori ale sistemului provocate de introducerea anumitor valori eronate de catre utilizator.

10. Help and documentation

In cazul celor 3 scenarii nu a fost adauga documentatie suplimentare deoarece fiecare actiune este clara prin numele ei(Challenges/Share eqo equipment) iar pasii pe care ii parcurge utilizatorul sunt usor de inteles.

Tasks 2, 5 & 7

1. Visibility of system status

În fiecare dintre cele trei scenarii utilizatorul este ținut la curent în permanență cu statusul sistemului. După fiecare operație utilizatorul va observa schimbări în interfață (la completarea opțiunilor de plată de exemplu acesta va observa schimbarea butoanelor și a switch-urilor în permanență). Pe lângă interfața responsive sunt folosite și modal-uri pentru a informa utilizatorul despre rezultatul acțiunilor sale. De asemenea operațiunile terminale se finalizează prin deplasarea la noi ecrane înștiințând astfel utilizatorul despre finalitatea operației.

2. Match between system and the real world

Ecranele celor trei scenarii prezintă mesaje și etichete care folosesc doar cuvinte din engleza simplă (https://en.wikipedia.org/wiki/Simple_English) și denumiri standard folosite și în alte aplicații cu focusul pe mobilitatea urbană

3. User control and freedom

În cadrul scenariului de plată utilizatorul nu poate anula o plată o dată ce a apăsă butonul de 'proceed'. Acest lucru s-ar putea rezolva prin folosirea unui modal în care detaliile introduse de utilizator anterior să fie confirmate sau infirmate de acesta, acesta dându-și și acordul pentru plată în același timp.

Pentru scenariul de acceptare a unei plăți utilizatorul are șansa de 'a ignora' o cursă în continuare dacă face dismiss modal-ului. În același timp ca ultimă măsură de fallback, acesta poate anula cursa dacă a acceptat-o din greșeală.

4. Consistency and standards

Toate scenariile folosesc cuvinte fără subînțelesuri. În același timp interfețele acestora se ghidează după standardele interfețelor de utilizator clasice folosite în aplicațiile Android (folosirea de navigation drawers, toolbar-uri, card-uri pentru afișarea calupurilor de date, etc)

5. Error prevention

Pentru toate cele trei scenarii s-a ales minimizarea șansei de eroare. Astfel am ales să lăsăm utilizatorul să poată întreprinde cât mai puține acțiuni care necesită input variabil. Astfel majoritatea mijloacelor de comunicare reprezintă selctarea unei opțiuni dintr-un set limitat și predefinit prin folosirea de switch-uri, radio buttons, butoane pentru continuarea acțiunii etc. Singurul input variabil o reprezintă textbox-ul în care utilizatorul își introduce review-ul, dar această acțiune nu este error prone deoarece input-ul este sanitized înainte de a fi trimis mai departe.

6. Recognition rather than recall

Toate cele trei scenarii se bazează pe recunoașterea elementelor de interfață. Utilizatorul nu trebuie să rețină informație suplimentară de la un ecran la altul, iar fiecare element de interfață este vizibil.

7. Flexibility and efficiency of use

Flexibilitatea este inexistentă deoarece în fiecare scenariu sarcina aferentă acestuia prezintă un singur mod de realizare. Utilizatorii experimentați ar putea considera acest lucru ca fiind frustrant.

8. Aesthetic and minimalist design

Design-ul general al aplicației este minimalist, fiecare ecran al aplicației prezentând doar informația necesară utilizatorului pentru îndeplinirea sarcinei curente.

9. Help users recognize, diagnose and recover from errors

În cazul unei erori în oricare dintre cele trei scenarii utilizatorul va trebui să reia tot procesul de la zero. Acest lucru nu este neapărat o problemă deoarece task-urile sunt relativ simple și nu implică navigarea prin foarte multe ecrane și completarea de date complexe.

10. Help and documentation

Nu există documentație în plus pentru folosirea acestor scenarii deoarece sunt destul de simple încât să fie înțelese de orice utilizator care nu folosește pentru prima dată o aplicație mobilă.