

Česká zemědělská univerzita v Praze

Provozně ekonomická fakulta



Doplněná UI specifikace – Interakce člověk počítač

Pitný režim

Hong Vinh Tam

© 2022 ČZU v Praze

Obsah

Motivace a cíle	2
Persony	3
Úvodní stránka.....	4
1. Logický design	4
2. User case.....	4
3. Scénář	4
Registrace	5
1. Logický design	5
2. User case.....	5
3. Scénář	5
Přihlášení.....	6
1. Logický design	6
2. User case.....	6
3. Scénář	6
Profil uživatele	7
1. Logický design	7
2. User case.....	7
3. Scénář	7
Nastavení	8
1. Logický design	8
2. User case.....	8
3. Scénář	8
Statistika.....	9
1. Logický design	9
2. User case.....	9
3. Scénář	9
Grafický design	10

Motivace

Každodenní pitný režim je pro zdraví člověka velice důležitý a umožňuje lidskému tělu dobře fungovat během celého dne. Mnoho lidí však vlivem práce či jiných činností zapomíná na dodržování dostatečného příjmu vody. Motivací pro tuto práci je tedy pomoci lidem prostřednictvím jednoduché mobilní aplikace sledovat a upozorňovat na jejich pitný režim.

Cíle

Cílem je vytvořit mobilní aplikaci, která uživateli na základě jejich zadaných osobních údajů jako je pohlaví, věk, váha a výška, vypočítá množství vody, který by měl daný uživatel za den přijmout. Dále bude aplikace obsahovat i statistiku dodržování pitného režimu uživatele za poslední týden.

Aplikace klade důraz na:

- intuitivní a snadné ovládání
- funkčnost offline

Persony

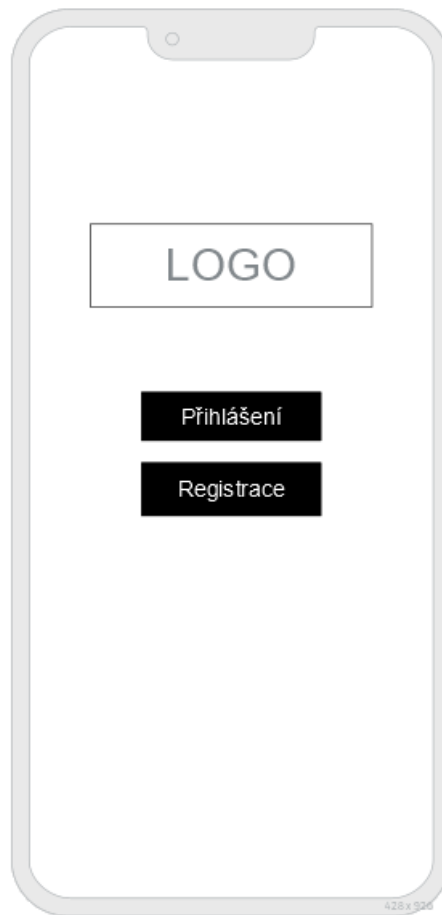
Jméno a příjmení	Natálie Šťastná (cílový uživatel)
Věk	24
Pohlaví	žena
Zájmy	atletika, fitness, zdravý životní styl, plavání
Typický den	Natálie je profesionální sportovkyně, která denně absolvuje i několik tréninků. Pečlivě si hlídá svůj pitný režim a stravu.
Historie	Od 7 let dělá atletiku a vystudovala UK Fakultu tělesné výchovy a sportu. Nyní je českou reprezentantkou v atletice.

Jméno a příjmení	Martin Veselý (občasný uživatel)
Věk	36
Pohlaví	muž
Zájmy	cestování, rybaření, vaření
Typický den	Martin pracuje jako řidič kamionu. Tráví celý den za volantem a často se cítí unavený. Všiml si, že během dne málo pije a rozhodl se zkusit dostatečně pít, aby zmírnil únavu.
Historie	Vystudoval střední dopravní školu a nyní je řidičem kamionů.

Jméno a příjmení	Pavel Novotný (Nezajímá se o nové technologie)
Věk	72
Pohlaví	muž
Zájmy	procházky, sledování fotbalu, houbaření
Typický den	Pavel je již v důchodu a každý den tráví procházkou v přírodě či posedáváním v hospodě u piva s kamarády. Má však mnohé zdravotní problémy a doktor mu doporučil dodržovat pitný režim. Pavel je však líný a zapomnětlivý a tak mu vnoučata koupila mobilní telefon s aplikací Pitný režim.
Historie	Vystudoval střední odborné učiliště v oboru truhlářství. Celý svůj život pracoval jako truhlář.

Úvodní stránka

1. Logický design



2. User case

- Uživatel očekává od aplikace zobrazení úvodní stránky
- Pokud uživatel používá aplikaci poprvé, očekává možnost registrace
- Pokud je uživatel již zaregistrovaný, očekává možnost přihlášení

3. Scénář

- Aplikace zobrazí úvodní stránku s logem a tlačítky pro přihlášení a registraci, které jej po zmáčknutí přesměruje na stránku pro přihlášení či registraci

Registrace

1. Logický design

A wireframe of a mobile application registration screen. At the top, there is a header box labeled "Registrace". Below this, there are four input fields arranged vertically, each with a label to its left: "Uživatelské jméno:", "Email:", "Heslo:", and "Potvrzení hesla:". At the bottom of the form, there is a black button with the white text "Registrovat". The entire form is enclosed in a light gray rounded rectangle representing a smartphone frame. In the bottom right corner of the frame, the text "428x926" is visible.

2. User case

- Uživatel se chce zaregistrovat, očekává možnost zadání uživatelského jména, emailu a nastavení hesla

3. Scénář

- Aplikace zobrazí pole pro vyplnění uživatelského jména, emailu, hesla, potvrzení hesla a tlačítko pro dokončení registrace, který vrátí uživatele zpět na úvodní stránku, kde se může přihlásit do aplikace

Přihlášení

1. Logický design



2. User case

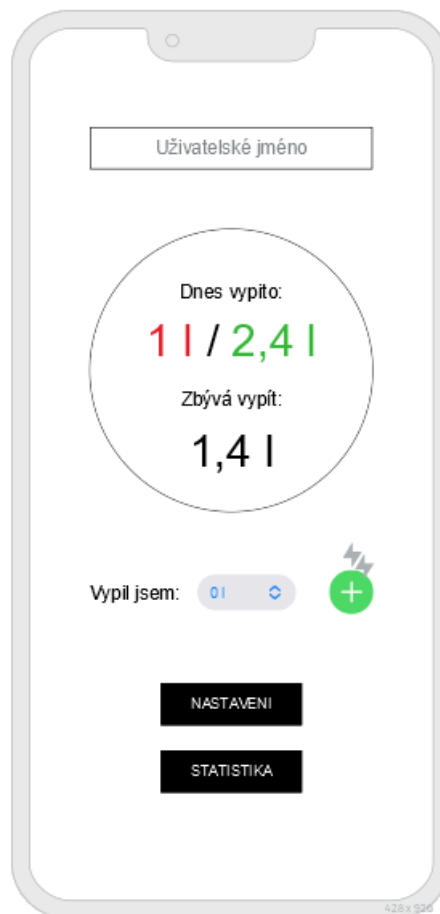
- Uživatel je již registrovaný a chce se přihlásit. Očekává pole pro vyplnění emailu, hesla a tlačítko pro přihlášení
- V případě, že uživatel zapomněl heslo, očekává také možnost obnovení hesla

3. Scénář

- Aplikace zobrazí pole pro vyplnění emailu, hesla a tlačítko pro přihlášení, který uživatele přesměruje na jeho osobní profil
- Aplikace také zobrazí tlačítko pro zaslání nového hesla do emailu uživatele pro případ, že uživatel zapomněl heslo

Profil uživatele

1. Logický design



2. User case

- Uživatel očekává svůj přehled vypité vody za daný den
- Uživatel očekává možnost zapsání množství vody, které zrovna vypil
- Uživatel očekává možnost nastavení svého účtu a zobrazení statistiky pitného režimu v předchozích dnech

3. Scénář

- Aplikace zobrazí přehled uživatelem již vypité vody za daný den, kolik toho celkem musí za den vypít a jaké množství vody zbývá uživateli ještě vypít
- Aplikace zobrazí pole pro vyplnění množství zrovna vypité vody a tlačítko pro přidání záznamu
- Aplikace zobrazí i odkaz na nastavení uživatelského účtu a odkaz na zobrazení statistiky pitného režimu v předchozích dnech

Nastavení

1. Logický design

Nastavení

Pohlaví: muž ▾

Věk: 20 ▾

Váha: 60 Kg ▾

Výška: 165 cm ▾

Nové uživatelské jméno:

Nové heslo:

Uložit změny

Odhlásit se

Odstranit účet

2. User case

- Uživatel očekává možnost úpravy svých osobních údajů, změna uživatelského jména a hesla
- Uživatel očekává možnost odhlásit se ze svého účtu
- Uživatel očekává možnost odstranit svůj účet

3. Scénář

- Aplikace zobrazí pole pro zadání údajů pohlaví, věk, váha a výška, které slouží k výpočtu celkového množství vody, které musí uživatel vypít za den
- Aplikace zobrazí pole pro zadání nového uživatelského jména a hesla
- Aplikace zobrazí tlačítka pro uložení změn, odhlášení a odstranění uživatelského účtu

Statistika

1. Logický design



2. User case

- Uživatel očekává statistiku jeho pitného režimu v minulosti

3. Scénář

- Aplikace zobrazí přehled pitného režimu uživatele v posledních sedmi dnech

Grafický design

