

Dokumentacja systemu BestTime

Course Developers

Tomasz Kuczyński, Robert Pietrykowski

28-01-2020

v1.1

Spis treści

1.	Wizja systemu Best Time	2
1.1.	Wprowadzenie	2
1.1.1.	Cel	2
1.1.2.	Zakres	2
1.1.3.	Definicje i skróty	2
1.1.4.	Omówienie	2
1.2.	Pozycjonowanie	2
1.2.1.	Sformułowanie problemu	2
1.3.	Opis użytkownika	3
1.3.1.	Środowisko użytkownika	3
1.3.2.	Profile użytkowników	3
1.3.3.	Najważniejsze potrzeby użytkowników	4
1.4.	Omówienie produktu	5
1.4.1.	Podsumowanie możliwości	5
1.4.2.	Założenia i zależności	5
1.4.3.	Koszt i ceny	6
1.5.	Funkcje produktu	6
1.5.1.	Funkcjonalność analizująca zadowolenie rozmówcy	6
1.5.2.	Funkcjonalność przewidująca odpowiedni czas na przyszłą rozmowę	6
1.5.3.	Interfejs użytkownika	6
1.5.3.1.	Panel wyników	6
1.5.4.	Pozyskiwanie listy kontaktów	6
1.5.5.	Dzwonienie z poziomu aplikacji	6
1.6.	Zakres jakości:	6
1.7.	Inne wymagania produktu	6
1.7.1.	Obowiązujące standardy	6
1.7.2.	Wymagania wydajnościowe	6
1.8.	Wymagania dotyczące dokumentacji	7
1.8.1.	Poradnik użytkownika	7
2.	Zakres systemu	7
2.1.	Tabela role:	7
2.2.	Tabela IN OUT:	7
3.	Przypadki użycia	9

3.1.	Przypadek użycia 1: Nawiązywanie połączenia.....	9
3.2.	Przypadek użycia 2: Pozyskiwanie informacji dotyczących dostępności od Rozmówcy.....	10
3.3.	Przypadek użycia 3: Pozyskiwanie informacji dotyczących dostępności Rozmówcy od Klienta 10	
4.	Historia dokumentu	11

1. Wizja systemu Best Time

1.1. Wprowadzenie

1.1.1. Cel

Niniejszy rozdział służy przedstawieniu przeznaczenia tworzonego systemu, jego głównych cech i przyjętych założeń oraz zobrazowanie głównych funkcjonalności tworzonej aplikacji.

1.1.2. Zakres

Rozdział jest związany z aplikacją BestTime, która została zaprojektowana, zaimplementowana oraz wdrożona przez zespół DINO. System ma na celu analizę rozmów wideo poprzez badanie zadowolenia rozmówcy.

1.1.3. Definicje i skróty

BestTime - aplikacja, której dotyczy ten dokument. Zamiennie określana również jako: **produkt, aplikacja** (pod warunkiem, że nie zostało sprecyzowane, że chodzi o inną aplikację).

Klient - Patryk Żywica - zleceniodawca projektu. Zamiennie określany również jako: **użytkownik, zleceniodawca**.

Zespół DINO - wykonawca projektu - zespół programistyczny, którego reprezentantem jest manager projektu – Mateusz Tylka.

1.1.4. Omówienie

W dalszej części rozdziału zawarte są informacje na temat obecnego problemu klienta i możliwości jego rozwiązania, dokładny opis funkcjonalności produktu oraz wszelkie wymagania, które muszą zostać spełnione, aby produkt został wdrożony oraz działał prawidłowo.

1.2. Pozycjonowanie

1.2.1. Sformułowanie problemu

Problem	Niepewność klienta, do których kontaktów najlepiej zadzwonić za pomocą wideorozmowy w danym momencie
dotyczy	Klienta i jego rozmówców,
efektem którego jest	wrażenie u klienta, że niektórzy rozmówcy są niezadowoleni z odbytej rozmowy

pomyślnym rozwiązaniem byłaby	aplikacja, która pomogłaby klientowi w podjęciu decyzji, dotyczącej wyboru rozmówcy, w taki sposób, by znacząco zwiększała ona prawdopodobieństwo uzyskania zadowolenia ze strony rozmówcy
--------------------------------------	--

1.3. Opis użytkownika

1.3.1. Środowisko użytkownika

Użytkownik wykorzystuje telefon BlackBerry KeyOne z systemem Android w wersji 8.1 lub nowszej, który przesyła swój obraz do telewizora. Urządzenie w czasie rozmowy zazwyczaj znajduje się obok telewizora. Do przeprowadzenia rozmów korzysta z komunikatora WhatsApp.

1.3.2. Profile użytkowników

Nazwa	Klient
Opis	Zleceniodawca produktu i jego główny użytkownik
Typ	Standardowy użytkownik bez zaawansowanej wiedzy informatycznej
Obowiązki	<ul style="list-style-type: none"> Pojawia się na spotkaniach z przedstawicielami zespołu DINO Odpowiada na pytania dotyczące realizowanego projektu Zatwierdza bądź odrzuca propozycje zespołu DINO i udziela uwag dotyczących realizowanego produktu
Kryteria sukcesu	<ul style="list-style-type: none"> Rozwiązanie podstawowego problemu Intuicyjność i łatwość obsługi programu Jak najmniejszy poziom ingerencji w sposób prowadzenia wideorozmów Wpływ produktu na optymalizację procesu przeprowadzania wideorozmów Adekwatność przewidywanego zadowolenia rozmówców względem rzeczywistości

Nazwa	Rozmówca
Opis	Osoba z listy kontaktów klienta
Typ	Standardowy użytkownik bez zaawansowanej wiedzy informatycznej
Obowiązki	
Kryteria sukcesu	<ul style="list-style-type: none"> • Jak najmniejszy poziom ingerencji w prowadzenie wideorozmów • Nie będzie otrzymywał połączeń od klienta w nieodpowiednim momencie

1.3.3. Najważniejsze potrzeby użytkowników

Potrzeba	Priorytet	Obawy	Proponowane rozwiązanie
Informacja na temat potencjalnego zadowolenia rozmówców z rozmowy w określonym czasie	1	Ewentualny formularz do wprowadzania danych o rozmówcach musi być krótki, a jego wypełnianie nie powinno zajmować wiele czasu	<ul style="list-style-type: none"> • Dane na podstawie analizy zadowolenia rozmówców • Dokładność przewidywania będzie inna w różnych przedziałach czasowych • Możliwe zastosowanie formularza, do którego klient wprowadzałby dane o rozmówcach • Dopuszczalna interakcja programu z rozmówcami

Interfejs użytkownika	2	BlackBerry KeyOne posiada nietypowe wymiary ekranu. Niektóre aplikacje, takie jak GoogleMaps, nie wyświetlają się poprawnie	<ul style="list-style-type: none"> • Intuicyjny i łatwy w obsłudze • Motywem przewodnim designu jest kolor różowy • Poprawne wyświetlanie na ekranie telefonu klienta
Mała ingerencja w życie użytkownika	3		<ul style="list-style-type: none"> • Program powinien zbierać dane bez konieczności aktywnej obsługi przez użytkownika • Nieinwazyjny sposób pozyskiwania informacji od użytkowników • Dzwonienie z poziomu aplikacji
Optymalizacja	4		<ul style="list-style-type: none"> • Sortowanie kontaktów • Wyszukiwanie kontaktów

1.4. Omówienie produktu

1.4.1. Podsumowanie możliwości

Korzyści klienta	Wspierające funkcjonalności
Możliwość korzystnego planowania przeprowadzonych rozmów, równoznaczne z rozwiązaniem problemu przewodniego	<ul style="list-style-type: none"> • Funkcjonalność analizująca zadowolenie rozmówców, • funkcjonalność przewidująca odpowiedni czas na przyszłą rozmowę
Sprawny i intuicyjny dostęp do danych programu	<ul style="list-style-type: none"> • Panel wyników interfejsu użytkownika

1.4.2. Założenia i zależności

- System operacyjny, na którym będzie pracował program pozostanie niezmieniony
- Aplikacja WhatsApp będzie istniała w przyszłości i nie wprowadzi drastycznych zmian w swoim funkcjonowaniu
- Środowisko użytkownika pozostanie niezmienione

1.4.3. Koszt i ceny

Budżet projektu wynosi 0zł. Stworzenie aplikacji nie pociąga za sobą żadnych kosztów jak również jej wdrożenie oraz użytkowanie.

1.5. Funkcje produktu

1.5.1. Funkcjonalność analizująca zadowolenie rozmówcy

Program będzie analizował zadowolenie rozmówcy z przeprowadzonej rozmowy

1.5.2. Funkcjonalność przewidująca odpowiedni czas na przyszłą rozmowę

Na podstawie zebranych informacji program będzie przewidywał odpowiedni czas na zadzwonienie do danego rozmówcy

1.5.3. Interfejs użytkownika

Jest intuicyjny i łatwy w obsłudze. Głównym motywem kolorystycznym są odcienie różu.

1.5.3.1. Panel wyników

Zawiera informacje nt. przewidywanego zadowolenia rozmówców w różnych godzinach.

1.5.4. Pozyskiwanie listy kontaktów

Program będzie pobierał listę kontaktów z telefonu klienta lub aplikacji WhatsApp.

1.5.5. Dzwonienie z poziomu aplikacji

Program pozwoli użytkownikowi na nawiązywanie połączeń z poziomu aplikacji

1.6. Zakres jakości:

- Po wykonaniu trzech połączeń do danego kontaktu, program powinien w prawidłowy sposób przewidywać zadowolenie tego rozmówcy w przyszłości (wcześniejsze przewidywania będą miały stosowne oznaczenie)
- Skuteczność wyników pozytywnych musi wynosić 100%

1.7. Inne wymagania produktu

1.7.1. Obowiązujące standardy

- Produkt musi być zgodny ze standardami platformy Android
- Produkt musi być zgodny z obowiązującym prawem autorskim i prawom pokrewnym dotyczącym software'u
- Produkt musi być zgodny z obowiązującymi prawami ochrony danych osobowych, m. in. RODO
- Przy produkcji nie można korzystać ze środków zewnętrznych bez odpowiedniej licencji na ich wykorzystanie

1.7.2. Wymagania wydajnościowe

- Program powinien uruchamiać się szybko, by nie opóźnić rozmowy przeprowadzonej przez klienta

1.8. Wymagania dotyczące dokumentacji

1.8.1. Poradnik użytkownika

Krótki, szczegółowy i estetyczny opis funkcjonalności programu z instrukcją obsługi nieprzekraczający 5 stron.

2. Zakres systemu

2.1. Tabela role:

AKTOR	CEL
Użytkownik aplikacji - Klient	<ul style="list-style-type: none">• Użytkowanie aplikacji• Dzwonienie• Uzyskiwanie informacji o kontakcie• Dowiadywanie się w przód czy będzie można zadzwonić• Odpowiadanie na pytania ankiety
Osoba (Kontakt z telefonu)	<ul style="list-style-type: none">• Odpowiadanie na kontakt aplikacji zgodnie z jej wymogami• Odbieranie od użytkownika

2.2. Tabela IN OUT:

NAZWA		IN	OUT	OPT
Język interfejsu		Język angielski	Pozostałe języki	
System		Android 7.1 lub nowszy (na podstawie BlackBerry KeyOne)	IOS, Windows	
Informacje o kontakcie			Skanowanie facebook'a danej osoby by dowiedzieć się o niej więcej, Automatyczny update listy kontaktów, Eksportowanie plików .csv i .vcf przez klienta, Ręczne dodawanie kontaktów	Kontakty będą pobierane z listy kontaktów w telefonie lub z komunikatora
Kompatybilność z komunikatorem				
Możliwość		Klient		Pozostali

użytkowania aplikacji				użytkownicy
Przechowywanie zebranych danych		Wewnętrznie bez wglądu	Brak eksportu zgromadzonych danych, Brak zapisu rozmowy	
Szata graficzna		<p>różowy – oznaczenie kontaktów dostępnych</p> <p>fioletowy – oznaczenie kontaktów prawdopodobnie dostępnych</p> <p>biały – oznaczenie kontaktów niedostępnych lub takich, o których nie ma żadnych informacji</p> <p>grafiki kotów</p>	<p>Używanie ładniejszych różów dla osób do których warto zadzwonić,</p> <p>Wybór kolorów z poziomu aplikacji</p>	
Dodatkowe informacje o klientach		Ankieta przed (pierwszym) dzwonieniem		
Uruchomienie głównej działalności aplikacji		<p>Po 3 odbytych rozmowach z daną osobą (wcześniej, dane będą wyświetlane, ale taka osoba będzie oznaczona jako nie pewna),</p> <p>Brak False Positive</p>	Aplikacja działa już od pierwszego uruchomienia	
Rozdzielczość ekranu		1620 x 1080	Automatycznie dostosowująca się rozdzielczość	
Listowanie klientów		<p>Im przypisane wyższe zadowolenie kontaktu z telefonu tym wyżej na liście będzie on pozycjonowany,</p> <p>Następnie kontakty będą się układać w kolejności, którą przyjmą po 30 minutach,</p> <p>Wyszukiwanie po nazwie</p>	<p>Obrazki ze zdjęciami przy klientach,</p> <p>Szybkie wybieranie</p>	
Rozkład czasowy w jakim w przyszłości		Kolory wyświetlane przy liście kontaktów będą wskazywały aktualną		

będzie można dzwonić		godzinę, Szczegółowe dane o kontakcie (czyli aktualny dzień) po przesunięciu do boku nazwy kontaktu Będą wyświetlane w blokach co 30 minut. Godziny: 6 12 18 i 22 będą podpisane, Rozkład wyświetla się w godzinach 6-24		
Użytkownicy nie pewni oraz Ci do których nie dzwoniliśmy		Kontakty, do których nie dzwoniliśmy będą się wyświetlały na szaro oraz znajdowały się u dołu listy, Użytkownicy niepewni będą dodatkowo opisani, np.: będzie szary podpis "trwa okres rozruchowy"		
Użytkownicy do których lepiej nie dzwonić		Gdy chcemy zadzwonić do użytkownika, który jest oznaczony na biało wyskoczy nam okienko, które zapyta czy jesteśmy pewni,		

3. Przypadki użycia

3.1. Przypadek użycia 1: Nawiązywanie połączenia

Główny aktor: Klient

Chce w intuicyjny i szybki sposób nawiązać połączenie za pośrednictwem aplikacji.

Warunki początkowe: Klient ma uruchomioną aplikację.

Warunki końcowe: Następuje próba nawiązania połączenia lub połączenie zostaje anulowane.

Scenariusz:

1. Klient wybiera osobę do rozmowy
 - a. Klient wybiera dostępnego rozmówcę
 1. Klient klika przycisk dzwonienia
 2. Następuje próba nawiązania połączenia pomiędzy

- b. Klient wybiera dostępnego rozmówcę z oznaczeniem, że ta informacja jest niepewna lub rozmówcę niedostępnego
 - 1. Klient klika przycisk dzwonienia
 - 2. Klientowi wyświetla się ostrzeżenie
 - a. Klient zatwierdza połączenie
 - 1. Następuje próba nawiązania połączenia pomiędzy Klientem a rozmówcą
 - b. Klient anuluje połączenie
- c. Klient wybiera rozmówcę, z którym wcześniej nie rozmawiał za pośrednictwem tej aplikacji
 - 1. Klient klika przycisk dzwonienia
 - 2. Klientowi wyświetla się ostrzeżenie
 - a. Klient zatwierdza połączenie
 - 1. Klientowi wyświetla się formularz dotyczący Rozmówcy
 - 2. Klient wypełnia formularz
 - 3. Następuje próba nawiązania połączenia pomiędzy Klientem a rozmówcą
 - b. Klient anuluje połączenie

3.2. Przypadek użycia 2: Pozyskiwanie informacji dotyczących dostępności od Rozmówcy

Główny aktor: Rozmówca

Interesariusze i ich wymagania:

Rozmówca: Chce, by proces przekazywania informacji był prosty i krótki.

Klient: Chce, aby Rozmówca nie zniechęcił się do rozmów z Klientem.

Warunki początkowe: Rozmówca znajduje się na liście kontaktów Klienta

Scenariusz:

- 1. Rozmówca otrzymuje wiadomość z zapytaniem dotyczącym jego dostępności
 - a. Rozmówca odpowiada na zadane pytanie
 - 1. Program otrzymuje informacje wysłane przez Rozmówcę
 - b. Rozmówca nie odpowiada

3.3. Przypadek użycia 3: Pozyskiwanie informacji dotyczących dostępności Rozmówcy od Klienta

Główny aktor: Klient

Chce, aby ten proces był prosty i szybko przebiegał.

Warunki początkowe: Klient ukończył właśnie rozmowę z Rozmówcą, o którym program nie ma pewnych informacji dotyczących dostępności

Scenariusz:

1. Klientowi wyświetla się pytanie dotyczące Rozmówcy
 - a. Klient odpowiada na zadane pytanie
 1. Program otrzymuje informację od Klienta
 - b. Klient nie udziela odpowiedzi

4. Historia dokumentu

Data	Wersja	Opis	Autor
28-01-2020	v1.0	Utworzenie dokumentu	Robert Pietrykowski
29-01-2020	v1.1	Uaktualnienie informacji dot. szaty graficznej w tabeli IN/OUT	Karol Piotrowski