

Specifikace zadání a uživatelských požadavků

Tvorba uživatelských rozhraní

Individuální průzkum

Vojtěch Kališ, xkalis03@stud.fit.vutbr.cz

Téma – mobilní aplikace Time Planner

Jakožto téma jsem se rozhodl vybrat nějakou aplikaci, jejíž funkcionality spočívá ve vytváření plánů, upomínek či jakéhokoliv jiného druhu poznámek za účelem zapsání si či připomenutí důležité události, schůze, nebo i trivialit jako co je potřeba koupit při příští návštěvě obchodu apod.; čili jakýkoliv například digitální kalendář, poznámkový blok a jiné aplikace umožňující výše popsané. Zároveň proběhla snaha najít takovou aplikaci, na níž byly na první pohled patrné chyby z pohledu GUI a uživatelského procesu, a to za účelem zjednodušení analýzy problémů dané aplikace a následného návrhu jejich řešení.

Způsob zkoumání uživatele

Jako subjekt pro svůj uživatelský průzkum jsem si vybral svého bratra, jemuž jsem aplikaci na chvíli předal a následně jej podrobil několika předem přichystaným stručným otázkám, které měly za účel zjistit jeho pocity z aplikace, připomínky, požadavky a jiné.

Požadavky uživatele

- Přehlednost
- Jednoduchost použití
- Není zapotřebí převeliké množství funkcí
- Možnost změny barevného scématu a pozadí
- Rychlá editace položek

Způsob používání současné aplikace

Momentální aplikace je založena na třídění všech nových i již vytvořených úloh do skupin podle různých kondic, převážně pak tedy místa jejich vykonání, čili např. na poznámky vytvořené pro školu, práci, na doma, volný čas a tak dále. Postrádá možnost zobrazit je všechny chronologicky za sebou a tím zbytečně vytváří zmatek, což jde proti jejímu účelu. Ihned po prvotním spuštění aplikace na uživatele vyskočí několikakrokový tutoriál na vytvoření nové úlohy, načež je uživatel stejně zmaten co to vlastně vytvořil a proč, a poté navíc zjistí že jej čeká ještě zkouknout dalších 10 tutoriálů. Odhaduji, že právě v tenhle moment by to obvyklý uživatel vzdal a aplikaci zavřel, čemuž napovídá i nepěkné hodnocení aplikace.

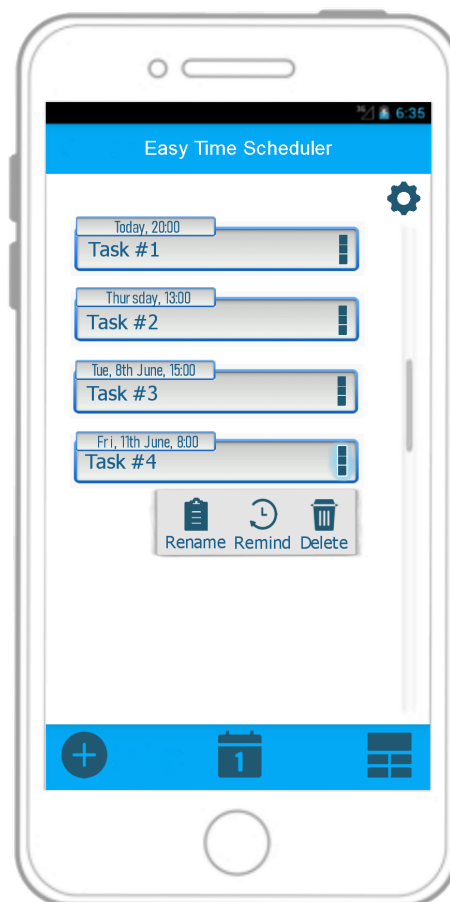
Identifikované potíže

- Aplikace má zbytečně příliš mnoho funkcí, což ji dělá nepřehlednou a komplikovanou

- Pouze dvě barevná schémata, skoro žádné možnosti kustomizace
- Zákazník očekává jednoduché řešení jednoduchého problému, ale čeká na něj složité monstrum

Vlastní návrh nového řešení

Aplikace má v hlavním panelu nástrojů pouze tři hlavní funkce, a to konkrétně funkci pro vytvoření úlohy, zobrazení kalendáře s podrobnostmi k úlohám v následujících dnech a také možnost grafického přepnutí mezi více režimy zobrazení úloh, přesně v tomto pořadí. Vytvořené úlohy obsahují v hlavním menu pouze jejich jméno a čas konání, přičemž je možná každou úlohu rozkliknout, což otevře textový editor v němž je možné i doplnit přibližnější specifikaci k dané ploze. V pravém rohu položky je také tlačítko, které po rozkliknutí otevře jednoduché dropdown menu s možnostmi přejmenování položky, nastavení upomínky a nebo odstranění položky. V pravém horním rohu menu je tlačítko jež rozkliknutí otevře Nastavení, kde je dále umožněno například měnit barevné schéma aplikace výběrem z RGB palety, změnit používaný jazyk, nastavení zvuku apod.



Individuální průzkum

Jan Lutonský, xluton02@stud.fit.vutbr.cz

Téma – školní administrativní systém

Při hledání témat projektu jsem se ptal lidí v mém okolí jestli neznají nějaké aplikace, které by podle nich potřebovali zlepšit a každý kterého jsem se zeptal našel alespoň jednu aplikaci která by potřebovala redesign. Ze všech byla ale nejhorší aplikace pro správu informací o studentech, učitelích a majetku školy jedné nejmenované hudební školy. Proto jsem se rozhodl že se pokusím systém vylepšit ve svém projektu.

Sledování uživatele

Sledoval jsem uživatele při práci s jejich dosavadním administrativním systémem, bylo zjevné že nejsou se systémem vůbec spokojeni. systém je příliš složitý pro běžnou kancelářskou práci.

Uživatelé systému

Se systémem pracují dvě skupiny uživatel, administrativní pracovníci a učitelé, kteří ve škole učí. Administrativní pracovníci mají zkušenosti s prací na počítači a většinu dne tráví editací údajů v systému. Učitelé na druhou stranu jsou většinou starší lidé a mají problém při práci s počítačem proto si zvykli se systémem nepracovat vůbec a veškerou svou práci převedly na administrativní pracovníky. Učitelé ze systému potřebují číst informace o rozvrhu, seznamy žáků a kontaktní informace na rodiče a popřípadě zadávat známky ke konkrétnímu žákovi.

Požadavky uživatele

- Snadná manipulace se systémem, eliminace manuálního vypisování známých informací
- Snadné vyhledávání informací a jejich filtrování
- Snadné tisknutí informací na tiskárně
- Implementovat historii úpravy systému, možná reverzace akcí
- Zjednodušené rozhraní pro učitele

Způsob používání současné aplikace

Systém slouží pro vyhledávání studentů a modifikace informací o nich například školné, předměty které navštěvují, do jaké pobočky dochází, známky, atd.. A k generování informací nutných pro práci učitelů: rozvrhy, seznamy žáků, vysvědčení.

Sepsal jsem jednotlivé kroky které uživatel musí podstoupit při změně školného jednoho žáka.

Změna školného žáka


1. uživatel musí stisknout tlačítko studenti a vyhledat jméno žáka
2. v seznamu stejných jmen najít správného žáka manuálním porovnáváním čísla studenta
3. po té co byl vybrán správný žák je nutno stisknout tlačítko upravit
4. dále je nutné manuálně vypočíst a manuálně vepsat školné, toto školné je možno vypočíst z informací uložených v systému automaticky
5. zmáčknout tlačítko uložit nebo tlačítko zavřít, tyto tlačítka provádí stejnou akci
6. zmáčknout tlačítko faktury u žáka a tlačítko opravit dále kliknout na tlačítko řádky
7. manuálně upravit řádek cena, stejná hodnota jako školné, které bylo vyplněno v kroku 4)
8. zmáčknout tlačítko uložit nebo tlačítko zavřít
9. stáhnout fakturu a odeslat mailem

Tento postup by mohl vypadat následovně

1. zmáčknout tlačítko osoby
2. vyhledat podle čísla žáka konkrétního žáka
3. upravit informace o studiu, které automaticky změní cenu školného
4. zmáčknout tlačítko vygenerovat fakturu, které vygeneruje fakturu v pdf
5. odeslat pdf mailem

Vlastní návrh nového řešení

Hlavním cílem je zjednodušit a zpříjemnit práci administracním pracovníkům a to tak že sjednotím podsystemy. Implementuji historii změn v systému aby bylo možné měnit chyby a vytvořit nový přívětivější podsystem pro učitele.


DataM

—
🗖
✖

Osoby

Pobočky

☒ žáci
 ☐ učitelé
 ☐ rodiče
 ☐ zaměstnanci
 ☐

ID	Jméno	Příjmení	Datum Narození	Číslo studia
0	Adam	Ringer	06-06-2016	10

Specifikace zadání a uživatelských požadavků

téma Školní informační systém

Důvod výběru tématu

Téma „Školní administrativní systém“ jsme se rozhodli vybrat hned z několika důvodů, a to větší škály možností v oblasti implementace různých vylepšení, zajímavosti daného tématu, a v neposlední řadě také jelikož druhé téma se nám v porovnání zdálo až příliš primitivní.

Analýza uživatele

Uživatel aplikace je učitel nebo administrativní pracovník, který aplikaci používá k zobrazování a/nebo modifikaci informací o studentech, zaměstnancích školy, majetku školy a studijních programech.

Potřeby uživatele

Uživatel potřebuje co nejjednodušší grafické rozhraní pro učitele a automatizaci pro administrativní pracovníky do níž by bylo možné vkládat informace a poté je nazpět číst. Preferována je funkčnost a přehlednost, ale . Dále je kladen důraz na efektivní tisk informací a sdílení informací přes mail.

Popis současného řešení

The screenshot displays a school information system interface. The top section shows a list of students with columns for ID, name, age, and status. Below this, a student profile is visible, including personal details like birth date and contact information, as well as academic data such as subjects and grades. The bottom section shows a subject schedule with columns for subject, teacher, and time.

ID	Jméno	Věk	Stav
1	...	10 let	Student
2	...	8 let	Student
3	...	8 let	Student
4	...	12 let	Student
5	...	13 let	Student
6	...	10 let	Student
7	...	9 let	Student
8	...	9 let	Student
9	...	15 let	Student
10	...	14 let	Student
11	...	5 let	Student
12	...	13 let	Student

Subject	Teacher	Time
Hra na klavír	...	16:50 - 17:35
Hudební nauka	...	14:20 - 15:05

Návrh zadání

Návrh řešení (předběžný)