Název projektu

Projekt ITU, 2017Z

Číslo projektu: 36

Číslo a název týmu: 84. Tým xmojzi07

Autor: Radek Mojžíš

Další členové týmu: Maria Halamova

Abstrakt

Krátce a výstižně: V čem je zajímavá a výjimečná Vaše výsledná aplikace? Kdo je uživatel aplikace? Jaké jeho problémy výslednou aplikací řešíte?

Aplikace pro piškvorky podporující singleplayer i multiplayer a různé typy zahájení (klasické/swap). Slouží pro trénování na turnaje, popřípadě se dá využít i přímo na turnaji. Je pro středoškoláky, kteří berou piškvorky jako sport ale i pro ostatní milovníky této hry.

Pozor, funkce programu jako takové jsou pouze částí řešení, dílčím cílem. Hlavním cílem projektu je:

* průzkum cílové skupiny a typické případy použití
* klíčové prvky řešení (které dělají z výsledku konkurenceschopný produkt/řešení),
* **návrh GUI a příprava prototypu**
* **testování GUI pomocí prototypu**
* **implementace**

Následující strukturu je doporučeno dodržet. Otázky a poznámky v kapitolách nejsou maximum, ale doporučené minimum.

Pište jen zajímavé a klíčové informace a pouze ty, co se týkají přímo Vašeho zadání a souvisí s jeho řešením. Nekopírujte sem texty z webu (na ty se odkazujte), ale pište sem vaše poznatky a interpretaci.

**Každý člen týmu píše technickou zprávu sám za sebe**: uvadí materiály a zdroje, které on sám studoval; představuje a shrnuje technologie a znalosti, které on sám získal; píše úvahy, nápady a návrhy, které on sám vymyslel; popisuje implementaci, kterou on sám dělal; popisuje cíl, výsledky i závěr sám, jak on sám to vidí a o tom přemýšlí. *Tvrdá data* (naměřené hodnoty testování, screenshot výsledného rozhraní, společné výsledky apod.) je vhodné sdílet mezi členy týmu, stejně tak jako odkazovat se v textu na práci kolegů v týmu.

V případě nejasností u některých kapitol se řiďte **hlavním smyslem zprávy – co JÁ**: co jsem JÁ sám osobně udělal, co jsem se JÁ naučil, co JÁ umím nového, co si JÁ myslím, co JÁ navrhuji atd.

Průzkum kontextu použití

zkoumejte cílovou skupinu uživatelů a typické prostředí použití, sbírejte co nejvíce zjištění, ptejte se a komunikujte

tuto kapitolu je vhodné tvořit společně v týmu, obsah může být pro členy týmu stejný, zejména Persóna, Požadavky na produkt apod.

**Cílová skupina**

* Kdo je typický uživatel produktu?
* Čím se liší od jiných skupin uživatelů?
* Na základě průzkumu vytvořte Persónu typického uživatele.

**Typické případy použití**

* Proč bude typický uživatel produkt používat?
* S jakým cílem bude typický uživatel používat produkt? Jaký problém tím řeší?
* Dobře popište typické situace, přiložte fotku. Popisujte konkrétně a specificky.

**Prostředí použití**

* V jakých situacích bude produkt používat?
* Čím se situace liší od běžných či jiných specifických situací?
* Dobře popište typické situace, přiložte fotku. Popisujte konkrétně a specificky.

**Požadavky na produkt**

* Definujte jasně problém, který uživatel, má a který mu svým produktem vyřešíte.
* Specifikujte vlastnosti a funkce, které pomohou problém vyřešit.

Návrh klíčových prvků UI

obsah kapitoly je individuální/autorský, každý člen týmu nabízí své nápady, v případě společného brainstormingu (a podobných technik) musí každý zpracovat své postřehy a závěry sám

* Na jaké části interakce (používání) produktu je třeba se zaměřit, aby bylo používání produktu *cílovou skupinou* v *daných situacích* užitečné, pochopitelné, efektivní?
* Jaké jsou různé možnosti řešení? Čím více, tím lépe.
* Jaké klíčové prvky interakce (části produktu) je potřeba navrhnout? Čím jsou klíčové? Jaké problémy řeší?

Návrh GUI a Prototyp

* každý člen týmu navrhuje prototyp, popř. vybrané klíčové části prototypu,
* pracujte individuálně a tvůrčím způsobem, včetně případných komentářů
* výsledky diskutujte s týmem a integrujte