

Zákazník

Definícia úloh

TODO list:

- Možnosť uložiť stránku pre off-line prezeranie
- Možnosť uložiť inú stránku s obmedzením rekurzívneho ukladania do hĺbky
- Možnosť uložiť 3. stránku (testovať: najlepšie s výskytom veľa obrázkov) s možnosťou uloženia bez obrázkov
- Možnosť uložiť poslednú stránku ako možnosť na vytlačenie
- Možnosť otvoriť list uložených stránok a vykonať akcie:
 - Prezrieť uloženú stránku
 - Vymazať uloženú stránku
 - Pridať stránku k obľúbeným
 - Zmeniť alias pre stránku

Ciele projektu

Vytvoriť prehľadné a intuitívne používateľské rozhranie. Spracovať webovú aplikáciu ako responzívnu. Prispôsobí sa užívateľovi pri prehliadaní z každej veľkosti displeja.

Cieľová skupina

Cieľová skupina je veľmi rozsiahla začína mladými študentami ktorý nemajú prostriedky pre zabezpečenie stáleho internetového pripojenia a tak si ukladajú stránky pre štúdium do off-line verzie. Pokračuje cez ľudí v produktívnom vekom ktorý si ukladajú rôzne články ktoré ich zaujali no nemali možnosť si ich v danej chvíli prečítať. A končí pri staršej generácii ľudí ktorý doma napríklad varia a ukladajú si stránky s receptami pre neskoršie použitie (taktiež ako prvá skupina nemusia mať neustály prístup k internetu).

Analýza produktu

- Produkt bude intuitívny a rýchlo dostupný
- Nebude podliehať žiadnej inštalácii a zdĺhavým procesom pred spusteným produktom
- Bude bežať primárne na webovom prehliadači Google Chrome
- Nebude potrebná možnosť prihlasovania nakoľko si výsledný produkt načíta práve prihaseného užívateľa priamo z prehliadača

★			Set value:	m	<div><div>Save</div><div>Save in depth</div><div>Save without images</div><div>Save as print</div></div>
★			<input type="text"/>	m	
★		www.your-save-page.com			<div><div>Show saved</div></div>
★		Alias for saved page			<div><div></div></div>
★		Alias for saved page			<div><div></div></div>
★		www.your-save-page.com			<div><div></div></div>
★		Alias for saved page			<div><div></div></div>
★		www.your-save-page.com			<div><div></div></div>
★		www.your-save-page.com			<div><div></div></div>

Expert

Otázky

1. Definuj:
 - a. Cieľový produkt.
 - b. Primárne ciele projektu.
 - c. Užívateľov systému.
 - d. Cieľovú platformu / platformy.
2. Načrtni tvoju základnú predstavu užívateľského rozhrania
3. Ktoré prvky systému sú kľúčové ?
4. Aké budú hlavné príjmy tohto systému ? (Licencie, reklamy, ...)
5. Ako cieľová skupina rieši daný problém v súčasnosti ?
6. Existujú podobné systémy ?
 - a. Ak áno:
 - i. V čom vynikajú ?
 - ii. Čo je v nich zastarané ?
 - iii. Ktoré funkcie sú v nich príliš málo intuitívne ?

Poznatky experta

Test krátkodobé paměti

- Uživatel si volí skupinu do ktorej spadá (dieťa, dospelý, senior)
 - Každá skupina má inú náročnosť testov
- Testy sa postupne sťažujú
- Výsledky testov sa postupne zapisujú do databázy aby mohol k nim užívateľ pristupovať a porovnávať si svoje dosiahnuté výsledky v jednotlivých testoch
- Platforma:
 - aplikácia bude primárne zameraná na všetky mobilné telefóny
 - postupom času by mala byť zavedená na všetky zariadenia (PC, tablety,...)
- Kľúčové prvky systému:
 - Intuitívne ovládanie užívateľského rozhrania
 - podobné výsledky testov
 - Bezprostredne predchádzajúci test by sa nemal veľmi líšiť bodovo od aktuálneho testu za predpokladu testovania toho istého užívateľa bez podvádžania
- Príjmy systému
 - Hlavný príjem systému bude z reklamných bannerov okolo testovacieho poľa hráča
- Súčasný stav podobných aplikácií
 - testy pre mobily sú príliš zamerané na testovanie detí a tak sú jednoduché

Expertov návrh testovania

Testovanie skupín užívateľov

Nakoľko je aplikácia zameraná na viacero skupín (veľkú škálu) užívateľov, je prispôbiť testy samotným skupinám.

Skupina užívateľov „deti“

Pre túto skupinu by som odporúčal testovanie sledovaním užívateľa nakoľko užívateľ z tejto skupiny môže spraviť vôbec neočakávaný krok a tak zhodiť celý systém.

Zadal by som užívateľom časový horizont za ktorý musia odohrať zopár hier (testovaní).

Počas toho by som užívateľa sledoval a zapisoval si jeho akcie a čas od spustenia aplikácie po spustenie hry najmä pri prvých hrách aby som zistil nakoľko je moje užívateľské rozhranie pre túto skupinu intuitívne.

Skupina užívateľov „dospelí“

Pre túto skupinu by som si vybral niekoľko testovacích užívateľov ktorých by som nechal testovať aplikáciu počas ich pracovného týždňa. Ako výstupný protokol by som od nich očakával aktivitu (koľko krát za deň aplikáciu používali). Aktivita je kľúčová pri zárobkovej činnosti z reklamných bannerov. Na základe výstupu aktivity by som zvážil či nechávať aplikáciu zadarmo. Ďalej by som od testovacích užívateľov požadoval spätnú väzbu na obtiažnosť úloh. Či sa úlohy nezťažovali hraním príliš alebo naopak málo. V poslednej rade by som od nich chcel či je počet úloh v aplikácii dostačujúci alebo ich treba navýšiť.

Skupina užívateľov „seniori“

Pre túto skupinu tak ako aj pre prvú by som odporúčal testovanie sledovaním užívateľa. Po skončení sledovania by som na rozdiel od prvej skupiny viedol s užívateľom dialóg ohľadom užívateľského rozhrania a prebral by som s ním všetky komplikácie pri spustení hry prípadne pri iných úkonoch, ako je napríklad nastavenie skupiny užívateľa, prípadne obtiažnosti hry.

Záver

Skupiny by som testoval rôznymi spôsobmi nakoľko deti Vám nedokážu dať plnohodnotnú spätnú väzbu zatiaľ čo dokážu zväčša prísť na ovládanie aplikácie veľmi rýchlo. Majú často pre nás neočakávané myšlienky a tak aj akcie ktoré môžu vyvolať chybu aplikácie ako som zmienil aj priamo v testovaní. Zatiaľ čo skupina dospelých taktiež často pracuje s rôznymi programami tak neočakávam problém s užívateľským rozhraním no očakávam problém s opakujúcimi sa úlohami a tak s nízkou aktivitou hrania. Preto je pre túto skupinu nastavený dlhší časový horizont pre testovanie. Seniori ako všetci vieme majú problém s pochopením aplikácií a tak aj užívateľského rozhrania preto by som túto skupinu sledoval a opýtal sa ich na ich nápady ako pre nich zjednodušiť užívateľské rozhranie.