

Kauno technologijos universitetas
Informatikos fakultetas

Laboratorinis darbas Nr. 3

T120B019 ŽMOGAUS-KOMPIUTERIO SAŠAJOS
PROJEKTAVIMAS

Arnas Bradauskas
Ignas Survila
Ignas Eismantas
Studentai

asist. Ligita Zailskaitė-Jakštė
Dėstytojas

Kaunas, 2024

Turinys

1	Darbo tikslas	2
2	Būsimos sistemos naudotojų grupės ir jų poreikiai	3
2.1	Pirminiai naudotojai (vyresnio amžiaus žmonės)	3
2.2	Antriniai naudotojai (šeimai nariai, globėjai)	3
2.3	IT aptarnaujantis personalas	3
3	Naudotojų grupių charakteristikos	4
3.1	Pirminiai naudotojai	4
3.2	Antriniai naudotojai	4
3.3	IT aptarnaujantis personalas	4
4	Sąsajos veiklų ir jų konteksto aprašymai	5
5	Naudotojų tikslai	6
6	Užduočių analizė	7
7	Tipinis naudojimosi scenarijus	8
8	Sąsajų dizaino idėjos	8
9	Sistemos sąsajų maketai	9
10	Išvados	10

1 Darbo tikslas

Darbo tikslas: apibrėžti kuriamo IT produkto (informacinės sistemos, interneto svetainės arba mobiliosios aplikacijos) sąsajos viziją. Produktas turi atitikti realių vartotojų poreikius ir reikalavimus ir gali būti praktiškai įgyvendinamas. Darbe analizuojamas ir aprašomas kuriamo produkto (sistemos) naudojimo kontekstas, suvokiant potencialių produkto naudotojų poreikius ir galimas naudojimo problemas. Aprašomas produkto naudojimo tipinis scenarijus.

2 Būsimos sistemos naudotojų grupės ir jų poreikiai

2.1 Pirminiai naudotojai (vyresnio amžiaus žmonės)

- Lengvai seka savo vaistų vartojimo tvarkaraštį
- Gauna priminimus apie vaistų vartojimo laiką
- Stebi likusių vaistų kiekį
- Paprastai registruoja naujus vaistus

2.2 Antriniai naudotojai (šeimos nariai, globėjai)

- Stebi artimojo vaistų vartojimą
- Gauna pranešimus, jei vaistai nevartojami laiku
- Padeda tvarkyti vaistų sąrašą ir tvarkaraštį

2.3 IT aptarnaujantis personalas

- Stebi ir tobulina sistemą

3 Naudotojų grupių charakteristikos

3.1 Pirminiai naudotojai

- Amžius: 65+ metų
- IT patirtis: ribota, dažnai neturi daug patirties su išmaniaisiais įrenginiais
- Galimi apribojimai: regėjimo, klausos ar motorikos sutrikimai

3.2 Antriniai naudotojai

- Amžius: įvairus, dažniausiai 30-60 metų
- IT patirtis: vidutinė
- Charakteristikos: rūpestingi, norintys padėti

3.3 IT aptarnaujantis personalas

- Amžius: darbinis
- IT patirtis: aukšta

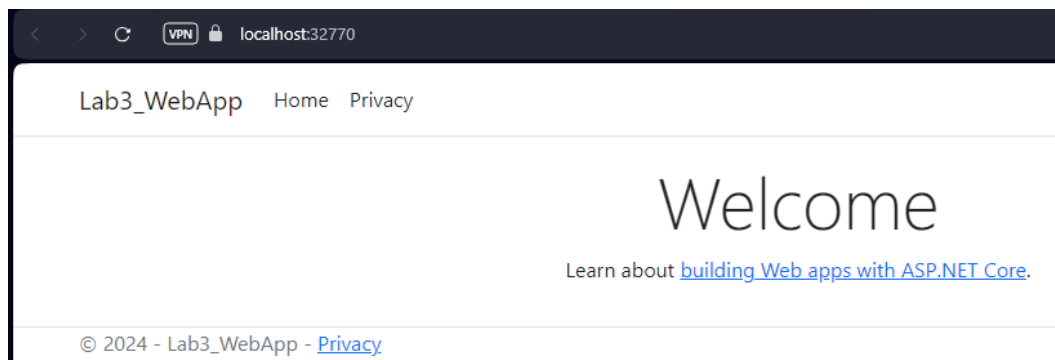
4 Sąsajos veiklų ir jų konteksto aprašymai

- Fizinė aplinka: dažniausiai namų aplinka, gali būti prastas apšvietimas
- Socialinis kontekstas: svarbu užtikrinti privatumą ir duomenų saugumą
- Individualūs skirtumai: atsižvelgti į galimus regėjimo, klausos ar motorikos sutrikimus

5 Naudotojų tikslai

- Laiku ir teisingai vartoti vaistus
- Išvengti vaistų praleidimo ar perdozavimo
- Lengvai sekti likusių vaistų kieki
- Dalintis informacija su šeimos nariais ar gydytojais

6 Užduočių analizė



1 pav. User Flow diagrama.

7 Tipinis naudojimosi scenarijus

Ona (72 m.) turi vartoti tris skirtingus vaistus per dieną. Ji naudoja "VaistuPriminimai" aplikacija:

8:00 ryto Ona gauna garsinį ir vizualinį priminimą apie rytinį vaistą. Ji paima vaistą ir patvirtina jo suvartojimą aplikacijoje. Aplikacija automatiškai atnaujinama likusių vaistų kiekį. 14:00 ir 20:00 procesas kartojasi su kitais vaistais. Vakare Ona peržiūri dienos suvestinę ir mato, kad suvartojo visus vaistus laiku. Jos dukra, kuri taip pat turi prieigą prie Onos paskyros, patikrina mamos vaistų vartojimą ir jaučiasi rami.

8 Sąsajų dizaino idėjos

- Didelis, aiškus šriftas ir ryškios, kontrastingos spalvos
- Paprastas, intuityvus meniu su dideliais mygtukais
- Galimybė naudoti balso komandas
- Aiškūs garsiniai ir vizualiniai priminimai
- Lengvai suprantamos piktogramos vaistams žymėti

9 Sistemos sąsajų maketai

[Čia būtų įterpiami maketai, sukurti naudojant sąsajų prototipų kūrimo įrankį. Pagrindiniai maketai galėtų būti:

Pagrindinis langas su dienos vaistų tvarkaraščiu Vaisto vartojimo patvirtinimo langas Vaistų sąrašo peržiūros ir redagavimo langas Priminimų nustatymų langas Pranešimų pavyzdys (pvz., priminimas apie vaisto vartojimą)]

10 Išvados

- Išmokome analizuoti ir suprasti vyresnio amžiaus žmonių poreikius naudojant technologijas.
- Įgijome patirties kuriant vartotojo sąsają, pritaikytą specifinei vartotojų grupei.
- Patobulinome mobiliųjų aplikacijų projektavimo įgūdžius.
- Išmokome ieškoti kūrybiškų sprendimų kasdienėms vyresnio amžiaus žmonių problemoms.