

# Mind Mapper

*Projekt do předmětu ITU*

## **Autoři:**

Vendula Poncová

Marek Salát

Tomáš Trkal

**2012**

# Zadání projektu

- návrh, realizace a testování uživatelského rozhraní
- **Mind Mapper**  
editor pro tvorbu a úpravu myšlenkových map

# Myšlenková mapa

- **Co to je?**
- **K čemu je to dobré?**
- **Kdo to používá?**

# Existující řešení

The screenshot displays the MindGenius 4 software interface. The title bar reads "Welcome (Read-Only) - MindGenius Education 4". The interface includes a menu bar (Home, Insert, Format, Analyze, Tasks, Export, Tools) and a ribbon with various icons for creating and editing mind maps. On the left, there is a "Map Explorer" pane showing a tree view with "Welcome" as the root, containing "MindGenius 4", "Getting Started", "Helpful weblinks", and "Get in touch". Below it is a "Notes Editor" pane. The main workspace shows a mind map with a central "Welcome" node (lightbulb icon) and three main branches: "Getting Started", "Helpful weblinks", and "Get in touch".

**Mind Map Structure:**

- Welcome** (Central Node)
  - Getting Started**
    - Click the New Map icon at the top left to Create a new map (points to Home icon)
    - Or Click the Lightbulb icon to start a New Brainstorming session (points to New Brainstorm icon)
  - Helpful weblinks**
    - What's New in Version 4 Video (Double click the icon)
    - Getting Started Guide
    - Website resources (Articles, Videos, News, etc.)
  - Get in touch**
    - Ask Us Any Question
      - Trouble getting started?
      - Need help with a specific use?
    - support@mindgenius.com

# Zaměření

## **Jednoduchost**

Minimalizace nabídky nástrojů.

## **Elegance**

Implicitně příjemný vzhled.

## **Intuitivnost**

Snadná a efektivní práce s myšlenkovou mapou na všech úrovních.

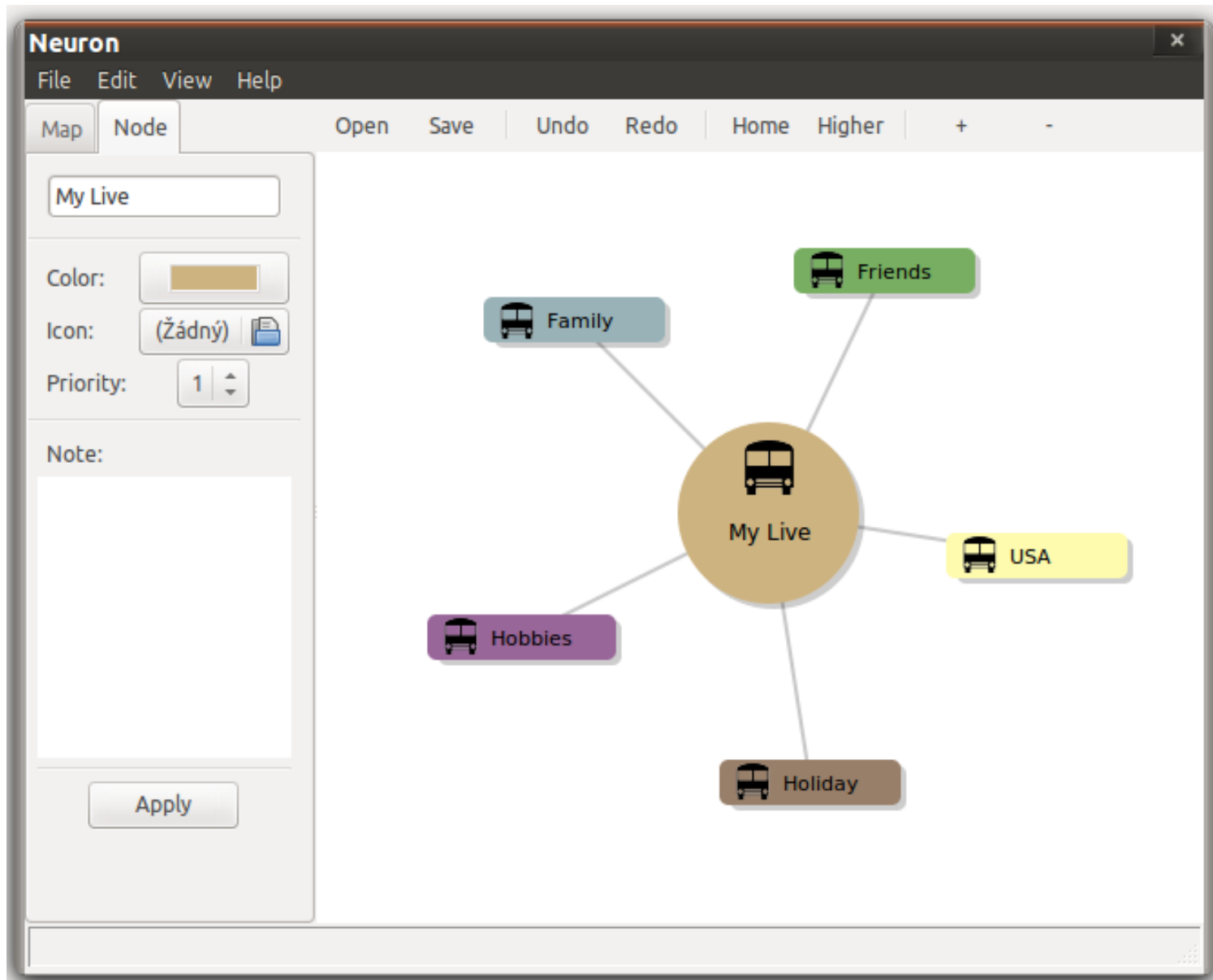
# Detaily návrhu

- editace uzlu, menu uzlu a panel Node
- zobrazování pohledů a panel Map

# Realizace

- Python + wxPython
- Modul **neuron** :
  - gui**
  - mindmap**
  - model
  - presenter
  - drawer
  - controler
  - lib**

# Realizace

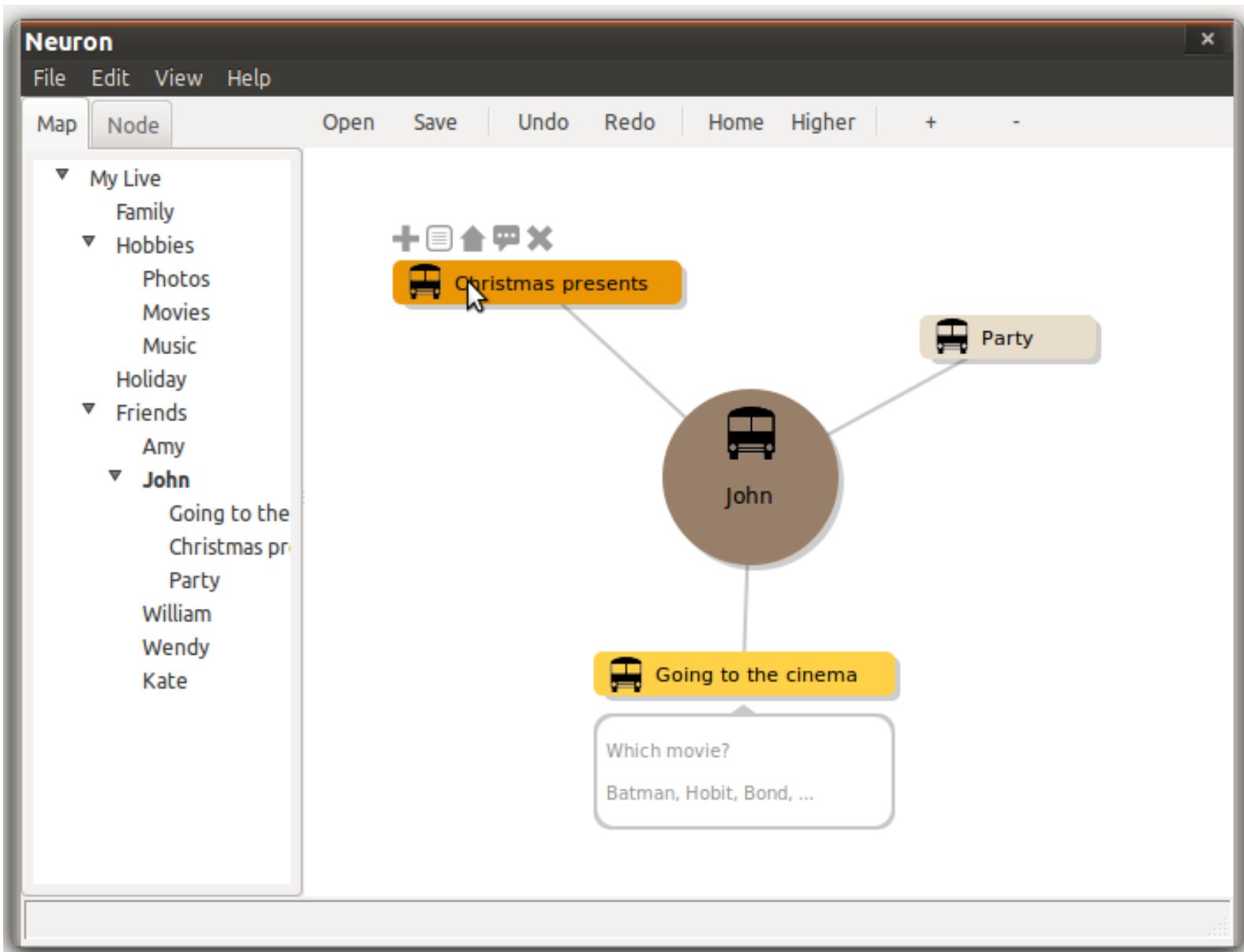




# Realizace



# Realizace



# Testování

## **Jakou metodou?**

- přímé pozorování uživatele

## **Kdo?**

- 6 začátečníků, 4 pokročilí
- 14 až 43 let
- studenti, IT pracovníci, manažeři

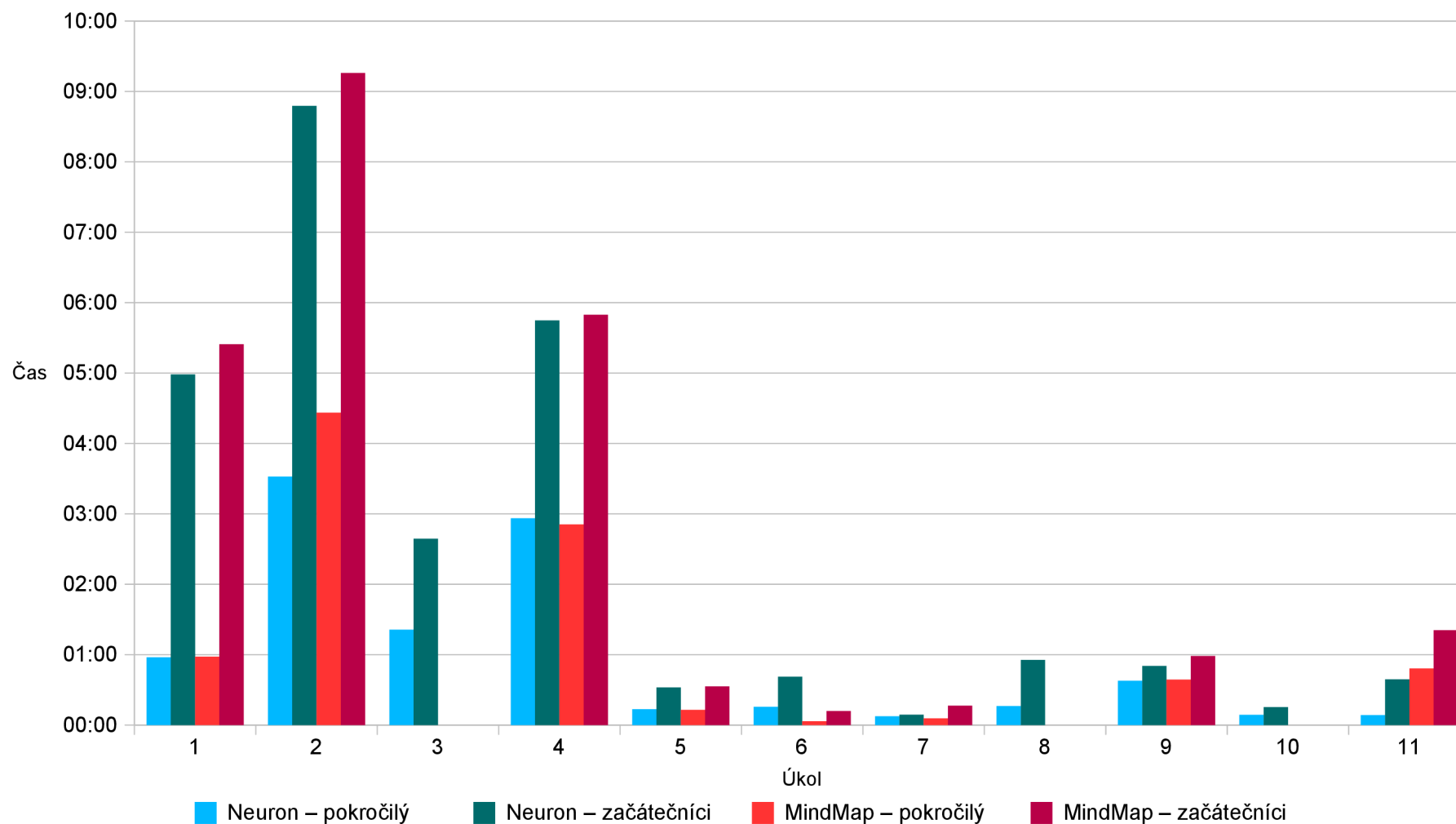
# Testování

## **Jak?**

- sada 11 úloh
- měření času a počtu chyb
- komentáře uživatele při plnění úloh
- srovnání s obdobným programem

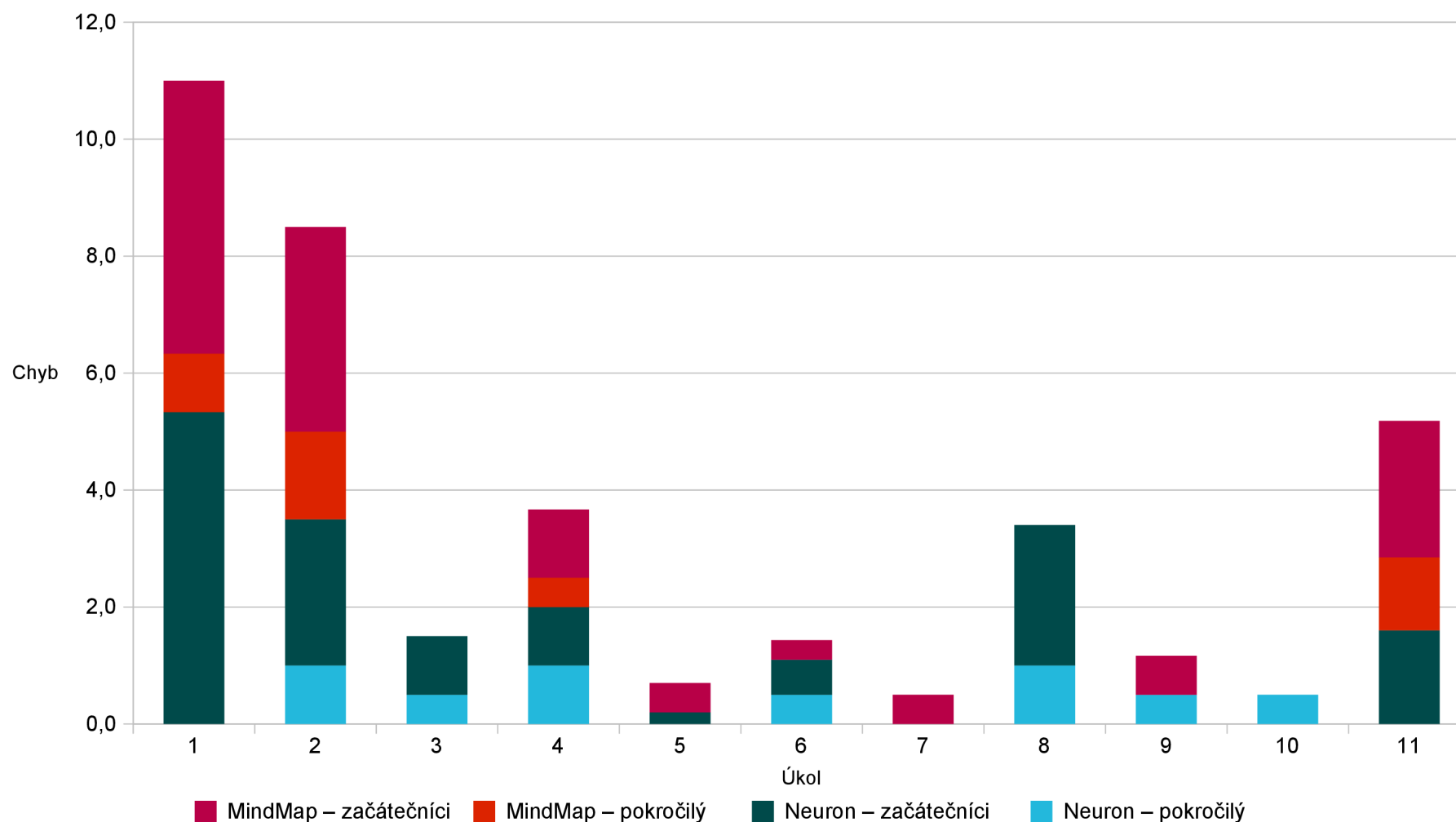
# Výsledky testování

## Průměrný čas plnění úlohy



# Výsledky testování

## Průměrný počet chyb při plnění úlohy



# Na co jsme hrdí?

## **Jednoduchost**

Menu uzlu.

## **Elegance**

Generování barev z palety.

## **Intuitivnost**

Zobrazování podmap.

Děkujeme za pozornost