

Αλληλεπίδραση Ανθρώπου - Υπολογιστή (Φάση Β')

Απαιτήσεις Συστήματος

- Ο χρήστης μπορεί να δημιουργήσει/ διαχειριστεί μια ομάδα.
- Ο χρήστης μπορεί να στείλει αίτημα ένταξης σε μία υπάρχουσα ομάδα.
- Ο χρήστης μπορεί να συνδεθεί σε μία ομάδα στην οποία είναι ήδη μέλος.
- Ο χρήστης μπορεί να επισυνάπτει σημειώσεις και υπενθυμίσεις πάνω στο διαμοιρασμένο ημερολόγιο.
- Ο χρήστης μπορεί να δει τις σημειώσεις και τις υπενθυμίσεις των υπόλοιπων μελών της ομάδας στο διαμοιρασμένο ημερολόγιο
- Ο χρήστης μπορεί να έχει πρόσβαση σε αρχεία (έγγραφα, εικόνες, βίντεο) τα οποία έχει «ανεβάσει» ο ίδιος ή άλλα μέλη της ομάδας.
- Ο χρήστης μπορεί να δει ποια είναι τα μέλη της ομάδας στην οποία είναι συνδεδεμένος.
- Ο χρήστης μπορεί να συμμετέχει σε μια συζήτηση με τα υπόλοιπα μέλη της ομάδας.
- Ο χρήστης μπορεί να ψηφίσει υπέρ ή κατά μιας πρότασης, η οποία έχει τεθεί στα πλαίσια της ομάδας.
- Ο χρήστης μπορεί να ενημερώνεται τότε μία συζήτηση ή ψηφοφορία είναι «ανοιχτή».

Τμηματοποίηση πληθυσμού χρηστών - Πίνακας χρηστών

	Μαθητές	Φοιτητές	Εργαζόμενοι	Καθηγητές	Διοικητικά Στελέχη
Γνώση υπολ. συστημάτων	Χαμηλή – Μέτρια	Μέτρια – Υψηλή		Χαμηλή – Υψηλή	Μέτρια- Υψηλή
Αντικείμενο	Εκπόνηση εργασιών / Συντονισμός			Έλεγχος / Συντονισμός	
Πολυπλοκότη τα περιεχομένο υ	Ελάχιστη	Μέτρια - Υψηλή			
Προαιρετικό ή υποχρεωτικό ;	Και τα δύο		Υποχρεωτικό	Προαιρετικό	
Με ποιους αλληλεπιδρο ύν;	Μαθητές – Καθηγητές	Φοιτητές – Καθηγητές	Εργαζόμενο υς – Διοικητικά Στελέχοι	Μαθητές – Φοιτητές	Εργαζόμενο υς
Συχνότητα;	Μέτρια	Υψηλή	Μέτρια – Υψηλή	Χαμηλή – Μέτρια	Μέτρια – Υψηλή

Τι μεταφέρεται;	Κείμενο, Ήχος, Βίντεο				
Εξάσκηση	Μέτρια – Υψηλή	Μηδενική – Μέτρια	Μηδενική – Υψηλή		Μηδενική – Μέτρια
Κουλτούρα	Αδιάφορο				
Δεκτικότητα;	Ναι	Ναι	Όχι	Ναι & Όχι	Ναι

Συλλογή Δεδομένων

Η συλλογή δεδομένων πρέπει να γίνει κατά κύριο λόγο από την ομάδα η οποία είναι επιφορτισμένη μ' αυτή την εργασία και ειδικεύεται στον τρόπο και στα μέσα συλλογής δεδομένων. Ακόμη πρέπει να συμμετέχουν επικουρικά οι ομάδες που ασχολούνται με τον προγραμματισμό και τη σχεδίαση του συστήματος, γιατί έχουν βαθύτερες γνώσεις για τη συνολική λειτουργία. Αυτό βοηθάει στο ότι μπορούν να εξηγήσουν καλύτερα κάποια σημεία τα οποία είναι ασαφή στους χρήστες. Επίσης, θα έχουν την ευκαιρία να αφουγκράζονται άμεσα τις απαιτήσεις τους. Συνεπώς, στη συλλογή δεδομένων με συνέντευξη -δηλαδή άμεσα- είναι αναγκαία τόσο η παρουσία ατόμων ειδικευμένων στους τρόπους και στα μέσα εκμείευσης της απαιτούμενης πληροφορίας όσο και αυτών που ασχολούνται συνολικά με την ανάπτυξη του συστήματος.

Ένας άλλος τρόπος συλλογής δεδομένων, ο οποίος θα μπορούσε να εφαρμοστεί, είναι η παρατήρηση χρηστών -δηλαδή έμμεσα-. Και σ' αυτήν την περίπτωση απαιτείται η παρουσία ομάδας ατόμων ειδικευμένων σ' αυτό το έργο, οι οποίοι θα μετράνε το χρόνο που δαπανά ο χρήστης στην εκτέλεση κάθε εργασίας, τις επιτυχημένες και εσφαλμένες απόπειρες. Έπειτα θα συγκρίνουν τα αποτελέσματα με τις προδιαγραφές ευχρηστίας (Φάση Α') και θα εξάγουν τα αναγκαία συμπεράσματα.

Εννοιολογικό Μοντέλο - Διεπιφάνεια Χρήστη - Κυρίαρχη Μεταφορά

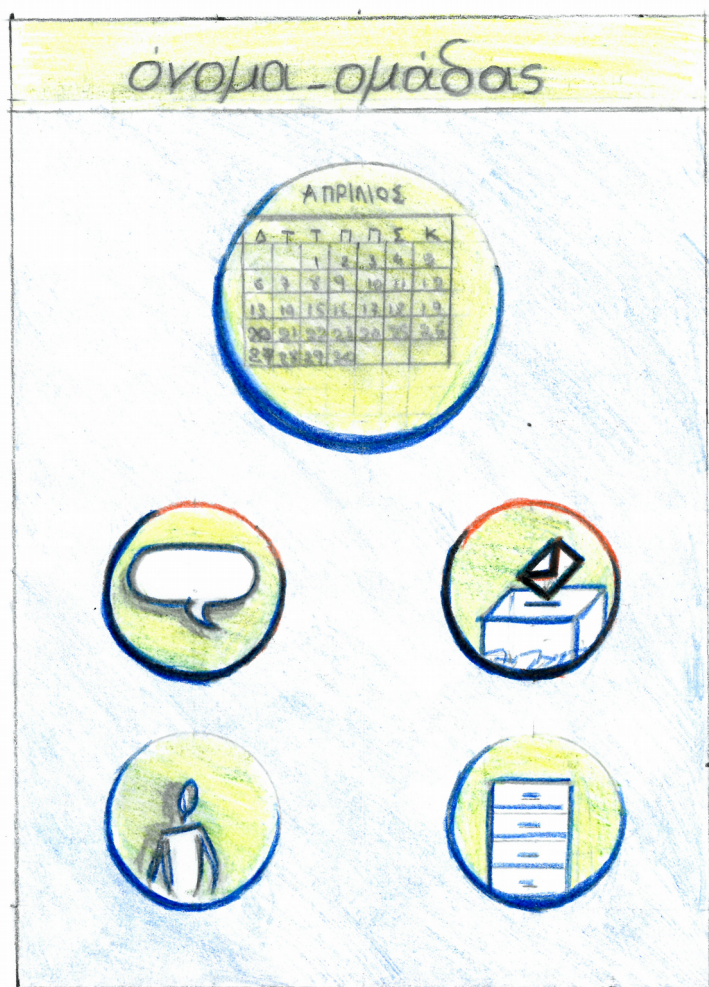
Για τη μεγαλύτερη ευκολία εκμάθησης και απομνημόνευσης το σύστημα πρέπει να είναι σχεδιασμένο με εικονίδια τα οποία υπονοούν τη χρήση τους και στα οποία αναπαρίστανται αντικείμενα του οικείου περιβάλλοντος του χρήστη (μεταφορές). Για παράδειγμα, θα μπορούσαν να υπάρχουν οι εξής μεταφορές:

- Ένα ημερολόγιο για το διαμοιρασμένο ημερολόγιο.
- Μια κάλπη για την ψηφοφορία.
- Ένα ανθρωπάκι για τα μέλη.
- Μία συρταριέρα γραφείου για το αρχείο.
- Μία νότα για το ηχητικό αρχείο.
- Μία οθόνη για το οπτικοακουστικό αρχείο.
- Μία σελίδα σημειωματάριου για το αρχείο εγγράφων.

- Το σήμα της πρόσθεσης (+) για το «ανέβασμα» ενός εγγράφου στο αρχείο ή μιας σημείωσης στο διαμοιρασμένο ημερολόγιο και για το «άνοιγμα» μιας συζήτησης ή μιας ψηφοφορίας.

Τέλος, όταν ζητάτε από το χρήστη να εισάγει κείμενο, θα πρέπει να εμφανίζεται ένα εικονικό πληκτρολόγιο, καθώς θα πρέπει να ληφθεί υπόψη ότι ο χρήστης αλληλεπιδρά με το σύστημα μέσω οθόνης αφής (smartphone, tablet).

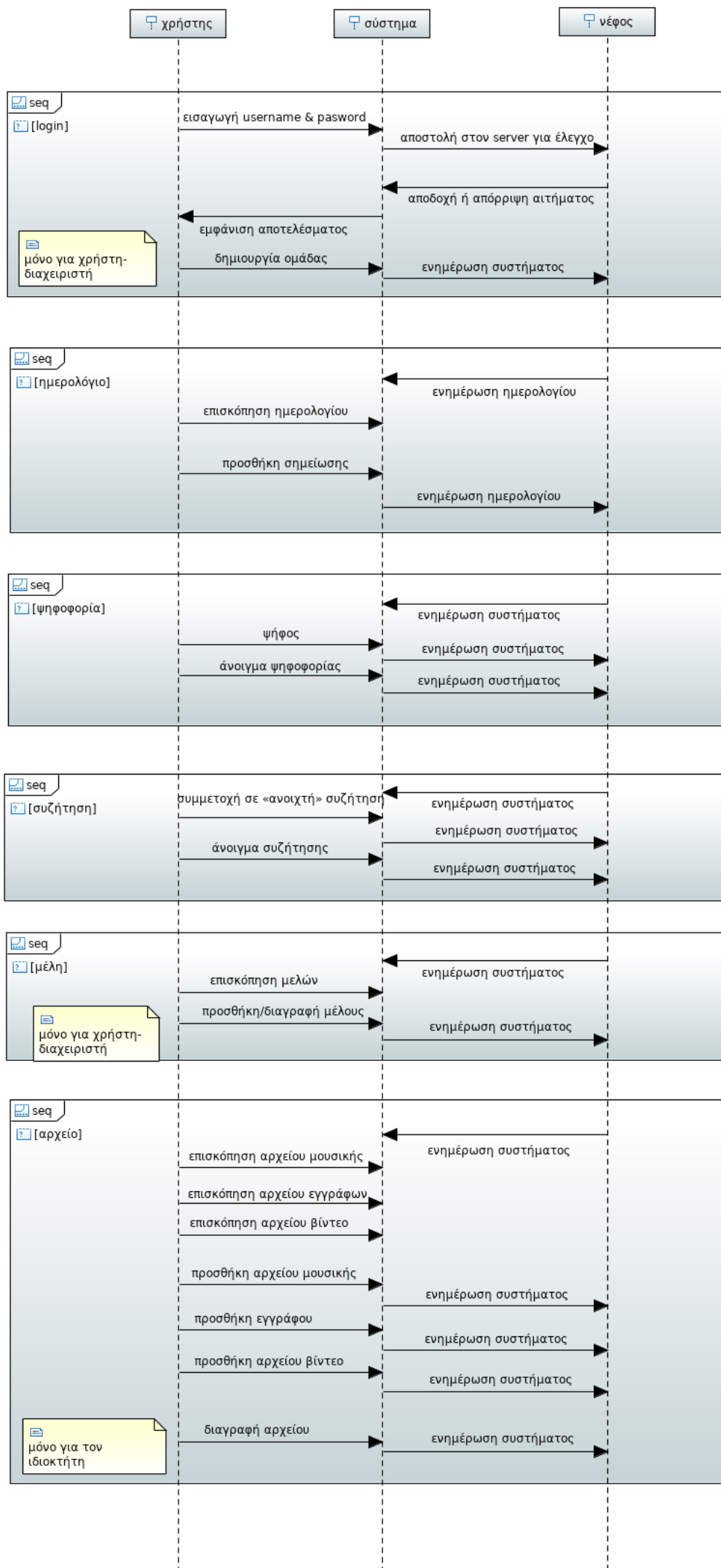
Αξιολόγηση



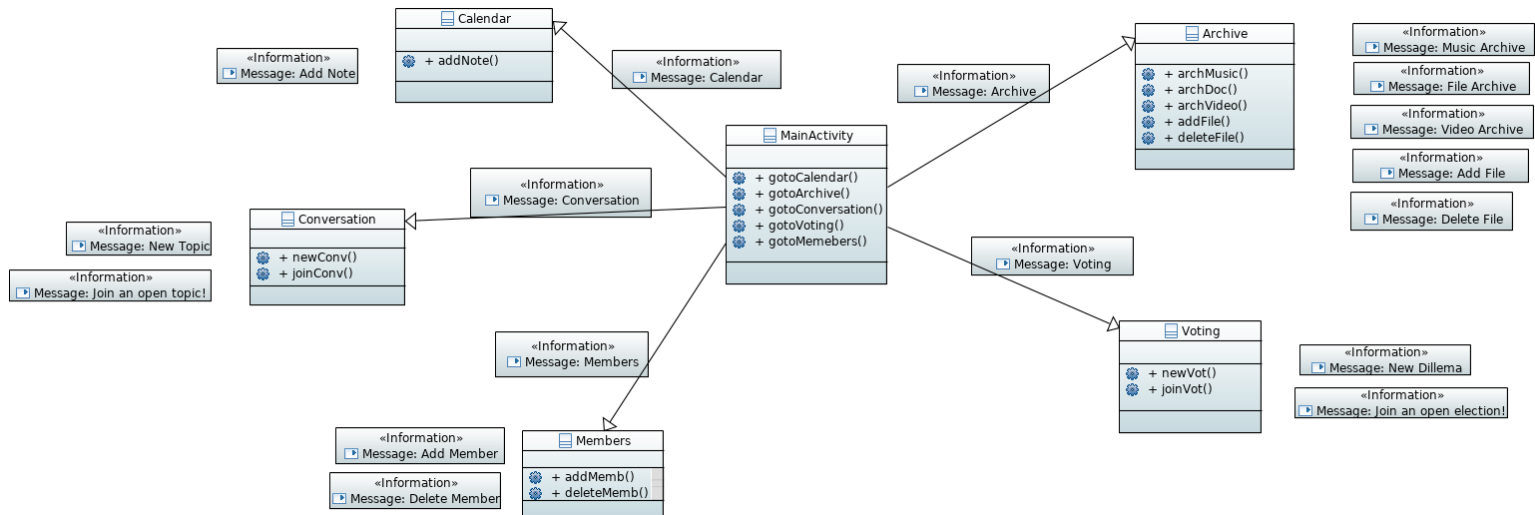
Έπειτα από αξιολόγηση των χρηστών, η οποία έγινε σύμφωνα με τον τρόπο συλλογής δεδομένων που περιγράφηκε παραπάνω, η ομάδα σχεδίασης και

προγραμματισμού κατέληξε από το πρωτότυπο (πρώτη εικόνα) στην τελική εικόνα της εφαρμογής (δεύτερη εικόνα).

Διάγραμμα Ακολουθίας



Διάγραμμα Κλάσεων

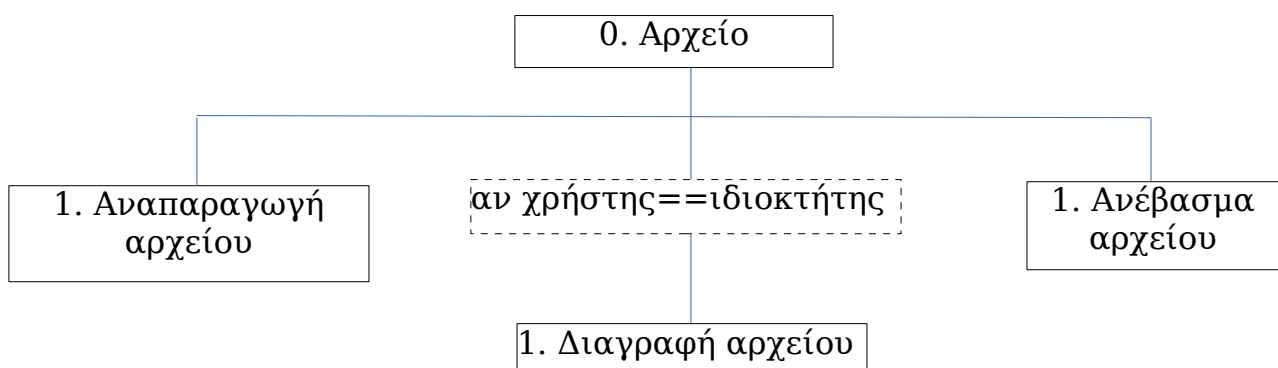


Διορθώσεις από την προηγούμενη εργασία

Πλάνο Ανάπτυξης

	Εργατοώρες	Κόστος/Ωρα	Συνολικό Κόστος
Ομάδα σχεδίασης	35	12	420
Ομάδα προγραμματισμού	40	15	600
Ομάδα αξιολόγησης	20	20	40

Διόρθωση ανάλυσης εργασιών (Αρχείο)



Διόρθωση διαγραμμάτων Use Case

