**Αλληλεπίδραση Ανθρώπου-Υπολογιστή**

**Δανοπούλου Αιμιλία – 3170033**

**Μπαλή Νίκη – 3170114**

**Χαβιατζή Ελένη- 3170172**

**1ο Κύκλος Ελικοειδούς Μοντέλου**

1.Εισαγωγή

Στα πλαίσια του μαθήματος Αλληλεπίδραση Ανθρώπου – Υπολογιστή δημιουργήσαμε μια εφαρμογή ++ ( αν σας φαινεται οκ το συνεχιζω , για την ωρα το αφησα)

2.Μοντέλο: Τoshiba wh-c2ye

* η οθόνη του έχει πολλές περιττές πληροφορίες πχ τις επιλογές του fan speed, αφού ενδιαφέρει το χρήστη να βλέπει μόνο την τρέχουσα ρύθμιση που ισχύει
* η ροδέλα που χρησιμοποιείται για το timer είναι δύσχρηστη
* η υπάρχουσα διεπαφή δεν είναι προσιτή και φιλική για όλους τους χρήστες. (μικρά κουμπιά που δεν είναι ευκολοδιάκριτα και μπορεί να πατηθούν και κατά λάθος)
* Σύγχυση κουμπιών. -> πολλά κουμπιά σε μικρό χώρο
* τί είναι το lock; -> δεν καταλαβαίνει ο χρήστης τη χρησιμότητά του

Ιδέες

* ευδιάκριτα και αντιπροσωπευτικά κουμπιά
* να ακούγεται ήχος κάθε φορά που πατιέται κουμπί
* όταν ένα κουμπί είναι πιεσμένο και έχει τεθεί σε λειτουργία αυτό που κάνει, το κουμπί φωτίζεται/αλλάζει χρώμα (για ευκολία στο android)
* ανάλογα χρώματα στα κουμπιά (πχ στο + κόκκινο, στο – μπλε)

Λειτουργίες:

ON/OFF ( εκκίνηση της λειτουργίας του AC, τερματισμός της λειτουργίας AC)

+, - (αύξηση, μείωση θερμοκρασίας)

economy mode (not ECO, but ECONO) (θερμοστάτης?)

MODE (και κάθε φορά που το πατάς κάνει switch σε αυτά: AUTO, COOL, DRY, HEAT, FAN ONLY)

{FAN (και κάθε φορά που το πατάς κάνει switch στις 3 ταχύτητες και μετά πάλι στο off) (ή 4 κουμπιά με τις επιλογές (?) )

louver (⇳μετακίνηση/ταλάντωση της περσίδας)

timer (set time + cancel)} μπορούν να μπουν σε ρυθμίσεις για προχωρημένους

(άσχετο αλλά να βάλουμε και 1 φωτογραφία του κοντρόλ)

3. 1η Αξιολόγηση – Ερωτηματολόγιο

Σαν πρώτο τρόπο αξιολόγησης της υπάρχουσας διεπαφής του τηλεχειριστήριου δημιουργήσαμε ένα ερωτηματολόγιο με σκοπό να διεξάγουμε δεδομένα που θα μας καθοδηγήσουν στον σχεδιασμό και την υλοποίηση της δική μας εφαρμογής.

(+ θα προσθέσουμε στατιστικά δεδομένα και εικόνες με τα ιστογράμματα, πίτες κλπ)

4.Ανάλυση Απαιτήσεων

* Ο χρήστης να μπορεί να διακρίνει εύκολα την λειτουργία κάθε κουμπιού.
* Η διεπαφή να είναι προσιτή και φιλική προς όλες τις ηλικίες.
* Η διεπαφή να παρέχει τις βασικές λειτουργίες ενός τηλεχειριστήριου.

<https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSc-vfsgzMVJrUDaE1Q964XGXW8Hx2gv6o-IPIDrjT5S04zGpg/viewform?usp=sf_link>

5. Σχεδιασμός πρωτοτύπων

πρωτότυπο 1: <https://www.figma.com/proto/ZchOQ7rtJWFbTFjBjDcrYi/project?node-id=5%3A12&viewport=250%2C304%2C0.39107275009155273&scaling=scale-down>

πρωτότυπο 2: <https://www.figma.com/proto/LcowMzGwNTyZGRCOpXYxla/prototype-1?node-id=1%3A2&scaling=scale-down>

πρωτότυπο 3:

6. Υλοποίηση

7. Αξιολόγηση

* ερωτηματολόγιο
* συνέντευξη ή observation

1.

Αρχική ιδέα και στόχος: Υλοποίηση διεπαφής για κλιματιστικό μάρκας Χ που μπορεί να αντικαταστήσει το υπάρχων τηλεχειριστήριο. Η διεπαφή θα είναι εύχρηστη από κάθε ηλικιακή ομάδα και φιλική προς χρήστες με προβλήματα όρασης.

~τα προβλήματα που έχει το υπάρχον τηλεχειριστήριο θα πάνε κάπου εδώ (αυτά που βρήκαμε και αυτά που μας είπαν χρήστες~

Τυπικοί χρήστες: (δεν ξέρω αν θέλει να φτιάξουμε personas όπως στις διαφάνειες, αλλά μπορούμε να βρούμε κάποια αντιπροσωπευτικά παραδείγματα χρηστών από κάθε ηλικιακή ομάδα και να πούμε τι απαιτήσεις έχουν από τη διεπαφή αλλά (σενάρια χρήσης??))

Προσδιορισμός τεχνικών και περιβαλλοντικών παραμέτρων: η διεπαφή λειτουργεί σε οποιαδήποτε κινητή συσκευή ή ταμπλέτα και ελέγχει ασύρματα το κλιματιστικό, όπως και ένα τυπικό τηλεχειριστήριο.

επιλογή λειτουργιών που θα κρατήσουμε και που θα απορρίψουμε!!!

8. Σχεδιασμός πρότυπων οθονών

//σχεδιάζουμε 2-3 ιδέες σε χαρτί και περιγράφουμε την κάθε μία (οθόνη-οθόνη)

9. Υλοποίηση( τελευταίος κύκλος δεν χρειάζεται εδώ προς το παρών)

αν με υλοποιηση εννοει το αντροιντ, τοτε αυτό το κανουμε μονο στον τελευταιο κυκλο. δεν ξερω αν εννοει κατι άλλο που θα μπορουσαμε να κανουμε τωρα

10. 2η Αξιολόγηση - Συνεντεύξεις

θέλουμε δύο τρόπους αξιολόγησης.

μπορούμε συνεντεύξεις με δικούς μας και ένα ερωτηματολόγιο