

Travellers Bucket List

Klient

Co jsou pro klienta klíčové aspekty jeho GUI?

- Hlavně jednoduchost, naša cílová skupina nie sú žiadni experti a používajú technológie väčšinou len na konzumáciu obsahu. Druhým, nie menej dôležitým aspektom je funkčnosť.

Jaký problém a aké skupině uživatelů chce jeho GUI řešit?

- Chceme riešiť predovšetkým neintuitívnosť a nedostatočnú funkčnosť súčasných riešení. Ktoré využívajú toho, že sú na trhu také a tak sa nedarí používateľovi ich používanie spríjemniť.

Jak a čím chce navrhované GUI cílové skupině zlepšit život?

- Lepším ovládaním, snažíme sa mať všetky dôležité informácie dostupné pod 3 kliky

Jak tento problém řeší cílová skupina dnes?

- Priamo nijak, neexistuje ucelené riešenie, ktoré by cieľovej skupine poskytovalo taký komfort.

Kdo všechno bude mít z nového kvalitního GUI užitek?

- Predovšetkým cestovatelia, back-packeri

Expert

Na jaké skupině uživatelů se má testování provádět a za jakých podmínek?

- Testovanie by bolo vhodné vykonávať na mladých používateľoch s obľubou cestovania

Jaké testy a nástroje použít?

- Testovanie orientácie používateľa v GUI
- Testovanie rýchlosti práce používateľom
- Testovanie využívania modulov aplikácie používateľom

Jaké aspekty při testování sledovat, jaké proměnné měřit?

- Rýchlosť práce – pozorovanie používateľa, dotazník
- Využívanie modulov – pozorovanie používateľa, dotazník
- Počet chýb – pozorovanie používateľa

Jak načasovat testy a úlohy?

- Testy by mali prebiehať v rade dní, ideálny by bolo jedno testovanie za deň

Jaká má být sada úkolů, kterou mají uživatelé plnit?

- Vyhľadať destináciu
- Pridať záznam do zoznamu

Co přesně se má (a nemá) uživatelům sdělit?

- Používateľ by mal byť schopný použiť aplikáciu bez pomoci – nesťdelovať používateľovi informácie

Kolik fází má mít testování?

- 2 fáze:
 - Testování nových uživatelů
 - Testování zkušených uživatelů

Jak zpracovat výsledky a jak je interpretovat?

- Z výsledků by mělo jít zjistit nedostatky aplikace, například špatná orientace uživatele v GUI, nebo zda se uživatel po čase naučí s aplikací pracovat

Čeho se vyvarovat, na co si dát pozor?

- Je nutné, aby aplikaci otestoval alespoň jeden náhodný uživatel, testy prováděné vývojáři zkreslují výsledná data

Mapa FEKTu

Klient

Definice cíle týmového projektu

- Vytvořit aplikaci s přehlednou mapu budov fakulty Fekt

Studium existujících řešení, seznámení se s existujícími aplikacemi, inspirace

- Mapa areálu fakulty Fit

Definice cílového produktu

- Aplikace zobrazující interaktivní mapu

Co je funkce aplikace, ke které vyvíjíte rozhraní?

- Zobrazit přehlednou mapu a informace důležitých místností

Co si od výsledného rozhraní slibujete?

- Jednoduchou, přehlednou mapu

Jaká je cílová skupina uživatelů?

- Studenti Fitu

Jaká bude cílová platforma/zařízení?

- Webová aplikace

Jaké jsou klíčové atributy navrženého rozhraní?

- Orientace a vyhledávání na mapě

Expert

Na jaké skupině uživatelů se má testování provádět a za jakých podmínek?

- Studenti, kteří mají na FEKTe výuku. Zaujímavou skupinou by byli i akademickí pracovníci, kteří jsou na FEKTe prvně.

Jaké testy a nástroje použít?

- Testování orientace uživatele v GUI
- Testování rychlosti získání potřebných informací uživatelem

Jaké aspekty při testování sledovat, jaké proměnné měřit?

- Čas, který uživatel potřebuje na zorientování se v mapě a nalezení svého cíle

Jak načasovat testy a úlohy?

- Testování by mělo probíhat v jednotkách dní, pokud uživatel bude ještě na FEKTe dostatečně stratený, že mu aplikace bude pomáhat.

Jaká má být sada úkolů, kterou mají uživatelé plnit?

- Dostat se ze vstupu FEKTu do libovolné místnosti, z libovolné místnosti na FEKTe do jiné

Co přesně se má (a nemá) uživatelům sdělit?

- Nic, uživatel by měl být schopen používat bez dodatečných znalostí

Kolik fází má mít testování?

- 1 - testování novým uživatelem. Nepředpokládá se, že uživatel, který už FEKT pozná, bude aplikaci používat.

Jak zpracovat výsledky a jak je interpretovat?

- Z testu by mělo vyplývat, jaký čas uživatel potřebuje na nalezení cesty

Čeho se vyvarovat, na co si dát pozor?

- Testování vývojáři, ti jsou zainteresováni na vývoji a "suvlosti" až tam, kde uživatel ne