

Ndërvëprimi Kompjuter-Njëri

Dokumentimi i Projektit

Health Care System

Flamur Gashi (G1-b)
(181943409)

Profesoresh:
Krenare Pireva

Erjon Fanaj (G1-a)
(181946283)

Shkenca Kompjuterike - Inxhinjerike

Esma Krasniqi (G1-b)
(181943610)

Kolegji UBT

Lot Kyçyku (G1-b)
(181944601)

Paragrafi 1

DEFINING THE PROBLEM

- I. CONTEXT
- II. APPLICATION USE
- III. THE PROBLEM

CONTEXT

Konteksti i aplikacionit është ndërtuar në aspektin e tanishëm shoqëror, ekonomik dhe jetës teknologjike. Aplikacioni mbështetet në formatin “Health Care System”, i cili ka rolin fundamental në ndihmesën e userit i cili e përdorë por edhe në aspektin shoqëror që do të spjegohet në pikat e më vonshme. Konteksti i aplikacionit mbizotërohet në ndihmesën e shpejt, të sakt, efektive po ashtu edhe në formën dinamike që një user përmes shtëpis së tij të paraqet kërkesat apo të kërkoj ndihmën që i nevojitet. Duke u mbështetur në teknologjin e tanishme këto mundësi na lejojnë që ofrimi i relaksimit për userin dhe problemin e tij të jenë sa më pak shqetësuese dhe në shuarjen e panikut duke përfshirë të gjitha kategorit e moshës... por në aspektin e kategorive gjithmonë ka pasur abuzim në shoqërin tonë ku një pjesë nuk konsiderohet “AS PJESË E SHOQËRIS”. Individ përfitues më të mëdhenj do të jenë ata që kanë kushte të dobta ekonomike, persona më aftësi të kufizuara, persona që mjekun e kanë me km larg etj... të gjitha këto probleme na japin një kontekst që shkurtimisht mund të thuhet letësimi i userit (pacientit) të jetë në kohë reale dhe rekorde, të saktë dhe lehtësimin e jetës. Ku monedha nuk egziston për të kërkuar ndihmë që është bota virtuale duke shmangur varfërin globale të jetës reale. Krijimi i një mesi të botës reale dhe asaj virtuale është vitaliteti i cili i mungon njërëzimit.

APPLICATION USE

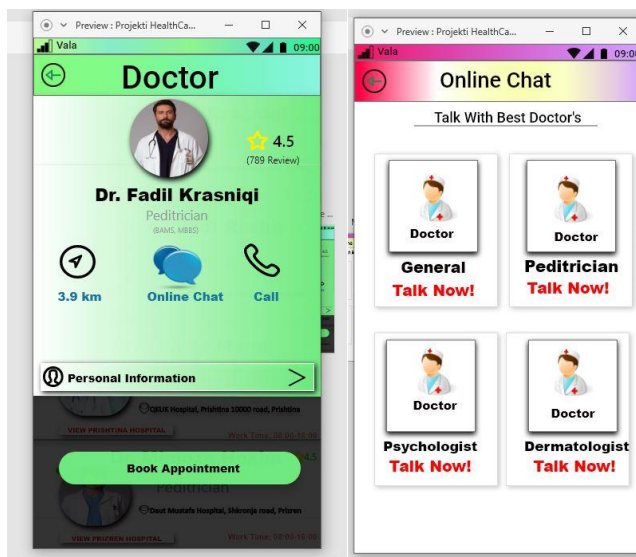
**“U zgjova në mëngjes dhe koka ime ishte mbushur me zbokth”...
“Ndihem i vetmuar kohët e fundit nuk më mbështet asnjëri”... “Po të kisha këmbë do të shkoja të vizitohesha tek mjeku dhe do të bleja ilaqe”... “Do të doja të shpëtoja jetë njerzish”... “Nuk kam të holla për ta dërguar fëmijen tek një vizitë te mjeku”... “Rendi te mjeku ishte shumë i gjatë nuk munda të qëndroja në këmbë”...
“Te gjithë hynin me të njohur për tu kontrolluar”... “Kam perfunduar mjekësin 5 vite dhe qendrojë në shtëpi” --- Të gjitha këto pyetje, të gjitha këto probleme të detyrojnë që si student të rinjë të veprojnë për përmissimin e kushteve me njohuritë e tyre... Dhe ky është roli i programit tonë ndalimi i fenomeneve negative dhe përmissimi i kushteve elementare për persona që janë shtresë e diskriminuar. Ndërtimi i programit do të letojë jetën dhe do ta mposhtë sëmundjen, lodhjen, diskriminimin dhe torturat psikike..etj... PSE?...**

Sepse një person në qoftëse ka zbokth në kokë pse duhet te shkoj fiziksht në një objekt për të krijuar radhë për të moshuarit, ku përmes platformës mund ta pyes një mjek i cili ka përfunduar shkollimin e tij me vite, I cili me një keshillë të vogël ja lehtëson punën, (ne kete rast kem dy dukuri pozitive nje ish student I cili është punësuar dhe një individ që në kohë rekorde merr përgjigjet) ose në rast tjetër një person i cili ka nevojë për këshilla nga një psikolog, I cili dëshiron të jetë anonim, I cili dëshiron të komunikoj I relaksuar, I cili nuk dëshiron të diskriminohet nga

shoqëria sepse është i “çmendur” pse ka shkuar tek psikologu mund ta perdorë aplikacionin për të bashkëbiseduar... “Apo vetëm Pandemit globale duhet të detyrojnë që shtetet të aktivizojnë psikolog online, ku ishin deri dje???...

Ose për një individ me të meta ose invalid i cili nuk mund të kontrollohet sepse ka ftofje në fyt a nuk do te ishte më lehtë të përdorte konsultat me mjekun online duke u shprehur më mirë apo edhe të blinte barnat me çmime më të lira duke i shkuar në shtëpi sepse është një invalid edhe pse mënyra “live” për të kontrolluar do ishte më e mirë po pse duhet të minimizohen mundesitë për personat që çdo ditë tregojnë vështirësit e tyre.

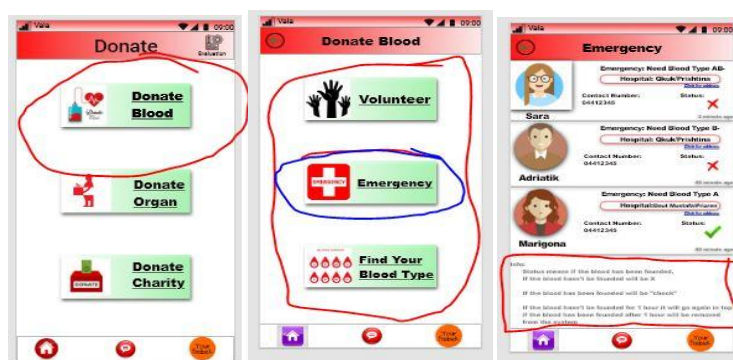
Përveç mjekut anonim dhe gjërat që përmendëm kemi edhe mjekun të cilin mund te bashkëbisedoj, mund ta thërret apo mund të rezervojë një takim për tu kontrolluar.



Meqë rast lehtësohet për bisedim të shpejt me mjekun, gjetje të shpejt të zgjidhjes, lehtësimit të personave me aftësi të kufizuar për tu ndjerë të relaksuar dhe për të mos menduar si duhet të shkojnë, personave që kanë nevojë për mbështetje psikologjike

do të ndihen më rehat, për femijët e vegjel të cilët nuk kanë kushte për ordianca private do të kenë qasje etj...

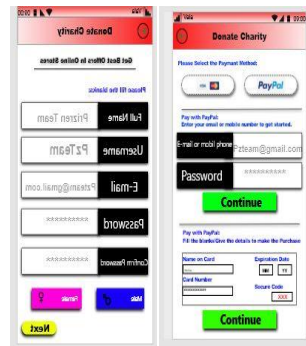
Por e mira e aplikacionit tonë është rastet urgjente të cilat po ashtu injorohen nga shoqeria jonë “Dhurimi i gjakut” i cili mund të shpetojë jetën e dikujt por edhe disa personave të tjerë të cilët jetojnë përmes gjakut të cilin e marrin. Në aplikacion është krijuar hapësira ku spitalet raportojnë për nevojën e personave të cilët kanë nevojë për gjak në mënyrë urgjente, useri i cili deshiron të ndihmojë përveq që mund të gjej të dhënat mund edhe të zbulojë adresën në qoftëse nuk e njih vendin ku gjendet spitali, por nuk është vetëm spitali në rast nevojë emergjente mund të rezervohen edhe takime që të dhurohet gjaku në mënyrë vullnetare apo edhe të rezervohen takime për të zbuluar grupin e gjakut të tij.



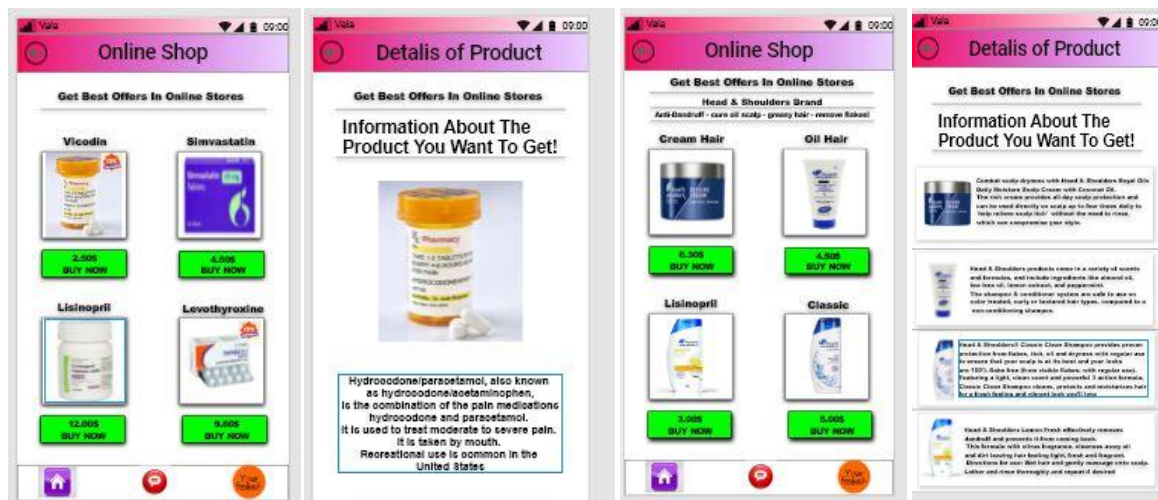
Përveç donacionit të gjakut mund të ofrohet shërbimi i termineve për donacione të organeve sipas spitalit që kërkohet “Spitalet janë caktuar sipas qyteteve të Kosovës”.

Kemi edhe Donacioni Charity ku ndihmohen njerëzit që kanë nevojë për shërimë ku fondet mblidhen në formë të fondacioneve, ku donacioni bëhet përmes debit card apo paypal, por edhe pse programi në pamje mund të jetë “friendly for user”

sërish masat e sigurisë kur hyn në role fillimisht duhet të jenë në nivel maksimal.



Po ashtu ofrohet edhe shërbimi i online shop ku do shiten barnat të cilat do te jepen me sqarime por edhe për pjesën e lëkurës si shampoon dhe kremra të ndryshem ku po ashtu do ta përmbajë një pjesë të reklamave për oferta speciale, përveç që do te shiten, çdo produkt do të ketë informata të sakta çfarë është si për barna edhe për shamponet, por në dallim tek barnat do të kërkohen më shumë të dhëna përshkak të mos abuzimit ku një fëmijë i vogël mund ta keqperdorë llogarinë dhe të blej diçka që nuk është për moshën e tij kurse shamponet nuk konsiderohen si të rrezikshëm.



SQARIM:

Programi është ndërtuar në atë menyrë që të plotsojë të gjitha kërkesat e personave në nevojë edhe pse mund të jetë friendly është i ashpër në aspektin e sigurisë për shkak të ndjeshmeris së rolit që e përfaqson.

THE PROBLEM

Userat të cilët shpresojmë që do të qasen janë userat e të gjitha grup moshave përveç fëmijëve të vegjël, por në qoftëse klasifikojmë në baza grupore do të dominojnë grupet që kanë probleme shëndetësore dhe grupet të cilët do të blejnë donacione por edhe disa që do të përdorin “online shop” për arsye të qmimeve të produkteve.

Userat e mundshëm, të gjithë ata që gjenden larg objekteve shëndetore për simptoma të lehta, të gjithë ata që nuk kanë kohë dhe ndihen keq dhe janë të nxën nëpër punë etj, të gjithë ata të cilët e kanë të pamundur fizikisht të paraqiten tek mjeku etj... sa i përket marketit do të zinte një hap të madh nëpër aplikacionet shëndetësore, këshilluese dhe atyre psikologjike... Rasti tipik është që në Kosovë nuk gjendet një program i tillë i cili do të zinte vendin e parë si aplikacion shëndetësor në shtëpi.

Aftësit siç u përmendën edhe më lart janë të shumta gjithëçka shpejt, lehtë dhe shumë lirë për xhepin e përdoruesit.

Disavantazhet mund të ekzitojnë, në fillim besimi i userit ndaj ofrimeve që I jep aplikacioni të cilët mund të jenë skeptik dhe disavantazhi tjetër mund të jete qasja e madhe e përdorusve në kohë të njëjtë për të përdorur platformen “Chat” të cilet në qoftëse presin mund të ketë nervozizëm... “Dhe mos lejimi i ndryshimit të usernamit (për arsye sigurie) mund të jetë një problem në vete.

Përvoja e userit do të jetë e mrekullueshme sepse të gjitha realizimet që janë bërë janë probleme ditore të njerëzve në qoftëse useri e përdorë të paktën 2-3 herë do fitoj besim të plotë ku pas fitimit të eksperencës do të jetë mjaftushëm në dijeni të përodrimit të shortcutve të aplikacionit.

Primary User: janë useret të cilët do të kenë nevojë direkte të marrin shërbimin nga aplikacioni duke mbështetur në konsultimet me mjekun apo përdorimin e marketit nga aplikacioni në mënyrë direkte “download-imi” i aplikacionit.

Secondary User: janë userat të cilet përmes ADS reklama mund të qasen apo përmes webfaqeve mund të ndërlidhen me aplikacionin, psh. Emergjencia në aplikacion për donacion të gjakut është I lidhur me spitalet, useri sekondar mund të qaset përmes njoftimit të spitalit për të parë se kush është apo çfarë I duhet, ose në rastin tjetër mund të ndikohet nga reklamimet e produkteve në zbritje të cilët e afektojnë për ta shikuar.

Paragrafi 2

Establishing requirements

- I. Target Audience & User requirements
- II. Functional & Non-functional requirements
- III. Usability requirements

Target Audience & User requirements

Targetimi i audiencës do të bazohet për individ të cilët janë të semurë siç u përshkrua edhe mëheret çdo individ i cili ka nevojë për ndihmë të shpejt apo për të dhuruar ndihmë do të ndihen sikur në shtëpi duke përdoruar aplikacionin tonë, ku primary users do të nderlidhen në mënyrë direkte duke u imponuar nga situata dhe nga vet nevoja për ta “shfletuar atë”.

Për ta përdorur nuk do të ketë askush nevojë të ketë aftësi të mira kompjuterike mjafton një telefon dhe përdorshmëria për një kohë të shkurtër do ta familiarizoj së tepërmi për arsye të përmbatjes dhe dizajnit të krijuar.

Functional & Non-functional requirements

Aplikacioni jonë mund të ketë shumë ndërveprime me sistemet e tjera për arsye të bashkëpunimit për të krijuar një sistem më të gjerë psh. Sistemi i emergjencës i cili mund të shikohet nga userat se kush ka nevojë për gjak i cili vjen si veprim nga sistemi i spitalit sepse pacientët nuk mund të shtrohen në aplikacion por shtrohen në spital dhe futen në sistemin e spitaleve për të kërkuar gjak, të cilët ndërveprojn me aplikacionin tonë për të rritur audiencën e userave për ta shikuar në numër më të madh dhe për të gjetur ndihmën më lehtë dhe më të shpejt, ndërveprimi tjetër është ndërmjet vlerimit dhe feedbackit nga useri të janë gjithmonë

aktive ti mundesohet komunikimi i gjerë me aplikacionin ne çdo kohë ne çdo pjesë të aplikacionit.

Aplakcioni (sistemi) është ndërveprimi njeri dhe pajisje kompjuterike per ti ndihmuar pacientet nga ana e mjekut.

Usability requirements

Effective: Çdo kërkesë mund të plotësohet duke përdorur keyboardin dhe vetëm Tap.

Efficient: Mund të arrihen pjesët kryesore të aplikacionit me 2-3 klikime (TAP)

Attractive: Shpejtësia e aplikacionit eshte 0.2 – 0.4sec dhe ne qoftëse disa funksione nuk janë aktive atëherë hapet dritarja qe tregon se nuk është pjesë aktive ose gjate blerjes së produktit shfaqet dritarja se a është i sigurt për blerje, ose në rastin qe useri dëshiron ta vlersojë mjekun në mënyrë atraktive shfaqet vlerësimi “Rate”.

Tolerant towards mistakes: Tolerues ndaj gabimeve sepse egzistojne edhe shume shorcutes perveç pjesës së sigurisë ku hyn në punë para ja ose rezervimet të cilat janë stritke.

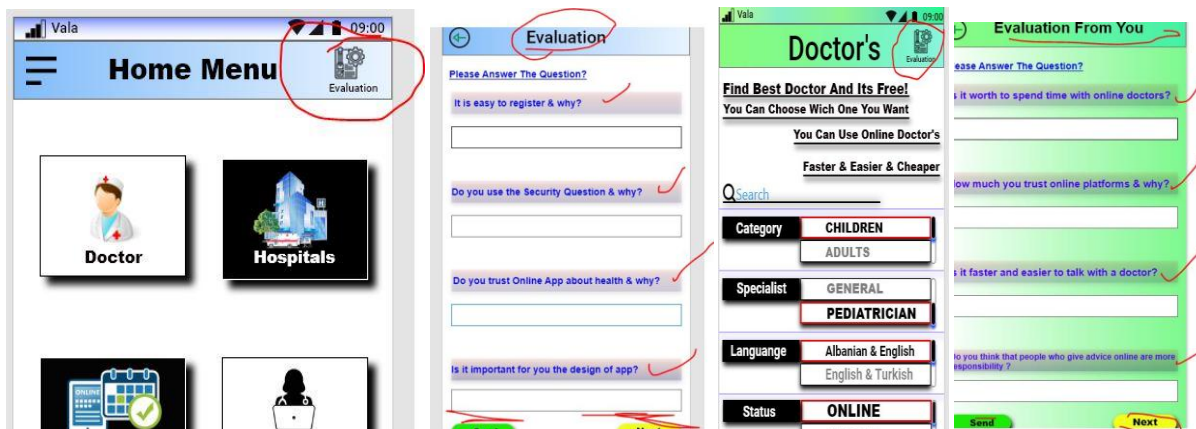
Easy to learn: Përshkak të dizajnit, ikonave, ngjyrave dhe bashkimit te fontve me icona lehtëson punen e userve për ta mësuar shpejt aplikacionin.

Preparing Tasks

Eksperimenti

SQARIM PARAPRAK:

“Si grup në projektin e parë kemi pasur temën “Indroucting evaulation”. Për ti kombinuar temat kemi marr pjesë të temës se parë dhe jane pozicionuar në prototip në formë të vlerësimeve nga ana userit ku të gjitha pjesët kryesore funksionale përfshihen nga një pjesë e vlerësimit dhe feedbackut ku lejon që përmes pyetjeve që jepen, useri të paraqet vlerësimet e tij por në të gjitha pjeset gjenden icon-at e feedbackut ku useri ne çdo moment, në çdo pjesë ku gjendet ne aplikacion mund të shkruaj një feedback apo të paraqesë vlerësimet e tij përmes pyetjeve te ralizuara nga grupi disa nga shembujt janë:



Disa shembuj nga llojet e vlerësimeve ku secili vlerësim bazohet në bazë të funksionalitetit të aplikacionit.

Inspirimi jonë rrjedh nga një projekt i cili është realizuar në vitin 2019 nga profesoresha Krenare Prieve përmes një eksperimenti i cili përmes një pajisje në kokë dhe shikimit të videove si dhe plotësimit të një testi, kemi menduar ta modifikojmë që edhe ne si themelues të aplikacionit të fitojmë një vlerësim nga eksperimenti që është realizuar për aplikacionin, sepse Indoructing evaultion flet për vlerësimet reale dhe realizimin e eksperimenteve të realizuara për të fituar “medimet” e userit me kontaktin që ka.

IDEA E EKSPERIMENTIT: Të formohet një grup online në zoom prej shumë anëtarësh përshkak të pandemis për të treguar një video 1 minutëshe të disa pjesëve të vogla të aplikacionit por përshkak se disa student dëshironin të ishin anonim kurse disa nuk kishin mikrofoni atëherë IDEA është modifikuar në përgatitjen e një videoje 1 minutëshe dhe pas shikimit të videos të plotësohet një pyetësor i cili është krijuar nga ne....

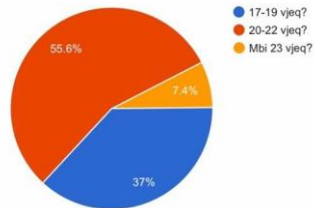
Pjesëmarrës të këtij pyetësi ishin studentet e drejtimeve tjera dhe drejtimit shkencë kompjuterike por të viteve 1-3... Lista e studenteve pjesëmarrës është në File-in me komente dhe video është po ashtu në file.

Në këtë pyetësor më shumë pjesë 23 student dhe 4 student pjesë të projektit gjithsej 27 reagime.

Dhe prej Vlersimit te Pjesmarresve janë këto të dhëna:

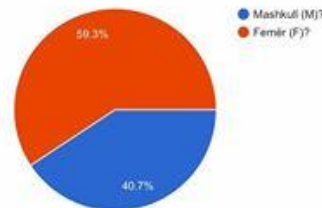
Mosha ?

27 responses



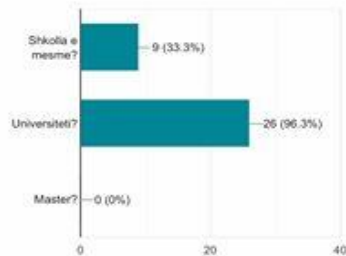
Gjinia ?

27 responses



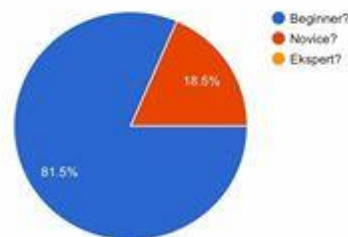
Edukimi Juaj ? (Më shume se 1 përgjigje)

27 responses



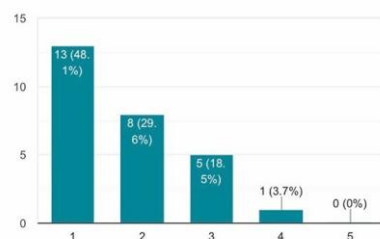
Eksperienca juaj me sistemet Health Care?

27 responses



Pjesa e qasjes nga fillimi deri në Menu bar (SingIn,SingUP,etc..) është:

27 responses



Pjesa e dizajnit (layout,ngjyrat,icon...etc) a është:?

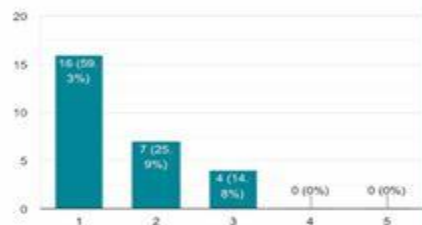
27 responses



Gabim ne formulimi n e pyttes 100% e kuptuar

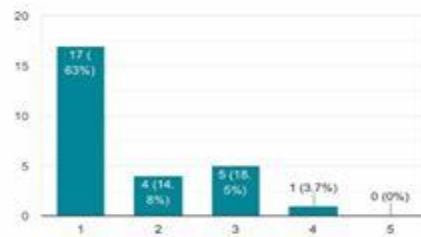
Pjesa e "Donate" me lidhshmërit e tij me pjeset tjera është: ?

27 responses



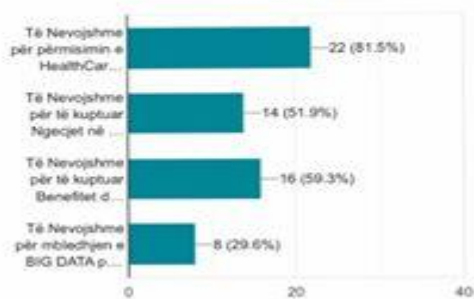
Pjesa e "Online Shop" me lidhshmërit e tij me pjeset tjera është: ?

27 responses



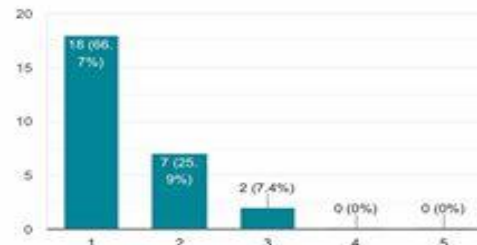
Pjesa e "Evaluation" (Vlersimit) nga ana Userit janë ? (Me shume se 1 Pergjigje)

27 responses



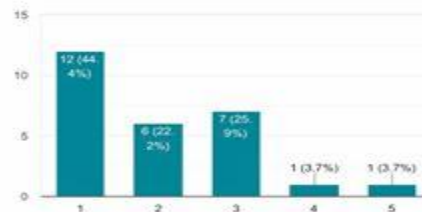
Informacioni i paraqitur në ekrane ishte i lehtë për t'u kuptuar shpejt "është":

27 responses



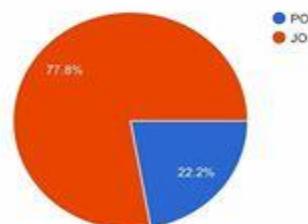
Informacioni i lidhjeve te Prototipit është për tu kuptuar: ?

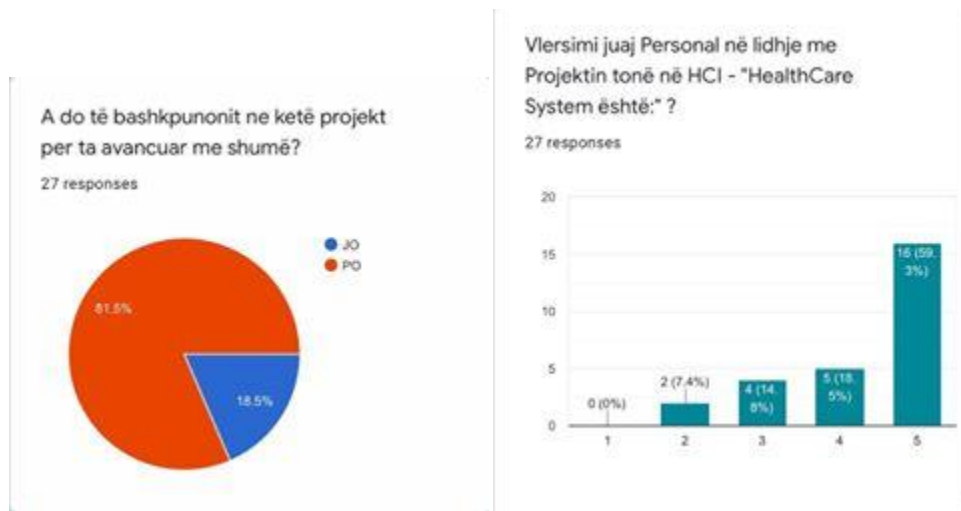
27 responses



A do të ndryshonit donje gjë ju?

27 responses





Pyetsori për Projektin HCI! Si fillim Lexo meposht!

Sqarim....

Pyetsori është krijuar per të kuptuar sesa e keni kuptuar projektin në konceptin e tij...

Ju lutem plotsoni pyetjet e kerkuara, disa prej tyre janë te obligushme dhe disa jo.

Pyetjet të cilat përgjigjen me ane të vlersimit numerike si (1,2,3,4,5) paraqitet për sa e keni kuptuar projektin domethane : numri 1 paraqitet se keni kuptuar shum lehte qdo gjë ka qene e kuptushme me rriten e vleres numerike rritet dhe vështersia te cilen e keni pasur per ta kuptuar

Përveq PYTJES SE PARAFUNDIT:

Aty është vlersimi i projektit nga ana juaj vlersimi minimale 1 kurse vlersimi maksimal 5 !

*Në këtë rast në dokumentim eshte pyetja e fundit me vlersim maksimal 5.

Finalizimi I eksperimentit:

Në videon e dërguar studentve 1 min vërejtëm se 100% e të anketuarve pjesën e dizajnit, iconave ngjyrave kuptimit të tyre, kjo do të thotë se projekti I tanishëm tregon se është shumë I lehtë për tu kuptuar dhe demonstrimi I tre pjesëve si sing-in, pjesa donate dhe pjesa online shop ishin mirë të kuptuara të mos harrojmë nga një video duke shikuar pa pasur eksperiencën personale me përodrimin e tij marrim mendime pozitive po ashtu edhe pse janë student të drejtimeve të tjera një numër I madh dëshirojnë të bashkëpunojnë me projektin për ta avancuar më tutje, por me këtë dhe disa feedback-ve kemi kuptuar se kemi realizuar diçka të nevojshme deri më tani, ku useri e sheh si friendly, të kuptuar, disa pjesë të vështira për ta realizuar por pa pasur eksperiencën personale... e gjithë kjo është realizuar nga studentët e UBT-së që I falenderojmë për ndihmën në projekt ku në pjesën e komenteve do ta gjeni një file me detaje. Linku I pyetësorit:

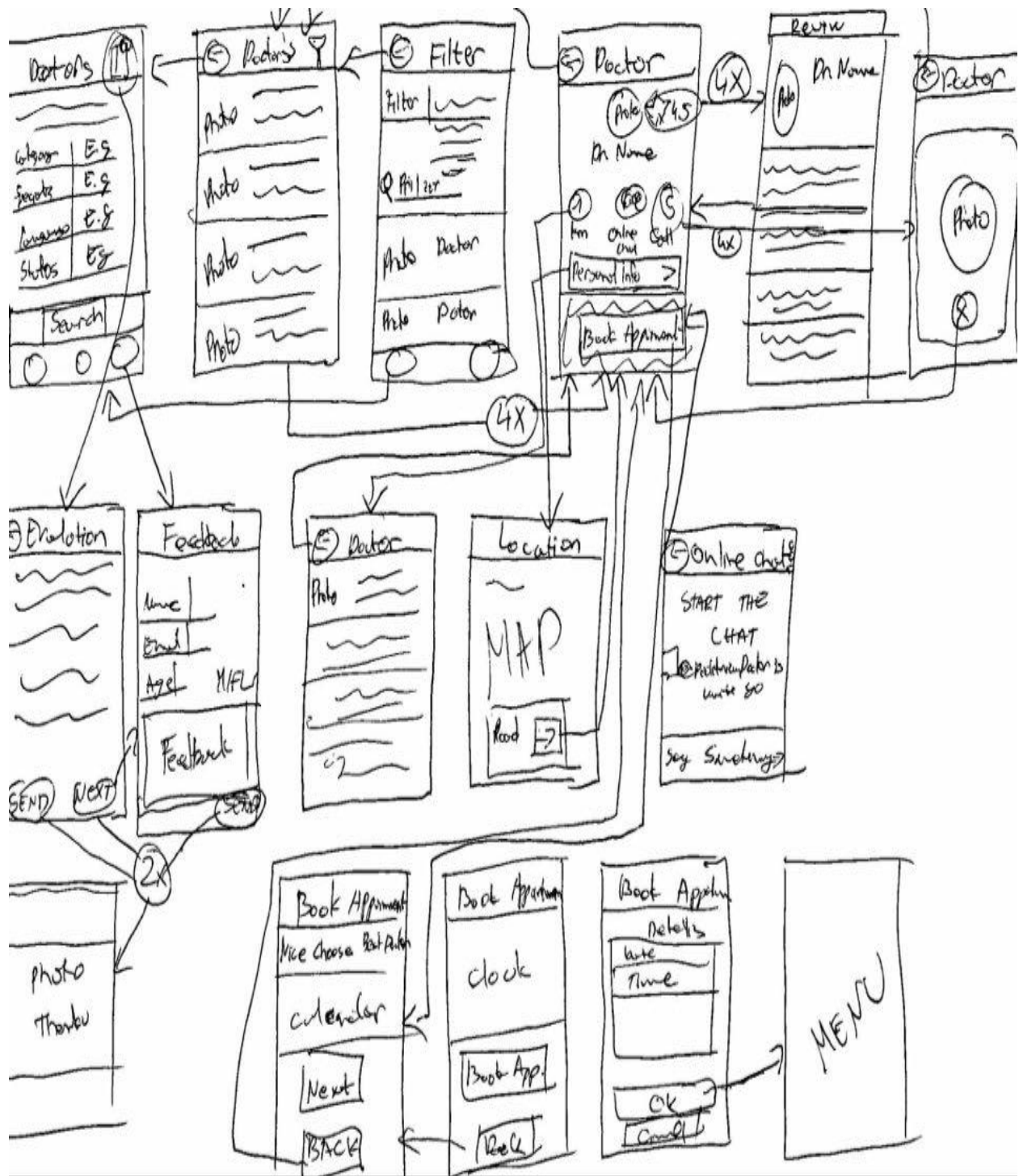
<https://forms.gle/Y7UGiYt2To8QFszD7>

Low Fidelity Prototype

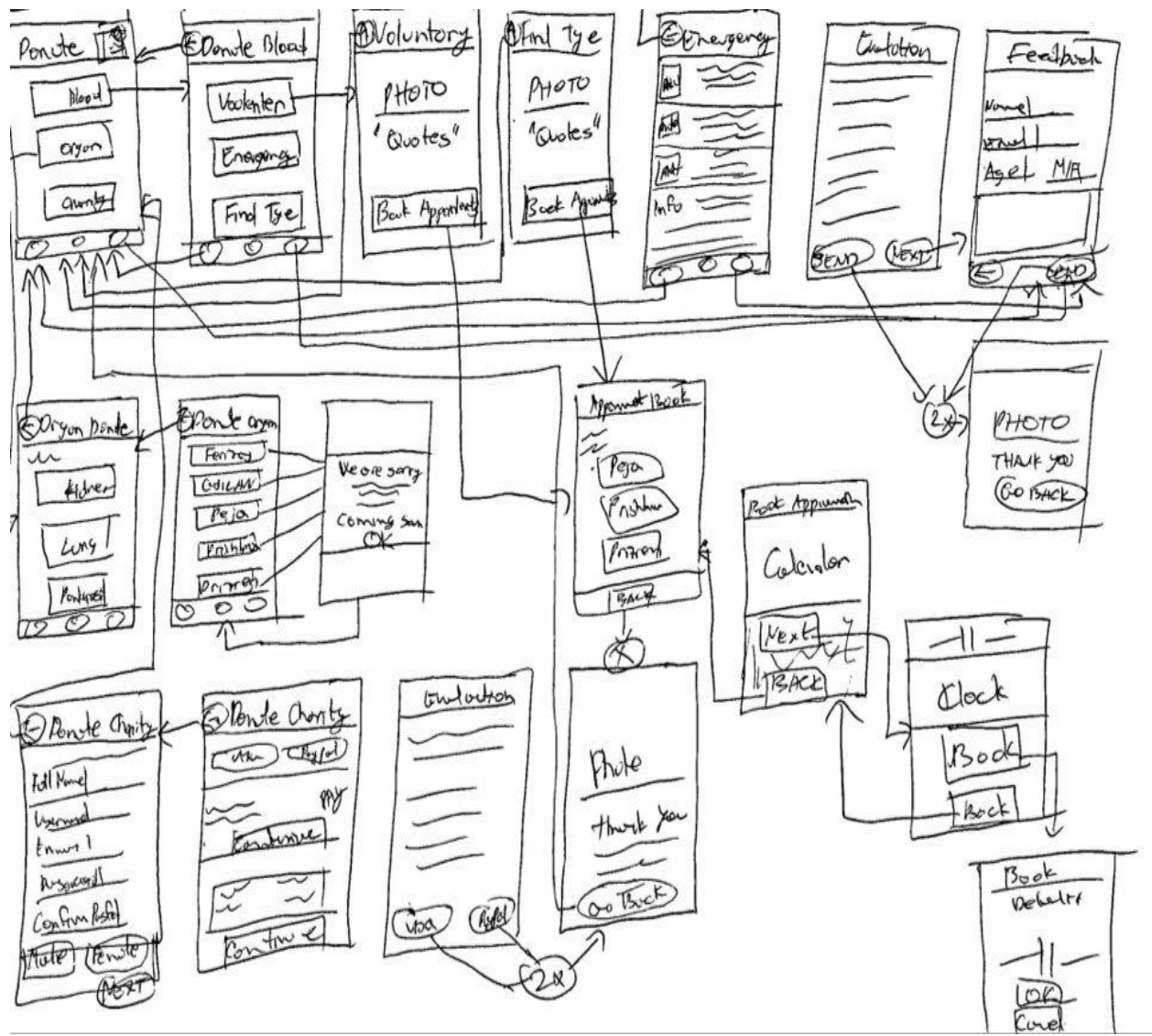














BAZA E APLIKACIONIT

