

VILNIAUS UNIVERSITETAS
MATEMATIKOS IR INFORMATIKOS FAKULTETAS
PROGRAMŲ SISTEMŲ KATEDRA

Internetinio banko tinklalapis

Bankininkystė

Projektinis darbas

Atliko:	3 kurso 3 grupės studentai	
	Justas Tvarijonas	(parašas)
	Džiugas Mažulis	(parašas)
	Michal Stankiewicz	(parašas)
Darbo vadovas:	Kristina Lapin	(parašas)

Vilnius – 2018

TURINYS

ANOTACIJA	2
Darbo tikslas	2
ĮVADAS	3
Dalykinė sritis.....	3
Probleminė sritis	3
Naudotojai.....	3
Darbo pagrindas	3
1. BŪSIMOS SISTEMOS ĮTAKOJAMŲ ASMENŲ KATEGORIJOS	4
1.1. Suinteresuotų asmenų grupės.....	4
2. BANKO KLIENTŲ POREIKIAI	5
2.1. Naudotojų charakteristikos	5
2.1.1. Informacinių technologijų priemonės	5
2.1.2. Motyvacija ir galimybės tobulinti įgūdžius	5
2.1.3. Veiklų kontekstai	5
2.1.4. Naudotojų tipas	5
2.2. Kompiuterizuojamų veiklų analizė	6
<pirmosios kompiuterizuojamos veiklos>? koncepcinis scenarijus	6
<pirmosios kompiuterizuojamos veiklos>? veiklų charakteristikos	6
<pirmojo scenarijaus> problemos ir tobulinimo galimybės	6
būsimasis patobulintas scenarijus	6
Informacijos paieškos koncepcinis scenarijus.....	6
Informacijos paieškos veiklų charakteristikos	6
Informacijos paieškos problemos ir tobulinimo galimybės.....	6
Būsimasis patobulintas scenarijus	6
Mokėjimo ruošinio sukūrimo koncepcinis scenarijus	7
Mokėjimo ruošinio sukūrimo veiklų charakteristikos	7
Mokėjimo ruošinio sukūrimo problemos ir tobulinimo galimybės	7
būsimasis patobulintas scenarijus	7
2.3. Panaudojamumo siekiai ir matai	8
3. ĮKVEPIANČIOS ESAMŲ INTERFEISŲ IDĖJOS	9
4. TERMINŲ ŽODYNĖLIS(MAYBE)	12

Anotacija

Darbo tikslas

Naudojant į vartotoją orientuotą dizainą apibrėžti Swedbank internetinio banko dizaino pakaitimus.

- Justas Tvarijonas - Tvarijonasjustas@gmail.com
- Džiugas Mažulis - džiugas.mazulis@gmail.com
- Michal Stankevič - michal.stankevic@gmail.com

Įvadas

Dalykinė sritis

Internetinė bankininkystė, finansai.

Probleminė sritis

Vartotojų patogumo gerinimas, patogus informacijos pateikimas.

Naudotojai

- Banko klientas - klientas turi galėti atlikti bankinius pervedimus, užsakymus, bei rasti norimą informaciją.

Darbo pagrindas

Pirmojo laboratorinio darbo reikalavimai.

1. Būsimos sistemos įtakojamų asmenų kategorijos

1.1. Suinteresuotų asmenų grupės

- Pirminiai - Banko klientai, betarpiškai naudojami sistema.
- Antriniai - neegzistuoja.
- Tretiniai - Kiti bankai, kurių klientų skaičių įtakoja šio banko sėkmė, bei akcininkai, kurių pajamos priklauso nuo banko sėkmės.

2. Banko klientų poreikiai

2.1. Naudotojų charakteristikos

2.1.1. Informacinių technologijų priemonės

- Išmanusis telefonas (naršyklė bei smard-id).
- Mobilusis parašas.
- Asmeninių kompiuterių naršyklės.
- Planšetinių kompiuterių naršyklės.

2.1.2. Motyvacija ir galimybės tobulinti įgūdžius

- Klientai turi skirtingus IT įgūdžius.
- Klientai skirtingais dažnumais naudojami elektronine bankininkyste.

2.1.3. Veiklų kontekstai

- Veikla yra pertraukiama. Klientas gali suformuluoti mokėjimą, tada užsiimti kita veikla ir vėliau grįžti užbaigti mokėjimą.
- Mokėjimai atliekami su dideliu susikaupimu.
- Naudojimasis sistema atliekamas saugioje aplinkoje.
- Paprastai sistema naudojama turint aiškų tikslą.

2.1.4. Naudotojų tipas

- Naujokai - šie naudotojai iš anksto nežino kur jiems reikia spausti norint pasiekti norimą tikslą. Juos gąsdina sudėtingas ir pilnas funkcionalumo pagrindinis langas, tačiau pastebi didesniu mygtukus ar užrašus, kurie skelbia jiems naudingą informaciją.
- Vidutiniškai patyrę - šie naudotojai banko paslaugomis naudojami pakankamai dažnai, kad efektyviai atliktų įprastus veiksmus, tačiau susiduria su problemomis norėdami atlikti sudėtingesnius operacijas.
- Ekspertai - šie sistemos naudotojai puikiai išmano sistemą, jiems patogus didelio funkcionalumo sudėtingas interfeisas. Juos erzina didelis žingsnių skaičius bei į naujokus orientuota vartotojo sąsaja.

2.2. Kompiuterizuojamų veiklų analizė

<pirmosios kompiuterizuojamos veiklos>? koncepcinis scenarijus

<pirmosios kompiuterizuojamos veiklos>? veiklų charakteristikos

<pirmojo scenarijaus> problemos ir tobulinimo galimybės

būsimasis patobulintas scenarijus

Informacijos paieškos koncepcinis scenarijus

Jonas ieško kaip gali išsinuomuoti saugyklą banke, pasirinkęs "Mano bankas" pamato ilgą sarašą informacijos, tačiau jį peržvelgęs nerando norimos informacijos, dar kartą atydžiai peržvelgia naudingos informacijos nuorodų grupę, tačiau vistiek neranda norimo puslapio nuorodos. Tik tada pamato, kad dešiniąjame lango kampe yra paieškos logotipas, jį paspaudus įveda "seifo nuoma" į paieškos langą, tačiau paieška neranda nieko prasmingo. Galiausiai neapsikentęs jis parašo žinutę banko dorbuotojui, kuris jam atsiunčia nuorodą į ieškomą puslapį, bei praneša, kad šios informacijos reikia ieškoti neprisijungus prie banko.

Informacijos paieškos veiklų charakteristikos

Veiklos dažnis: Informacijos paieška banko internetinėje svetainėje paprastai nėra dažna: apie 5-6 kartus į metus, todėl jos pasiekimas turėtų būti pakankamai akivaizdus. Neradus rezultatų siūlytų panašius arba atidaryti bendravimo gyvai langą, kuriame vartotojas galėtų sužinoti norimą informaciją.

Veiklos trukmė: Informacijos paieška vidutiniškai užtrunka neilgai - iki 5 minučių.

Informacijos paieškos problemos ir tobulinimo galimybės

- Paieškos lango pozicija nėra akivaizdi.
- Paieškos rezultatų negalima sugrupuoti.
- Paieška informacijos ieško ne iš viso galimo informacinio lauko.
- Neradus rezultatų nėra pasiūlomas joks situacijos sprendimas.

Būsimasis patobulintas scenarijus

1. Vartotojas paspaudžia ant paieškos mygtuko pagrindiniame lange
2. Sistema atidaro naują langą, kuriame vartotojas gali įvesti raktinius žodžius
3. Vartotojas įvedęs raktinius žodžius gali atidaryti vieną iš rastų rezultatų, filtruoti rezultatus pagal kategorijas, pažiūrėti alternatyvius siūlomus raktinius žodžius.
 - 3.1. atidarius vieną iš rezultatų:

- 3.1.1. tame pačiame lange atidaromas pasirinkto rezultato puslapis
- 3.1.2. vartotojas vienu paspaudimu gali grįžti atgal į rezultatų sąrašą
- 3.1. pasirinkęs filtravimą pagal kategoriją: vartotojas mato tik tuos rezultatus, kurie priklauso pasirinktai kategorijai.
 - 3.1.1. vartotojas mato tik tuos rezultatus, kurie priklauso pasirinktai kategorijai
 - 3.1.2. vartotojas bet gali atšaukti filtravimą
- 3.1. pasirinkęs peržiūrėti alternatyvius siūlomus variantus:
 - 3.1.1. gali pasirinkti vieną iš siūlomų variantų ir ieškoti iš naujo
 - 3.1.2. toliau žiūrėti jau rastus rezultatus

Mokėjimo ruošinio sukūrimo koncepcinis scenarijus

Antanas nori sukurti mokėjimo ruošinį pagal seniau atliktą mokėjimą, tačiau, kadangi nežino, kaip tai atlikti atlikti jis bando orientuotis pagal pavadinimus. Pasirinkęs kasdienės paslaugas ir peržvelgęs visus variantus per kelias minutes randa pasirinkimą "Mokėjimo ruošiniai" bei ant jo paspaudžia. Atsidariusiame lange pasirenka "Sukurti vietinį mokėjimo ruošinį", tačiau atsidarius naujam langui pamato, kad nebus pasirinkimo sukurti ruošinį pagal buvusį mokėjimą, todėl, norėdamas sužinoti gavėjo duomenis, nueina peržvelgti buvusių mokėjimus. Ten susiradęs reikiamą mokėjimą pamato, kad gali sukurti ruošinį pagal šį mokėjimą, taip ir padaro.

Mokėjimo ruošinio sukūrimo veiklų charakteristikos

Veiklos dažnis: Mokėjimo ruošinio sukūrimas yra retas veiksmas, todėl vartotojas kiekvieną kartą jį atlieka kaip iš naujo, todėl jis turėtų būti pakankamai aiškus ir paprastas.

Veiklos trukmė: Mokėjimo ruošinio sukūrimas turėtų užtrukti iki 10 minučių.

Mokėjimo ruošinio sukūrimo problemos ir tobulinimo galimybės

- Mokėjimo ruošinių lange nėra pasirinkimo sukurti ruošinį pagal buvusių mokėjimus
- Mokėjimo ruošinių paieška galima tik pagal jo pavadinimą (tačiau ne pagal gavėją bei mokėjimo paskirtį)

būsimasis patobulintas scenarijus

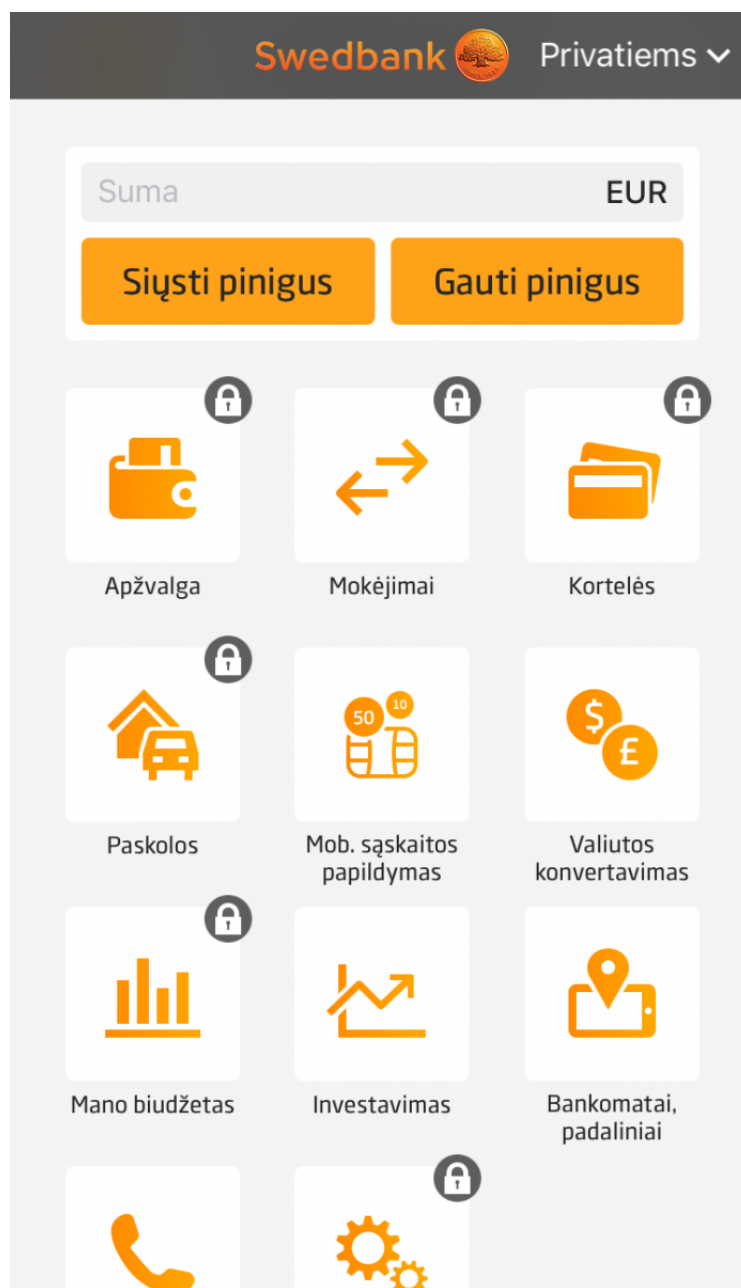
1. Vartotojas atsidaro mokėjimo ruošinių langą bei pasirenka sukurti vietinį mokėjimo ruošinį.
2. Sistema vartotojui duoda pasirinkimą kurti mokėjimo ruošinį pagal buvusį mokėjimą arba kurti be jo.
 - 2.1. Vartotojui pasirinkus kurti ruošinį pagal buvusį mokėjimą:
 - 2.1.1. Sistema vartotojui atidaro naują langą, kuria rodomi buvę Mokėjimai

- 2.1.2. Vartotojas susirandą norimą mokėjimą bei jį pasirenka
- 2.1.3. Sistema vartotoja nukelia į mokėjimo ruošinio sukūrimo langą, kuriame automatiškai užpildo laukus pagal pasirinktą buvusį mokėjimą
- 2.1.4. Vartotojas, sutikrines mokėjimo ruošinio laukus, pasirenka jį išsaugoti
- 2.2. Vartotojui pasirinkus kurti mokėjimo ruošinį nuo nulio:
 - 2.2.1. Sistema vartotojui atidaro mokėjimo ruošinio sukūrimo langą, kuriame visi laukai yra tušti
 - 2.2.2. Vartotojas suveda reikiamus duomenis bei išsaugo mokėjimo ruošinį

2.3. Panaudojamumo siekiai ir matai

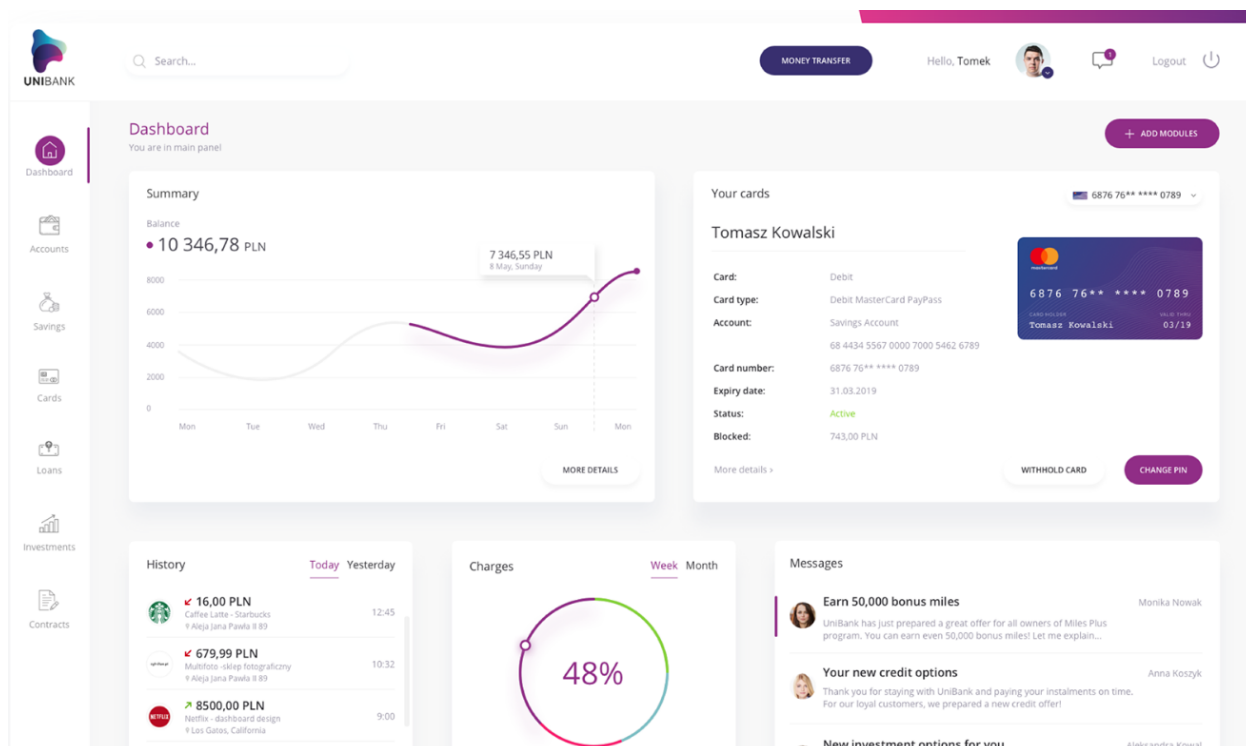
- Klientas galės pasiekti pavedimo langą ne daugiau kaip per 3 veiksmus.
- Naudotojas galės išfiltruoti mokėjimus bent pagal 4 skirtingus kriterijus.
- Naudotojas galės filtruoti paieškos rezultatus pagal grupes
- Naujas vartotojas paieškos langą surasti galės ne per ilgesnį laiką, nei 30 sekundžių.
- Vartotojui įvedus ne mažiau, kaip 3 simbolius į paieškos langą bus siūlomi pilni paieškos tekstai
- Vartotojas galės mokėjimo ruošinių ieškoti pagal pavadinimą, gavėją bei mokėjimo paskirtį
- Kurdamas mokėjimo ruošinį vartotojas gaus bent 2 pasirinkimus jam sukurti.

3. Įkvepiančios esamų interfeisų idėjos

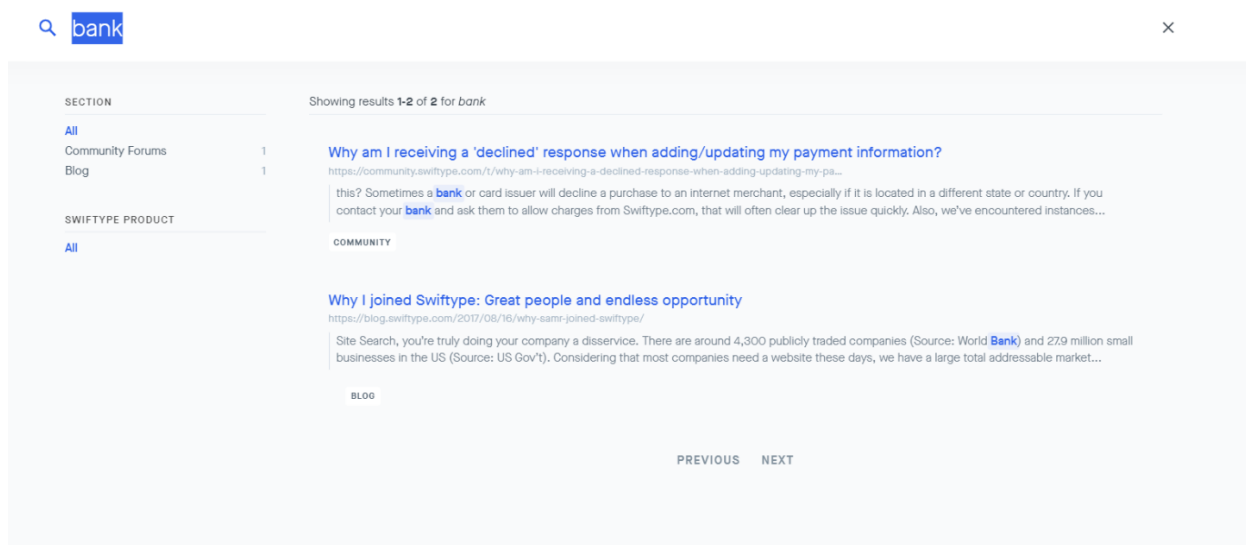


1 pav. Mygtukai iš mobiliosios aplikacijos

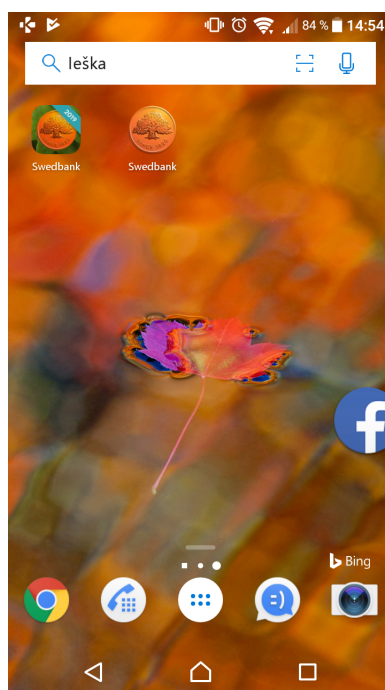
Nauda: Piktogramos visiems labiau suprantamos, lengviau skaitomos, jų pagalba norimus puslapius galima rasti greičiau.



2 pav. Mygtukų išdėstymas svetainėje
Nauda: Vartotojui aiškus meniu, greitas vaikščiojimas tarp puslapių.



3 pav. Informacijos paieškos langas
Nauda: Vendant tekstą ieškoma po kiekvieno įvesto simbolio, galima filtruoti pagal skirtingas grupes.



4 pav. Piktograma susisiekimui su pagalba gyvai

Nauda: greitas pagalbos naudojantis puslapiu pasiekimas, piktogramą galima nesunkiai patraukti.

4. Terminų žodynėlis(maybe)