

The background is a solid dark blue. It features several faint, light blue geometric patterns. These include concentric circles of varying sizes, some with dashed lines. There are also curved lines with tick marks, resembling a protractor or a circular scale, with numbers like 140, 150, 160, 170, 180, 190, 200, 210, 220, 230, 240, 250, and 260. Some of these patterns have small arrows indicating a direction of movement or rotation.

KEYBOARDVIRTUOSO

KATARZYNA NOWICKA

KRÓTKI OPIS PROJEKTU

Celem aplikacji KeyboardVirtuoso będzie nauka użytkowników obsługi klawiatury oraz ukazanie ogólnych zasad korzystania z edytorów tekstu.

Użytkownik dzięki aplikacji KV będzie w stanie poznać układ standardowej klawiatury QWERTY, co przełoży się na swobodne i szybkie z niej korzystanie. Ponadto, zapozna się z obsługą edytora tekstu, który jest jedną z podstawowych i najczęściej używanych aplikacji w komputerze.

DLA KOGO PRZEZNACZONY BĘDZIE KEYBOARDVIRTUOSO

Główną grupą docelową tej aplikacji będą osoby starsze, dla których szeroko rozpowszechniony układ klawiszy QWERTY nie jest intuicyjnym ani naturalnym.

Również podstawowe operacje formatowania tekstu i tworzenia plików tekstowych bywają dla nich trudne. Proste tutoriale zawarte w tej aplikacji mają pomóc rozwiązać powyższe problemy.

KLAWIATURA QWERTY – JEJ OBSŁUGA NIE JEST ŁATWA

Naukowcy są zgodni, co do tego, że układ klawiatury QWERTY (stosowany, z pewnymi zmianami, już od 1873 roku!) nie jest najbardziej ergonomiczny i intuicyjny. Badania wykazały, że dla nowych użytkowników układ ten wygląda jak ciąg losowych znaków i nie zapewnia komfortu podczas korzystania, co przyczynia się do spadku produktywności.

Pomimo wielu przepowiedni o jego końcu (dotychczas niespełnionych), jest to na tyle rozpowszechniony standard, że niemal nie da się uniknąć obcowania z nim. W tym przypadku ważnym krokiem w nauce swobodnej obsługi komputera jest oswojenie się z klawiaturą, która jest głównym urządzeniem, za pomocą którego można się komunikować z komputerem.

Źródło: „The keyboard remains the least ergonomically designed computer device” – opublikowane podczas 2015 E-Health and Bioengineering Conference (EHB) przez Ciobanu O., Gavat C., Cozmei R.

WYMAGANIA FUNKCJONALNE APLIKACJI

Aplikacja będzie składać się z dwóch części, do których dostęp nastąpi poprzez wspólne menu:

- Minigra szybkiego pisania – polegać będzie na wyświetlaniu kolejnych słów do wpisania i oczekiwania od użytkownika wprowadzenia ich jak najszybciej i w odpowiedniej kolejności. Sprawdzana będzie dokładność, ale czas będzie również liczony.
- Kurs obsługi edytora tekstu – będzie podzielony na kilka modułów. Na początku każdego z nich wyświetlone będzie krótkie teoretyczne wprowadzenie, które poprzedzi część ćwiczeniową, w której użytkownik, działając na prawdziwym edytorze, będzie starał się wykonać polecenia odnoszące się do lekcji. Kurs obejmie podstawowy zakres obsługi takiego programu (prosta edycja fontów i formatu tekstu, zapis i odczyt plików tekstowych).

WYMAGANIA POZAFUNKCJONALNE

- Aplikacja napisana zostanie w języku C# i wymagała będzie środowiska Visual Studio w wersji co najmniej 2015;
- Do obsługi aplikacji niezbędny będzie komputer z systemem operacyjnym MS Windows z podłączoną do niego klawiaturą i myszką;
- Niezbędne może okazać się zainstalowanie edytora tekstu (prawdopodobnie Microsoft Word);

KORZYSTANIE Z APLIKACJI

1. Użytkownik uruchamia program; pojawia się menu, w którym można wybrać moduł aplikacji: szybkie pisanie [punkt 2] lub kurs edytora tekstowego [punkt 3].
2. Na początku na ekranie wyświetlony zostaje układ QWERTY, po czym użytkownik może wcisnąć przycisk START i przystąpić do ćwiczenia. Polega ono na wciskaniu klawiszy odpowiadających literom wyświetlanym na ekranie, składającym się w słowa i zdania. Ćwiczenie podzielone będzie na kilka etapów różniących się poziomem trudności. Za każde zadanie ukończone w co najmniej 80% , użytkownik otrzyma dostęp do kolejnego etapu.
3. Kurs będzie stosunkowo krótki i rozpocznie się po wciśnięciu przycisku start. Każdy z etapów rozpocznie wstęp teoretyczny z prostą grafiką, po naciśnięciu przycisku TRENUI!, użytkownik będzie mógł korzystać z prawdziwego edytora tekstu; aplikacja będzie sprawdzać, czy klikane są odpowiednie przyciski i będzie pozwalać na przejście dalej bądź poprosi użytkownika o powtórzenie etapu.
4. W każdym momencie użytkownik będzie mógł zakończyć działanie modułu i wybrać inny.