

ETAPA 5

- Scenarii pentru sarcinile utilizator-

Studenti:

Gherghel Daniel

Hădărean Andreea

Iloie Mădălina-Alexandra

Racoviță Cristina

1. Programarea unei ședințe cu un tutore:

Punct de start: Deschiderea paginii de login a aplicației

Principalul scenariu de succes:

1. Utilizatorul se autentifică cu succes.
2. Utilizatorul apasă pe meniu.
3. Utilizatorul alege din meniu itemul "Categories".
4. Utilizatorul alege din categoriile afișate pe cea de "Teaching Services".
5. Utilizatorul își alege serviciul pe care și-l dorește (profesorul preferat din cei disponibili).
6. Utilizatorul completează datele necesare programării unei ședințe în mod corect (real).
7. Utilizatorul completează detaliile cardului sau alege unul deja existent.
8. Utilizatorul confirmă informațiile completate anterior.
9. Utilizatorul a programat o ședință cu un tutore.

Erori posibile:

1. Date de autentificare incorecte.
2. Bani insuficienți pe card pentru ședința selectată.
3. Lipsa serviciului de care are nevoie utilizatorul.
4. Neveridicitatea datelor introduse (ex: adresă).

Motivația alegerii elementelor de UI:

Autentificarea atât cu completarea de mână a credențialelor, cât și prin google/facebook asigură ca login-ul să fie făcut mai eficient (probabilitatea ca user-ul să-și uite parola sau username-ul este una mică), și de asemenea face ca aceasta acțiune să fie una mai rapidă. Meniul de început dă o mai bună organizare a aplicației, utilizatorul poate alege exact ceea ce îl interesează fără a căuta prea mult. Dropdown-ul de la tipul ședinței este util fiindcă astfel user-ul nu poate alege decât din ceea ce există deja. Radio button-urile folosite pentru selectarea metodei de plată dau de înțeles că doar una din cele două sunt posibile (nu se pot face simultan). Confirmarea datelor de la final este utilă pentru o posibilă corectarea a detaliilor, ceea ce dă o mai mică rată de erori.

2. Achiziționarea de produse cu transport asigurat:

Punct de start: Deschiderea paginii de login a aplicației

Principalul scenariu de succes:

1. Utilizatorul se autentifică cu succes.
2. Utilizatorul apasă pe meniu.
3. Utilizatorul alege din meniu itemul "Categories".
4. Utilizatorul alege din categoriile afișate pe cea de "Delivery Services".
5. Utilizatorul își alege serviciul pe care și-l dorește (produsul de care are nevoie/locul de unde dorește să i se cumpere produsele).
6. Utilizatorul completează datele necesare programării unei ședințe în mod corect (real).
7. Utilizatorul completează detaliile cardului sau alege unul deja existent.
8. Utilizatorul confirmă informațiile completate anterior.
9. Utilizatorul a comandat o comandă din produsul dorit.

Erori posibile:

1. Date de autentificare incorecte.
2. Bani insuficienți pe card pentru comanda selectată.
3. Lipsa serviciului de care are nevoie utilizatorul.
4. Neveridicitatea datelor introduse (ex: adresă).

Motivația alegerii elementelor de UI:

Autentificarea atât cu completarea de mână a credențialelor, cât și prin google/facebook asigură ca login-ul să fie făcut mai eficient (probabilitatea ca user-ul să-și uite parola sau username-ul este una mică), și de asemenea face ca aceasta acțiune să fie una mai rapidă. Meniul de început dă o mai bună organizare a aplicației, utilizatorul poate alege exact ceea ce îl interesează fără a căuta prea mult. Radio button-urile folosite pentru selectarea metodei de plată dau de înțeles că doar una din cele doua sunt posibile (nu se pot face simultan). Confirmarea datelor de la final este utilă pentru o posibilă corectarea a detaliilor, ceea ce dă o mai mică rată de erori.

3. Găsirea unei bone:

Punct de start: Deschiderea paginii de login a aplicației

Principalul scenariu de succes:

1. Utilizatorul se autentifică cu succes.
2. Utilizatorul apasă pe meniu.
3. Utilizatorul alege din meniu itemul "Categories".
4. Utilizatorul alege din categoriile afișate pe cea de "Babysitting Services".

5. Utilizatorul își alege serviciul pe care și-l dorește (bona preferată din cele disponibile).
6. Utilizatorul completează datele necesare programării unei ședințe în mod corect (real).
7. Utilizatorul completează detaliile cardului sau alege unul deja existent.
8. Utilizatorul confirmă informațiile completate anterior.
9. Utilizatorul și-a găsit o bonă.

Erori posibile:

1. Date de autentificare incorecte.
2. Bani insuficienți pe card pentru ședința selectată.
3. Lipsa serviciului de care are nevoie utilizatorul.
4. Neveridicitatea datelor introduse (ex: adresă).

Motivația alegerii elementelor de UI:

Autentificarea atât cu completarea de mână a credențialelor, cât și prin google/facebook asigură ca login-ul să fie făcut mai eficient (probabilitatea ca user-ul să-și uite parola sau username-ul este una mică), și de asemenea face ca aceasta acțiune să fie una mai rapidă. Meniul de început dă o mai bună organizare a aplicației, utilizatorul poate alege exact ceea ce îl interesează fără a căuta prea mult. Introducerea vârstei copiilor într-un edit field asigură ca bona pe care o primește utilizatorul să fie pregătită și informată despre munca pe care o va presta. Radio button-urile folosite pentru selectarea metodei de plată dau de înțeles că doar una din cele două sunt posibile (nu se pot face simultan). Confirmarea datelor de la final este utilă pentru o posibilă corectarea a detaliilor, ceea ce dă o mai mică rată de erori.

4. Oferirea serviciului de terapie

Punct de start: Pagina de log in a aplicației

Scenariul principal în caz de succes:

1. Utilizatorul completează în cele două textbox-uri afișate username-ul și parola după care apasă butonul „Sign in”.
2. Utilizatorul alege din meniul principal varianta „My services”, după care este redirecționat spre pagina care conține serviciile pe care acesta le-a prestat.
3. Utilizatorul atinge butonul din colțul dreapta jos, buton utilizat pentru a adăuga un nou serviciu

4. Utilizatorul va fi redirecționat spre o pagină de unde poate alege categoria serviciului, în acest caz fiind vorba de terapie.
5. Utilizatorul va completa titlul și descrierea serviciului, prețul, orașul și informațiile de contact după care va alege dacă va dori ca serviciul de terapie să fie prestat face to face sau virtual.
6. Utilizatorul va apăsa butonul „Continue” și va fi redirecțat către pagina care indică faptul că serviciul a fost creat cu succes.

Posibilitatea apariției erorilor:

1. Posibila eroare poate apărea în momentul în care se realizează autentificarea (punctul 1), username-ul sau parola introdusă fiind greșite -> se va afișa un mesaj de eroare și utilizatorul va rămâne pe pagina de log in.
2. Altă eroare posibilă ar putea apărea atunci când utilizatorul nu completează toate detaliile necesare pentru serviciul pe care dorește să-l prezeze (punctul 4) -> se va afișa un mesaj de eroare și utilizatorul va trebui să completeze câmpurile necompletate pentru a putea continua.

Motivarea design-ului ales:

Pentru ca un utilizator să se poată autentifica, s-a ales un model clasic, model în care sunt folosite două textbox-uri în care vor fi introduse username-ul și parola, utilizatorii fiind familiarizați deja cu acest mod de autentificare. Butonul care va declanșa procesul de autentificare conține doar text, utilizatorul cunoscând deja rolul acestuia. Elementele din meniu vor avea un titlu dar și o iconiță sugestivă, pentru ca utilizatorului să îi fie mai ușor să găsească elementul dorit. Butonul care va fi apăsat pentru a adăuga un nou serviciu va conține de asemenea o iconiță sugestivă. Pentru a ușura găsirea categoriei de servicii dorită s-a utilizat un drop-down menu în care se vor regăsi toate categoriile existente. Introducerea datelor necesare se va realiza cu ajutorul textbox-urilor, utilizatorul fiind deja obișnuit cu ele. Pentru selecția modului în care sesiunea de terapie se va desfășura, s-a decis să se folosească check box-uri, astfel dându-i utilizatorului posibilitatea de a alege mai multe opțiuni.

5. Oferirea serviciului de babysitting

Punct de start: Pagina de log in a aplicației

Scenariul principal în caz de succes:

1. Utilizatorul completează în cele doua textbox-uri afișate username-ul și parola după care apasă butonul „Sign in”.
2. Utilizatorul alege din meniul principal varianta „My services”, după care este redirecționat spre pagina care conține serviciile pe care acesta le-a prestat.
3. Utilizatorul atinge butonul din colțul dreapta jos, buton utilizat pentru a adăuga un nou serviciu
4. Utilizatorul va fi redirecționat spre o pagină de unde poate alege categoria serviciului, în acest caz fiind vorba de babysitting.
5. Utilizatorul va completa titlul, orașul, categoria de vârstă și prețul, după care va fi nevoie sa încarce un fișier .doc/.pdf ce conține CV-ul.
6. Utilizatorul va apăsa butonul „Continue” și va fi redirectat către pagina care indică faptul că serviciul a fost creat cu succes.

Posibilitatea apariției erorilor:

1. O posibilă eroare poate apărea în momentul în care se realizează autentificarea (punctul 1), username-ul sau parola introdusă fiind greșite -> se va afișa un mesaj de eroare și utilizatorul va rămâne pe pagina de log in.
2. Altă eroare posibilă ar putea apărea atunci când utilizatorul nu completează toate detaliile necesare pentru serviciul pe care dorește să-l prezeze (punctul 4) -> se va afișa un mesaj de eroare și utilizatorul va trebui să completeze câmpurile necompletate pentru a putea continua.
3. O eroare poate apărea și atunci când se va încărca fișierul ce conține CV-ul utilizatorului, dacă acesta nu este în format .doc/.pdf (punctul 4) -> se va afișa un mesaj de eroare și utilizatorul va trebui să încarce un alt fișier în formatul acceptat.

Motivarea design-ului ales:

Pentru ca un utilizator să se poată autentifica, s-a ales un model clasic, model în care sunt folosite două textbox-uri în care vor fi introduse username-ul și parola, utilizatorii fiind familiarizați deja cu acest mod de autentificare. Butonul care va declanșă procesul de autentificare conține doar text, utilizatorul cunoscând deja rolul acestuia. Elementele din meniu vor avea un titlu dar și o iconiță sugestivă, pentru ca utilizatorului să îi fie mai ușor să găsească elementul dorit. Butonul care va fi apăsat pentru a adăuga un nou serviciu va conține de asemenea o iconiță sugestivă. Pentru a ușura găsirea categoriei de servicii dorită s-a utilizat un drop-down menu în care se vor regăsi toate categoriile existente. Introducerea datelor necesare se va realiza cu ajutorul textbox-urilor, utilizatorul fiind deja obișnuit cu ele. De asemenea, pentru a încărca fișierul ce conține CV-ul utilizatorului există un buton ce va conține o iconiță specifică. La apăsarea butonului, se va deschide o fereastră care îi va permite utilizatorului să aleagă locația de unde dorește să încarce fișierul, acest mod de lucru fiind similar cu cel întâlnit la sistemul de operare Windows.

6. Oferirea serviciului de delivery

Punct de start: Pagina de log in a aplicației

Scenariul principal în caz de succes:

1. Utilizatorul completează în cele două textbox-uri afișate username-ul și parola după care apasă butonul „Sign in”.
2. Utilizatorul alege din meniul principal varianta „My services”, după care este redirecționat spre pagina care conține serviciile pe care acesta le-a prestat.
3. Utilizatorul atinge butonul din colțul dreapta jos, buton utilizat pentru a adăuga un nou serviciu
4. Utilizatorul va fi redirecționat spre o pagină de unde poate alege categoria serviciului, în acest caz fiind vorba de delivery.

5. Utilizatorul va completa titlul, orașul,prețu și vehiculul cu care dorește să realizeze livrarea.
6. Utilizatorul va apăsa butonul „Continue” și va fi redirectat către pagina care indică faptul că serviciul a fost creat cu succes.

Posibilitatea apariției erorilor:

1. O posibilă eroare poate apărea în momentul în care se realizează autentificarea (punctul 1), username-ul sau parola introdusă fiind greșite -> se va afișa un mesaj de eroare și utilizatorul va rămâne pe pagina de log in.
2. Altă eroare posibilă ar putea apărea atunci când utilizatorul nu completează toate detaliile necesare pentru serviciul pe care dorește să-l prezeze (punctul 4) -> se va afișa un mesaj de eroare și utilizatorul va trebui să completeze câmpurile necompletate pentru a putea continua.

Motivarea design-ului ales:

Pentru ca un utilizator să se poată autentifica, s-a ales un model clasic, model în care sunt folosite două textbox-uri în care vor fi introduse username-ul și parola, utilizatorii fiind familiarizați deja cu acest mod de autentificare. Butonul care va declanșa procesul de autentificare conține doar text, utilizatorul cunoscând deja rolul acestuia. Elementele din meniu vor avea un titlu dar și o iconiță sugestivă, pentru ca utilizatorului să îi fie mai ușor să găsească elementul dorit. Butonul care va fi apăsat pentru a adaugă un nou serviciu va conține de asemenea o iconiță sugestivă. Pentru a ușura găsirea categoriei de servicii dorită s-a utilizat un drop-down menu în care se vor regăsi toate categoriile existente. Introducerea datelor necesare se va realiza cu ajutorul textbox-urilor, utilizatorul fiind deja obișnuit cu ele. Pentru selecția vehiculului cu ajutorul căruia se va realiza livrarea, s-a decis să se folosească check box-uri, astfel dându-i utilizatorului posibilitatea de a alege mai multe opțiuni.

7. Recolta porumbului

Punctul de start: Pagina de logare pentru autentificare sau în cazul unui nou client, pagina de înregistrare

Pași:

1. Utilizatorul trebuie să-și introducă datele de autentificare și să apese butonul „Login”, iar în cazul în care utilizatorul nu are un cont trebuie să meargă în secțiunea „Sign Up” pentru a-și crea un cont.
2. Dacă logarea s-a efectuat cu succes, redirectionarea se face către pagina de categorii de servicii, de unde utilizatorul trebuie să leagă categoria „Household”.
3. Din noua fereastră deschisă trebuie să selecteze opțiunea „Corn Harvest”.
4. Odată selectat acest serviciu utilizatorul trebuie să își aleagă persoana care va efectua acest serviciu.
5. După efectuarea acțiunii de mai sus apare o fereastră în care trebuie introduse datele specifice pentru a informa prestatorul.
6. Ultimul pas presupune confirmarea comenzii și alegerea metodei de plată, dacă plata se alege să se efectueze cash atunci mai trebuie doar dat „Submit” la comandă.
7. Dacă plata se face cu cardul trebuie introduse datele cardului și efectuată plata.

Caz de eroare:

1. Utilizatorul introduce datele de logare greșit, caz în care este redirecționat la pagina de „Login”.
2. Utilizatorul introduce datele cardului greșit, caz în care este redirecționat la pagina „Payment”.
3. Fonduri insuficiente pe card, întoarcerea la pagina „Payment”.

Motivarea design-ului:

Designul propus de noi trebuie să ajute utilizatorul să efectueze cu ușurință o comandă deoarece este foarte clară fiecare acțiune care trebuie efectuată. Începând de la pagina de categorii de servicii unde serviciile sunt denumite sugestiv, având și poze sugestive și până la pagina de plată, totul este ilustrat clar cu ce informații trebuie completate câmpurile cerute. Privind partea de selectare a prestatorului, acesta are afișat numele, adresa, prețul serviciului cât și o poză portret, lucru care oferă încredere utilizatorului. Metoda de logare cât și cea de înregistrare este una clasică, iar acestea nu ar trebui să creeze probleme utilizatorului.

8. Taiatul lemnelor

Punctul de start: Pagina de logare pentru autentificare sau în cazul unui nou client, pagina de înregistrare

Pași:

1. Utilizatorul trebuie să-și introducă datele de autentificare și să apese butonul „Login”, iar în cazul în care utilizatorul nu are un cont trebuie să meargă în secțiunea „Sign Up” pentru a-și crea un cont.
2. Dacă logarea s-a efectuat cu succes, redirectionarea se face către pagina de categorii de servicii, de unde utilizatorul trebuie să leagă categoria „Household”.
3. Din noua fereastră deschisă trebuie să selecteze opțiunea „Wood cutting”.
4. Odată selectat acest serviciu utilizatorul trebuie să își aleagă persoana care va efectua acest serviciu.
5. După efectuarea acțiunii de mai sus apare o fereastră în care trebuie introduse datele specifice pentru a informa prestatorul.
6. Ultimul pas presupune confirmarea comenzii și alegerea metodei de plată, dacă plata se alege să se efectueze cash atunci mai trebuie doar dat „Submit” la comandă.
7. Dacă plata se face cu cardul trebuie introduse datele cardului și efectuată plata.

Caz de eroare:

1. Utilizatorul introduce datele de logare greșit, caz în care este redirecționat la pagina de „Login”.
2. Utilizatorul introduce datele cardului greșit, caz în care este redirecționat la pagina „Payment”.
3. Fonduri insuficiente pe card, întoarcerea la pagina „Payment”.

Motivarea design-ului:

Designul propus de noi trebuie să ajute utilizatorul să efectueze cu ușurință o comandă deoarece este foarte clară fiecare acțiune care trebuie efectuată. Începând de la pagina de categorii de servicii unde serviciile sunt denumite sugestiv, având și poze sugestive și până la pagina de plată, totul este ilustrat clar cu ce informații trebuie completate câmpurile cerute. Privind partea de selectare a prestatorului, acesta are afișat numele, adresa, prețul serviciului cât și o poză portret, lucru care oferă încredere utilizatorului. Metoda de logare cât și cea de înregistrare este una clasică, iar acestea nu ar trebui să creeze probleme utilizatorului.

9. Rezolvarea unei probleme Software

Punctul de start: Pagina de logare pentru autentificare sau în cazul unui nou client, pagina de înregistrare

Pași:

1. Utilizatorul trebuie să-și introducă datele de autentificare și să apese butonul „Login”, iar în cazul în care utilizatorul nu are un cont trebuie să meargă în secțiunea „Sign Up” pentru a-și crea un cont.
2. Dacă logarea s-a efectuat cu succes, redirectionarea se face către pagina de categorii de servicii, de unde utilizatorul trebuie să leagă categoria „IT Support”.
3. Odată selectat acest serviciu utilizatorul trebuie să își aleagă persoana care va efectua acest serviciu.
4. După efectuarea acțiunii de mai sus apare o fereastră în care trebuie introduse datele specifice pentru a informa prestatorul despre natura problemei cât și credentialele contului de TeamViewer. Dacă clientul nu are instalată aplicația TeamViewer va fi necesară instalarea acesteia și oferirea datelor de accesare (id și parola).
5. Ultimul pas presupune confirmarea comenzii și introducerea datelor de plată și apăsarea butonului „Submit”. De menționat faptul că plata se poate efectua doar cu cardul deoarece acest serviciu este oferit online.
6. Dacă plata s-a efectuat cu succes va apărea un mesaj de confirmare, iar în caz contrar un mesaj de eroare.

Caz de eroare:

1. Utilizatorul introduce datele de logare greșit, caz în care este redirectionat la pagina de „Login”.
2. Utilizatorul introduce datele cardului greșit, caz în care este redirectionat la pagina „Payment”.
3. Fonduri insuficiente pe card, întoarcerea la pagina „Payment”.
4. Introducerea eronată a datelor de accesare a TeamViewer.

Motivarea design-ului:

Designul propus de noi trebuie să ajute utilizatorul să efectueze cu ușurință o comandă deoarece este foarte clară fiecare acțiune care trebuie efectuată. Începând de la pagina de categorii de servicii unde serviciile sunt denumite sugestiv, având și poze sugestive și până la pagina de plată, totul este ilustrat clar cu ce informații trebuie completate câmpurile cerute. Privind partea de selectare a prestatorului, acesta are afișat numele, adresa, prețul serviciului cât și o poză portret, lucru care oferă încredere

utilizatorului. Metoda de logare cât și cea de înregistrare este una clasică, iar acestea nu ar trebui să creeze probleme utilizatorului.

10. Programarea unei ședințe cu un terapeut virtual

Punctul de start: screen-ul principal, care poate fi accesat după autentificare.

După introducerea username-ului și a parolei, se apasă butonul de Sign In (în cazul în care utilizatorul nu este deja logat).

Primul ecran cu care utilizatorul interacționează este cel de Categori.

În acest ecran, pentru programarea unei ședințe cu un terapeut virtual, utilizatorul va selecta categoria dorită, Terapie, prin apăsarea imaginii care reprezintă această categorie, aflată deasupra unei etichete care informează utilizatorul care este numele categoriei.

După selectarea categoriei, în următorul ecran va fi prezentată o listă cu imagini a serviciilor de terapie existente, cu detaliile furnizate de prestator. În acest ecran, utilizatorul va naviga cu ajutorul unui scrollbar și a gesturilor prin lista de servicii și îl va alege pe cel dorit, prin apăsarea pe element.

Odată ce serviciul a fost selectat, urmează un ecran în care utilizatorul poate alege dintr-un dropdown dacă dorește o ședință virtuală sau onsite, data în care dorește să fie ședința cu ajutorul unui calendar care se va deschide la apăsarea dropdown-ului “DD/MM/YYYY”. După ce a selectat data, dropdown-ul care conține intervalele în care prestatorul este disponibil va fi populat, iar utilizatorul va alege unul dintre aceste intervale. Ultimul pas de selecție este cel al metodei de plată, care este reprezentat prin 2 radio buttons: plata cu cardul, disponibilă atât la ședințele virtuale, cât și la cele onsite, și plata cash, disponibilă doar la ședințele onsite. În cazul în care utilizatorul a selectat anterior o ședință virtuală, opțiunea de ‘Cash’ nu va mai fi disponibilă.

În urma apăsării butonului ‘Next’, dacă metoda de plată selectată a fost ‘Credit Card’, utilizatorul va fi redirecționat la un ecran în care va putea introduce datele cardului manual sau va putea selecta opțiunea de ‘Scan card’, care va porni camera și va completa automat datele în urma unei procesări a imaginii pe care camera o va înregistra la momentul respectiv. Din acest ecran se poate naviga atât înapoi, la ecranul anterior, cât și înainte.

Următorul ecran este unul care prezintă datele selectate de utilizator anterior și are ca scop primirea confirmării din partea utilizatorului, prin apăsarea butonului ‘Confirm’.

După apăsarea acestui buton, există 2 cazuri:

- cazul de succes: va urma un ecran în care se va preciza ca ședința a fost programată cu succes, cu posibilitatea de a naviga înapoi la ecranul de Categorie prin apăsarea butonului 'Place another order'.
- cazul de eroare: ecranul va afișa că plata a fost respinsă și va permite modificarea datelor cardului (dacă este nevoie) și implicit reîncercarea plății prin apăsarea butonului 'Retry payment'.

Pentru a realiza aceste acțiuni au fost utilizate elemente interactive, care să permită o constrângere a domeniului de erori din partea utilizatorului cât mai mică. Astfel, au fost alese dropdowns și radio buttons pentru opțiuni prestabilite, calendarul pentru selecția datei, opțiunea de scanare a cardului și imagini sugestive care redirecționează utilizatorul în urma apăsării.

11. Conectarea unui utilizator cu deficiențe de vedere cu un alt utilizator

Punctul de start: screen-ul principal și anume cel de Categorie.

Acest ecran este cel care se deschide la pornirea aplicației și are ca și funcționalitate opțiunea de activare a modului de interacțiune vocal, realizată printr-o comandă vocală care poate fi setată de utilizator (inițial fiind 'Activate voice interaction'). După activarea vocală, se va face redirecționarea la un ecran care va conține o iconiță și o etichetă care va preciza că s-a intrat în modul de comandă vocală, acest lucru fiind transmis și prin audio.

În urma comenzii "Pair with user", aplicația va conecta utilizatorul cu un prestator disponibil și va porni un apel audio-video, cu partea video dezactivată. După începerea apelului, pe ecran vor apărea 2 butoane noi, 'End call', în partea de sus a ecranului, și 'Activate/Deactivate microphone', în partea de jos a ecranului. Butonul de 'End call' va înceta apelul, iar cel de 'Activate/Deactivate microphone' va activa/dezactiva microfonul, ambele acțiuni fiind confirmate vocal. Prin comanda vocală 'Turn on camera', camera principală a telefonului va fi conectată în apel iar prestatorul va putea să vadă elementele înregistrate de aceasta. Oprirea camerei se va realiza cu ajutorul comenzii vocale 'Turn off camera'. După încetarea apelului prin comanda 'End call' / apăsarea butonului / încetarea apelului din partea prestatorului, utilizatorul va fi informat vocal de acest lucru și de metoda prin care a fost închis apelul (exe. "Call ended by provider") și va fi redirecționat la partea de feedback.

În aceste ecrane, vor fi prezentate vocal categoriile pentru care se face rating-ul, pe rând, iar răspunsul utilizatorului va fi înregistrat. Sărirea peste această etapă se poate face prin apăsarea butonului 'Skip', din partea de jos, sau prin comanda vocală cu același nume.

La final, utilizatorul va avea posibilitatea să se conecteze cu un alt prestator sau să iasă din aplicație, prin comenzile 'Pair with user', respectiv 'Close application'.

Pentru a realiza aceste acțiuni au fost utilizate ca elemente vizuale percepute de utilizator doar butoanele, plasate cât mai aproape de marginile ecranului și suficient de mari încă utilizatorii cu dizabilități de vedere să le poată identifica în funcție de marginile superioară și inferioară a telefonului.

Un exemplu de scenariu de eroare ar fi interpretarea în mod greșit a unei comenzi vocale. Acest lucru este rezolvat de faptul că fiecare acțiune efectuată în urma unei comenzi vocale va fi comunicată vocal utilizatorului, acesta având opțiunea să repete comanda sau să aleagă alta.

12. Accesare unei ședințe de tutoring virtuale

Punctul de start: screen-ul principal, care poate fi accesat după autentificare.

După introducerea username-ului și a parolei, se apasă butonul de Sign In (în cazul în care utilizatorul nu este deja logat).

Primul ecran cu care utilizatorul interacționează este cel de Categori.

În acest ecran, pentru accesarea unei ședințe cu un tutor virtual achiziționată anterior, utilizatorul va deschide navigation drawer de pe partea stângă, prin apăsarea iconiței din partea stângă sus.

Din acest drawer, utilizatorul va selecta categoria 'My orders' prin apăsarea pe eticheta cu numele respectiv și va fi redirecționat la un ecran care conține o listă scrollabilă cu toate comenzile pe care acesta le-a plasat.

În urma selectării ședinței de tutoring virtuale prin apăsarea pe cardul corespunzător acestei comenzi, utilizatorul va fi redirecționat la un ecran cu detaliile despre această comandă, conține doar un singur element interactiv și anume un link către ședința virtuală, activat în cazul în care timpul rămas până la începerea ședinței este mai mic de 5 minute, 'Access Virtual lesson'. În cazul în care ședința s-a terminat/a expirat, acest link va deveni inactiv și va semnaliza acest fapt, 'Virtual link expired'.

Apăsarea pe link-ul 'Access Virtual lesson' va redirecționa utilizatorul la ecranul care conține interacțiunea propriu-zisă. Pe acest ecran este vizibilă camera prestatorului,

camera utilizatorului, o serie de iconițe de control, o secțiune de mesagerie și un link de încheiere a sesiunii 'Leave lesson'.

În jumătatea superioară a ecranului sunt plasate camera prestatorului și elementele de control:

- o iconiță care deschide/închide pop-up-ul camerei utilizatorului și implicit și dezactivarea camera acestuia
- o iconiță care activează modul fullscreen (landscape)
- o iconiță care activează/dezactivează microfonul

În jumătatea inferioară se află zona de mesagerie cu profesorul, care conține avatarele și mesajele celor 2 utilizatori, cât și secțiunea de trimitere de mesaje, materializată printr-un input și un buton de trimitere.

În modul landscape, camera prestatorului este fullscreen inițial, dar la apăsarea iconiței de 'Show/Hide Chat', se va deschide și secțiunea de chat pe partea dreaptă, implicit și micșorarea camerei prestatorului. Revenirea în modul portret se face prin apăsarea iconiței de minimizare.

După încheierea sesiunii, prin apăsarea link-ului 'Leave lesson' după expirarea timpului alocat, urmează ecranul de feedback.

În acest ecran, utilizatorul poate să dea note de la 1 la 5, prin apăsarea bulinuței cu numărul corespunzător notei dorite, sau poate să trimită un mesaj privat prestatorului, anonim sau nu.

După adăugarea feedback-ului dorit, prin apăsarea butonului 'Save', acesta va fi salvat, iar utilizatorul va fi redirecționat la un ecran cu detaliile despre această ședință, dar care va conține de această dată și feedback-ul dat.

Un exemplu de scenariu negativ este eroarea la accesarea link-ului sau salvarea feedback-ului, caz în care utilizatorul va fi anunțat printr-un toast și operația va putea fi reîncercată.

Pentru a realiza aceste acțiuni au fost utilizate următoarele elemente interactive:

- Iconițele de control, care oferă o descriere vizuală a acțiunii activate de apăsarea lor
- Link-urile de accesare și părăsire a ședinței virtuale
- Butoanele de salvare a feedback-ului și de trimitere de mesaje
- Bulinuțele de rating a prestatorului, conținutului primit și a aplicației