



UNIVERSITATEA TEHNICĂ CLUJ-NAPOCA
FACULTATEA: Automatică și Calculatoare
SPECIALIZAREA: Calculatoare
DISCIPLINA: Proiectarea Interfețelor Utilizator
**PROIECT: Platformă socială de achiziționare a serviciilor
de la persoane fizice**

Îndrumător Laborator:

Prof. Cristian Miron

Studenti:

Gherghel Daniel

Hădărean Andreea

Iloie Mădălina-Alexandra

Racoviță Cristina

Etapa 2: Specificarea proiectului

1. Ce tip de utilizatori vor folosi aplicația pentru care se dezvoltă interfața?

Aplicația pentru care se dezvoltă interfața vă fi folosită de 2 mari categorii de utilizatori: furnizorul de servicii și beneficiarii de servicii. Furnizorul de servicii vă avea posibilitatea săpunala dispoziția beneficiarului de servicii o ofertă pe care beneficiarul o poate găsi prin intermediul aplicației. Utilizatorul aplicației trebuie să dețină câteva cunoștințe de bază, precum cititul, pentru a înțelege ofertele disponibile în aplicație, scrisul, pentru a putea comunica, cu ceilalți utilizatori dar și vorbitul, pentru a putea folosi comenzile vocale disponibile. De asemenea, utilizatorul trebuie să aibă peste 18 ani sau acordul scris al părinților pentru a putea accesa aplicația.

Totodată, utilizatorul trebuie să știe cum să descarce și să instaleze aplicația mobilă pentru a o putea folosi, dar și calculatorul personal, unele dintre servicii realizându-se cu ajutorul acestuia (IT Support). Unul dintre principalele servicii care pot fi găsite cu ajutorul aplicației este reprezentat de ajutarea persoanelor cu deficiențe de vedere, serviciu prin care un nevăzător poate fi ghidat și ajutat în realizarea sarcinilor zilnice prin intermediul camerei telefonului mobil de către un alt utilizator. De asemenea, acesta va putea folosi aplicația cu ajutorul comenzilor vocale.

2. Care sunt principalele probleme întâmpinate de utilizatorii identificați anterior în domeniul aplicației? Motivație.

Principalele probleme pe care le-ar putea întâmpina utilizatorii în domeniul aplicației sunt:

- Timpul mare de așteptare sau întârzierea unui serviciu, datorată părților terțe care oferă respectivul serviciu
- Căutarea serviciului dorit, dar acesta să nu fie disponibil momentan în aplicație
- Procesarea incorectă a datelor audio colectate în urma utilizării modului de activare vocală datorită unor probleme tehnice (microfonul, zgomote de fundal)
- Anularea cererii/ofertei unui serviciu de către persoana care a făcut cererea/oferta

- Deficiențe tehnice în partea de înregistrare a comenzilor audio sau în partea de redare a componentelor vizuale datorate unei conexiuni precare la internet, a unor defecțiuni pe partea dispozitivelor utilizator sau unor erori neprevăzute de sistem (downtime)

Principalele probleme ale utilizatorilor pe care aplicația încearcă să se rezolve sunt:

- Găsirea unui serviciu dorit, la un preț avantajos, cu posibilitatea de a vedea mai multe oferte, cât și scorul oferit de alți utilizatori pentru un anumit serviciu
- Găsirea unei entități care să se ocupe cu rezolvarea unei probleme mai puțin obișnuite (exe. Lucrări în jurul casei)
- Livrarea diferitelor produse într-un mod cât mai lipsit de contact și rapid
- Crearea unui mediu propice pentru a gestiona cererea și oferta serviciilor de tutoring și terapie atât virtual, cât și fizic
- Conectarea prin intermediul funcției de activare vocală a unei persoane cu deficiențe de vedere cu o persoană care să o asiste în sarcinile ușoare de zi cu zi

3. Care este contextul în care va fi utilizată cel mai frecvent aplicația și în ce măsură acesta influențează proiectarea interfeței?

Aplicația va fi folosită oricând va fi nevoie de serviciul pe care user-ul îl va alege. Totuși sunt necesare unele criterii pe care utilizatorul trebuie să le îndeplinească pentru ca serviciul să se poate desfășura cu randament maxim. De exemplu, pentru teaching, terapie, babysitting, IT Support va trebui ca user-ul să fie într-un loc mai puțin zgomotos atunci când serviciul va începe. Pentru unele servicii este nevoie ca user-ul să ajungă acasă într-un timp stabilit la comandarea serviciului (ex: gospodarie) sau ca acesta să aibă suport pentru a-și lua notițe (ex: teaching)/ deschide calculatorul (ex: IT Support).

User-ul va primi notificare atunci când un serviciu nou este disponibil, sau când un serviciu favorit are reducere, acesta nu va fi deranjat niciodată în timpul desfășurării activităților.

De asemenea, utilizatorul nu va fi presat să ocupe un anumit serviciu cât mai repede, fiindcă odată pus la check-out acestuia i se va face lock down pentru o perioadă de 2 de minute. În schimb, unele servicii sunt taxate pe baza timpului pe care user-ul dorește să le folosească.

4. Ce aplicații sunt cel mai frecvent utilizate în prezent de către utilizatorii descriși anterior pentru a rezolva problemele identificate?

Ce aplicații sunt cel mai frecvent utilizate în prezent de către utilizatorii descriși anterior pentru a rezolva problemele identificate?

Cele mai utilizate aplicații de către utilizatori pentru a rezolva problemele identificate sunt Bringo, Glovo, Olx, BeMyEyes, Edmodo. Aplicația propusă de noi presupune o înglobare a funcționalităților acestor aplicații, fiind astfel mult mai utilă și mai eficientă pentru utilizatori, atât din punct de vedere al modului de utilizare cât și a spațiului de memorie al dispozitivului pe care va fi instalat.

5. Aplicația este concepută pentru a fi utilizată împreună cu alte unelte?

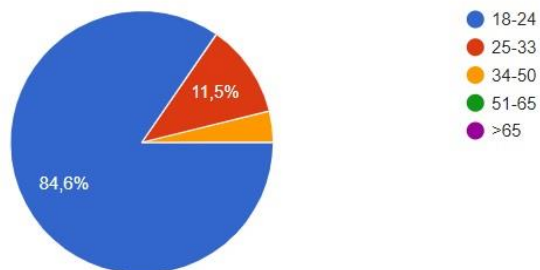
Unele dintre serviciile disponibile în aplicație, precum orele de meditații și cele de terapie vor putea fi realizate cu ajutorul hologramelor, dorindu-se îmbunătățirea comunicării în contextul curent. Hologramele reprezintă cea mai apropiată variantă de predare și comunicarea face to face, cu care mulți dintre noi suntem obișnuiți. Pentru ca telefonul să poată proiecta o hologramă, este necesară o prismă din plastic care se va monta deasupra ecranului. Utilizatorii vor avea posibilitatea să achiziționeze o astfel de unealtă folosind aplicația sau să își creeze ei singuri una, urmând tutorialul existent în cadrul aplicației.

Părerile posibililor utilizatori

Pentru a observa impactul pe care o astfel de aplicație o va avea asupra posibililor utilizatori, s-a întocmit un chestionar care a fost distribuit persoanelor din medii sociale diferite. În continuare se vor prezenta rezultatele obținute.

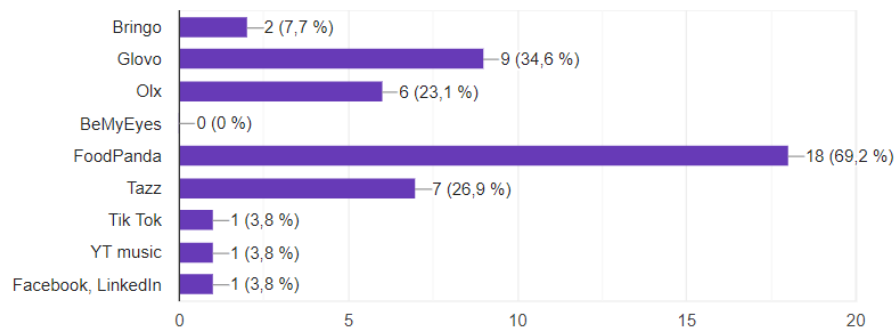
Ce varsta aveți?

26 de răspunsuri



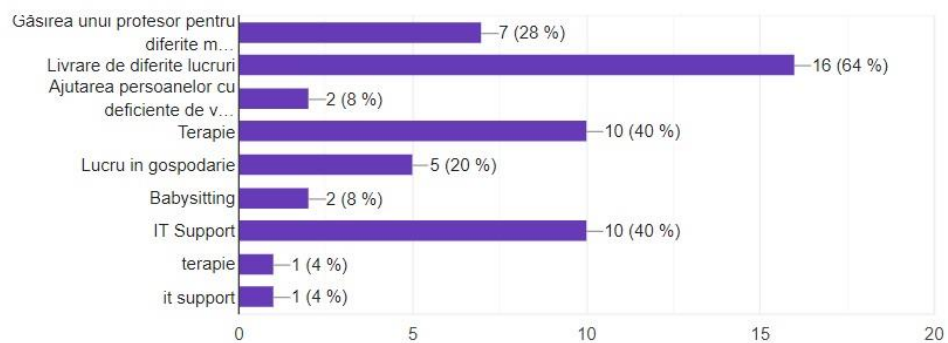
Care dintre următoarele aplicații sunt utilizate cel mai frecvent de dumneavoastră?

26 de răspunsuri



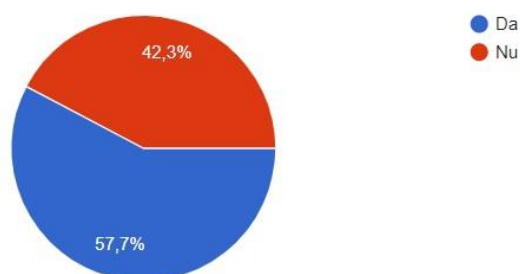
Care sunt serviciile la care ai vrea să ai acces prin intermediul unei aplicații?

25 de răspunsuri



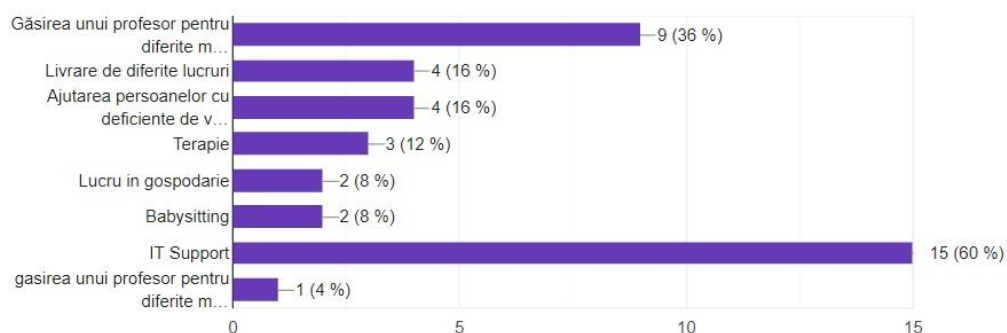
Ati folosi o aplicatie care sa imbine toate serviciile menționate anterior?

26 de răspunsuri



Ce servicii ati putea oferi prin intermediul unei aplicatii?

25 de răspunsuri



Referințe:

1. <https://www.bemyeyes.com>
2. Primul telefon cu holograme
<https://www.youtube.com/watch?v=nmzEe8j1TSM#:~:text=The%20Red%20Hydrogen%20One%20smartphone,be%20viewed%20without%20special%20glasses.>
3. Holographic display
<https://lookingglassfactory.com>
4. DIY Hologram projector
<https://www.youtube.com/watch?v=4c5aXKdoy8g>
<https://www.youtube.com/watch?v=Xhu-XjXa4p4>