# **Komunikacja Człowiek - Komputer**

**Aplikacja Twoja Książka**

zadanie 3

Marcin Sarnecki, Marcin Wróbel

**Wstęp**

W naszej pracy opisaliśmy najważniejsze kwestie związane z prototypami interfejsu naszej aplikacji Twoja Książka.

Na podstawie analizy przeprowadzonej w poprzednim zadaniu stworzyliśmy sylwetkę użytkownika oraz scenorys. W następnym kroku stworzyliśmy dwa prototypy interfejsów, które rzetelnie przetestowaliśmy. Testerzy wypowiedzieli się na temat swoich doświadczeń z wykonywania różnych czynności w ww. prototypach.

Wypisaliśmy zalety i wady obu prototypów dla każdego z ekranów, aby ostatecznie wybrać, który z nich będziemy rozwijać i co poprawić.

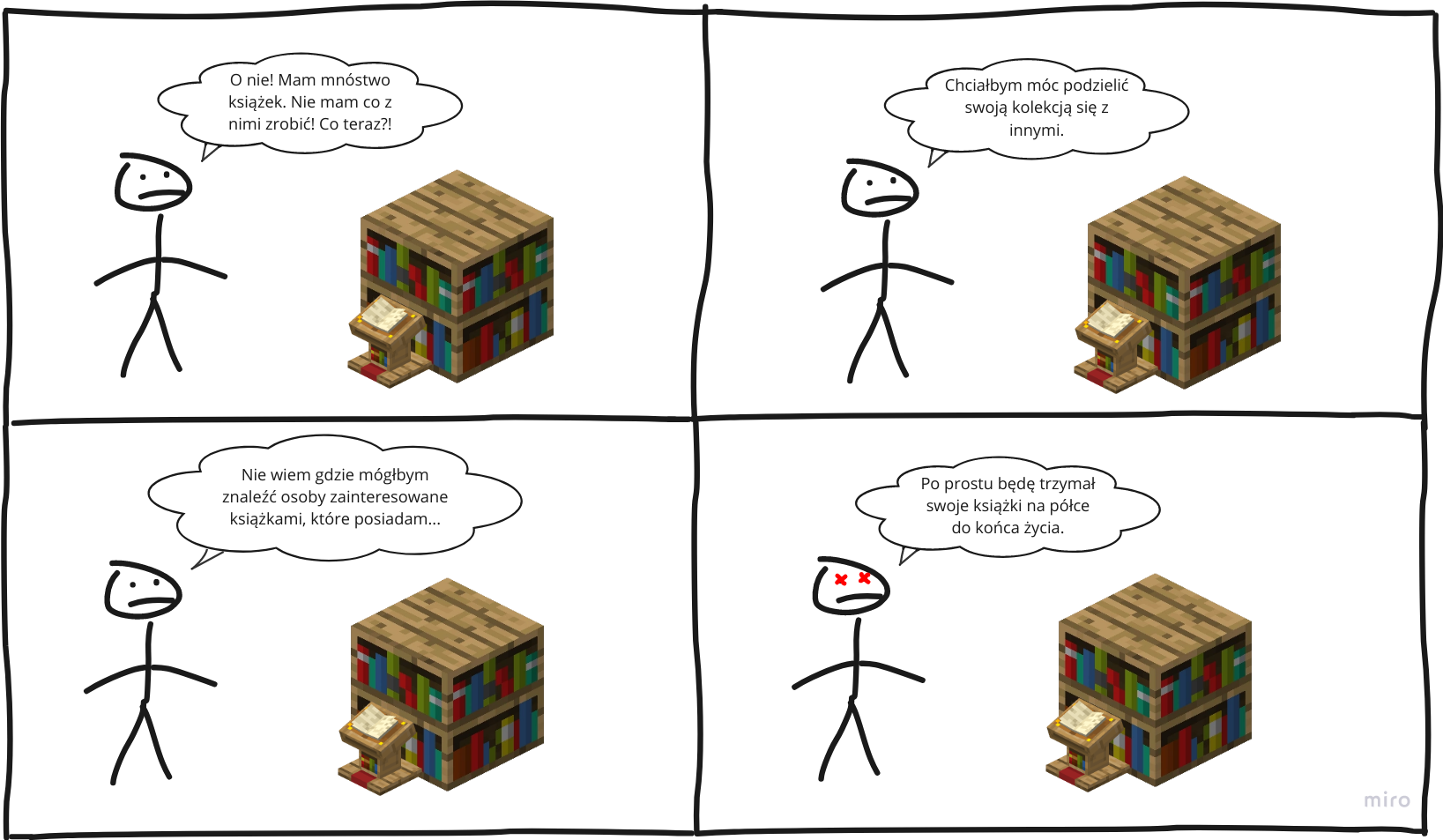
**Opis sylwetki użytkownika**

Naszym użytkownikiem jest osoba, która:

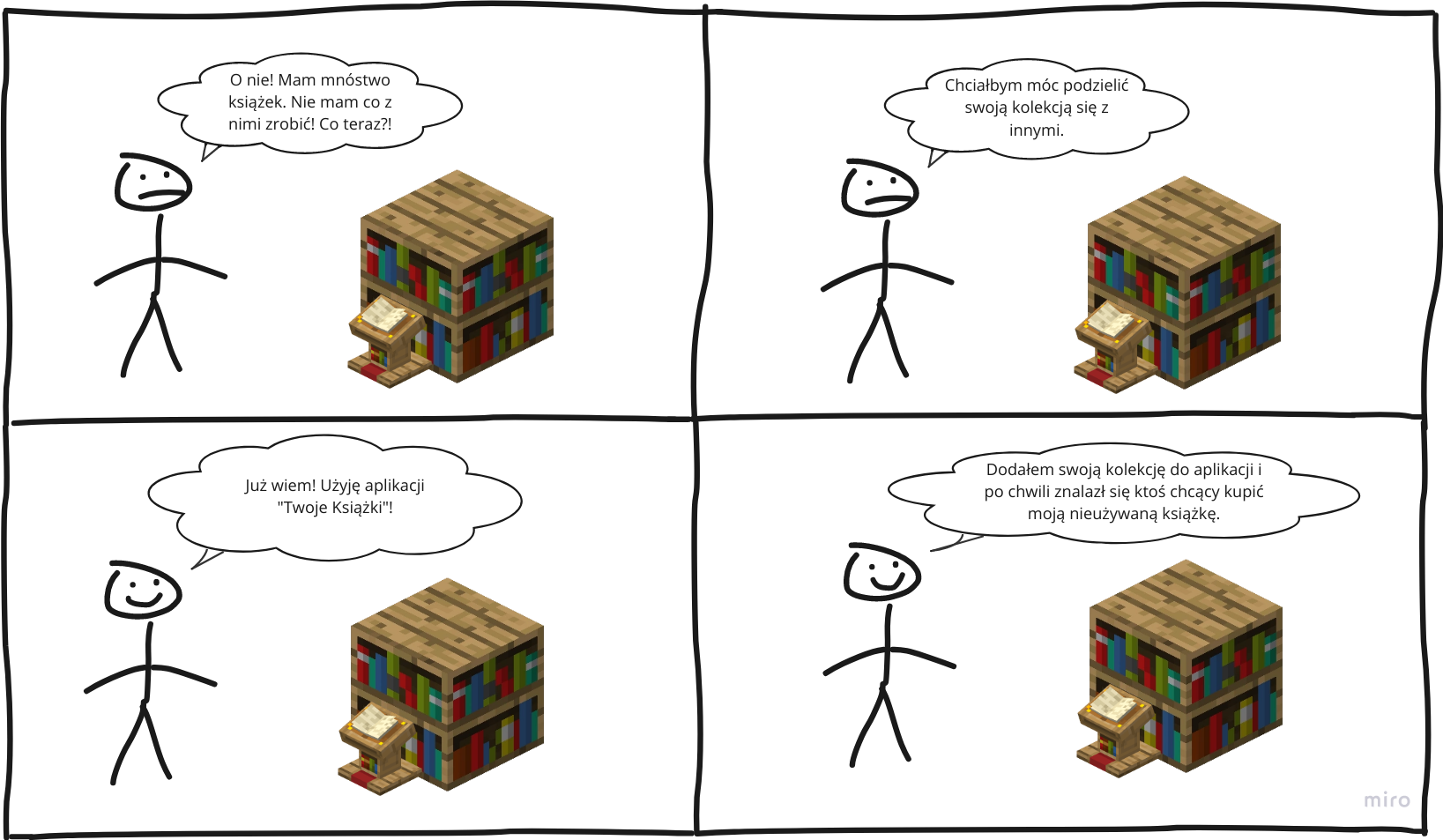
* ma zalegające książki na swoich półkach
* nie pamięta, które książki posiada w swoim domu
* ma problem z nabyciem odpowiedniego egzemplarza

**Scenorys**

Scenariusz przed użyciem naszej aplikacji:

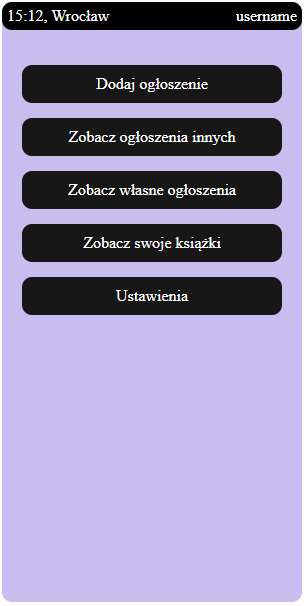


Scenariusz używając naszej aplikacji:



**Prototyp nr 1**

W tym prototypie postanowiliśmy oprzeć nawigację w aplikacji na ekranach w które można wchodzić klikając odpowiednie przyciski na ekranie, a wychodzi się używając przycisków zlokalizowanych w górnej części ekranu, lub systemowego przycisku cofania, gestów oferowanych przez dane urządzenie.

****Rys. 1. Ekran główny

****

Rys. 2. Ekran listy

własnych ogłoszeń

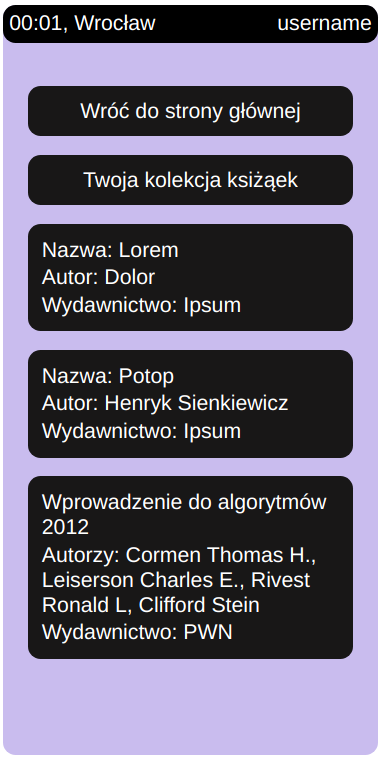
****

Rys. 3. Ekran listy ogłoszeń innych osób

****

Rys. 4. Ekran dodawania

ogłoszenia

****Rys. 5. Ekran listy

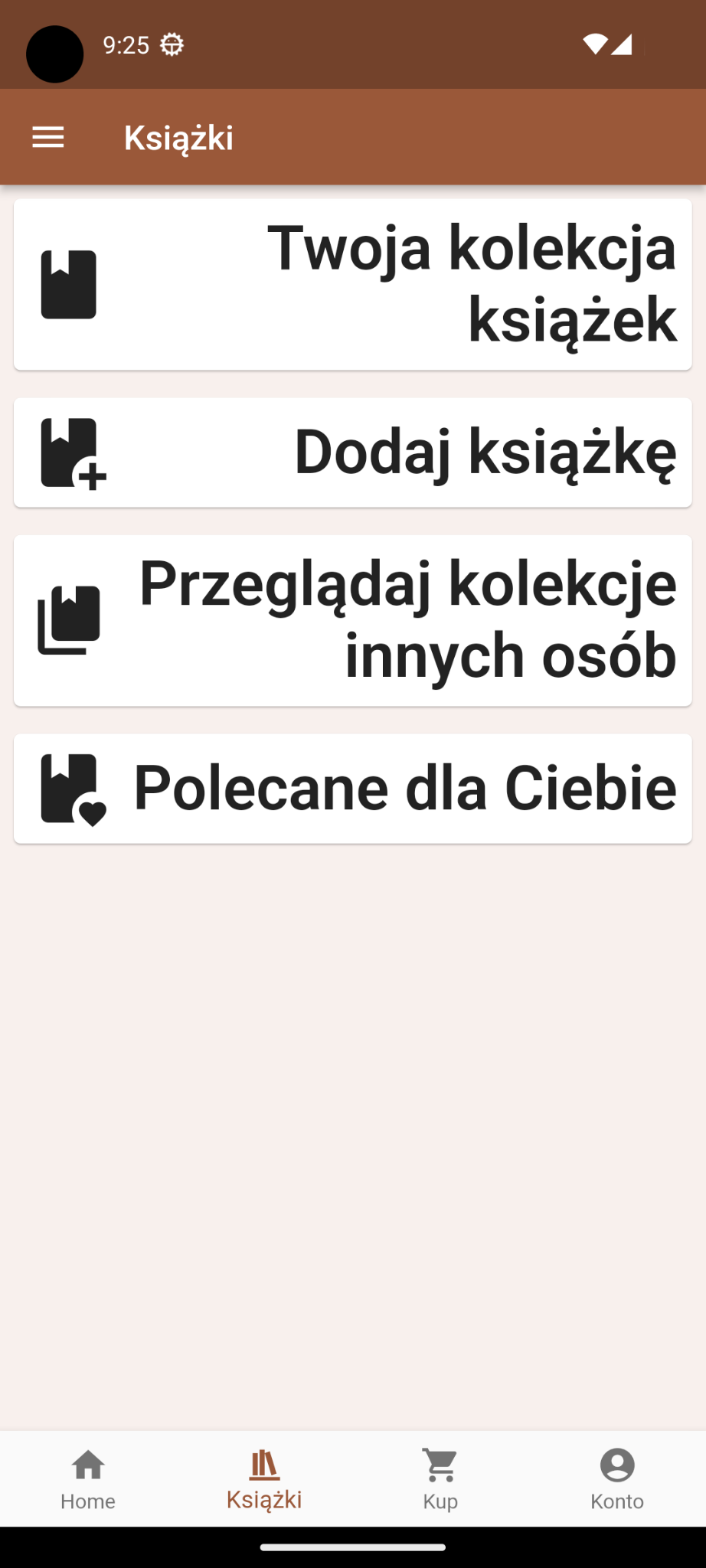
książek w kolekcji

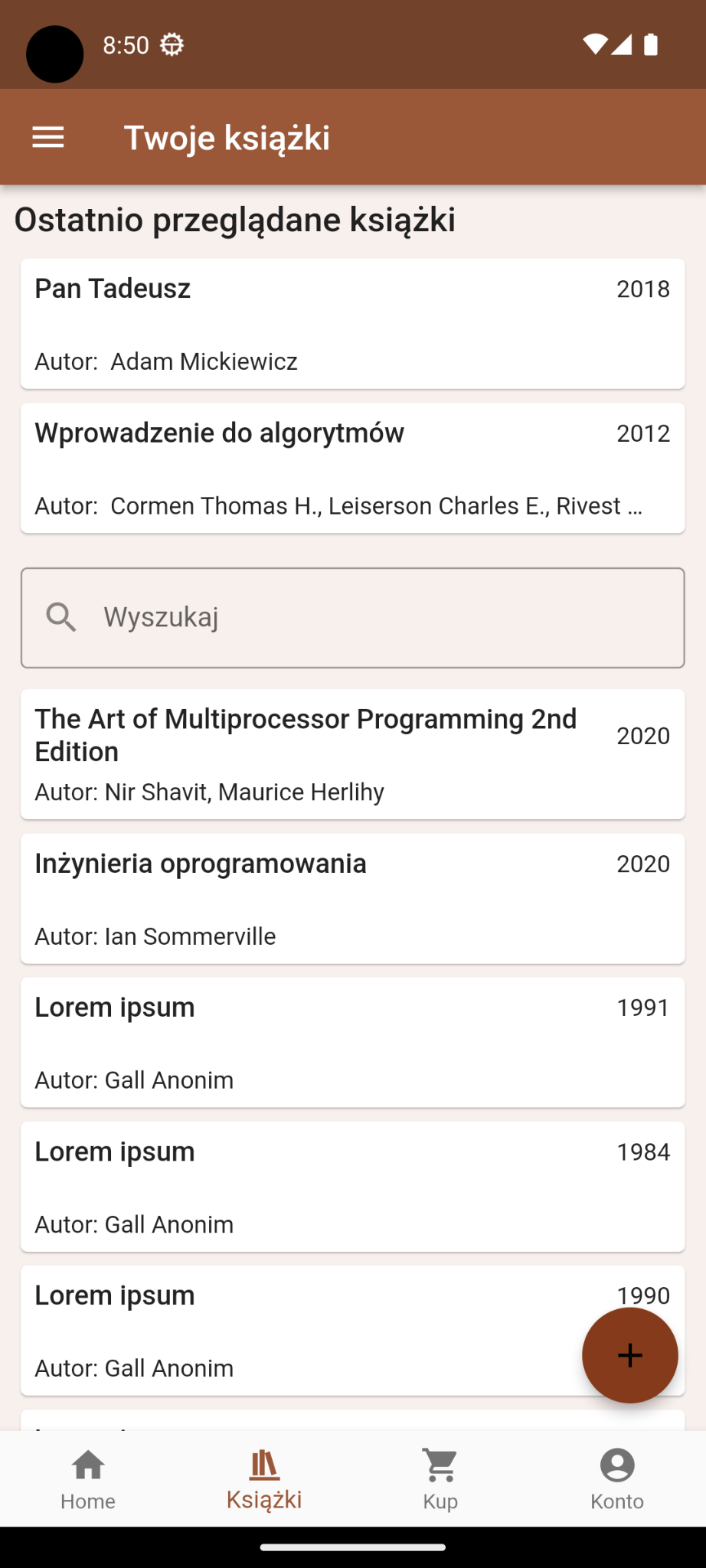
****Rys. 6. Ekran dodawania  
książki do kolekcji

**Prototyp nr 2**

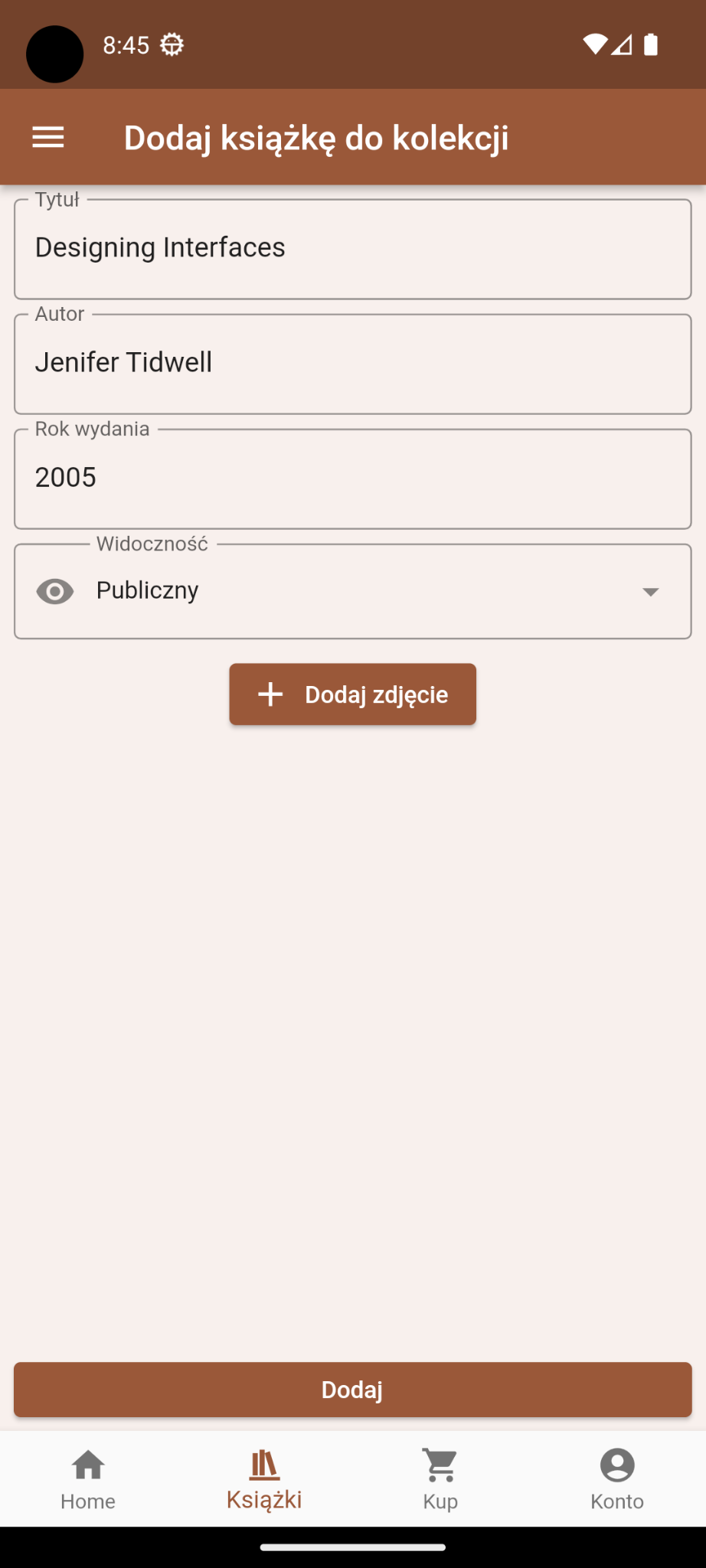
W tym prototypie interfejsu postawiliśmy na dolny pasek nawigacji składający się z czterech zakładek: Home, Książki, Kup, Konto. Zakładka Home ma za zadanie wyświetlać ogólne informacje. Zakładka Książki ma za zadanie skupić wszystkie funkcjonalności związane z obsługą kolekcji książek oraz poznawaniem nowych pozycji. Zakładka Kup pozwala wykonać wszystkie czynności związane z obsługą ofert sprzedaży książek w szczególności ich tworzenie.

W tym interfejsie postanowiliśmy, aby dodawanie elementów do list (np. lista książek w kolekcji, lista ofert) było realizowane przez pływający przycisk plus ("+"). Dodatkowo zdecydowaliśmy się na użycie ikon w celu ułatwienia identyfikacji poszczególnych elementów interfejsu użytkownika.

****Rys. 7. Główny ekran  
zakładki książki

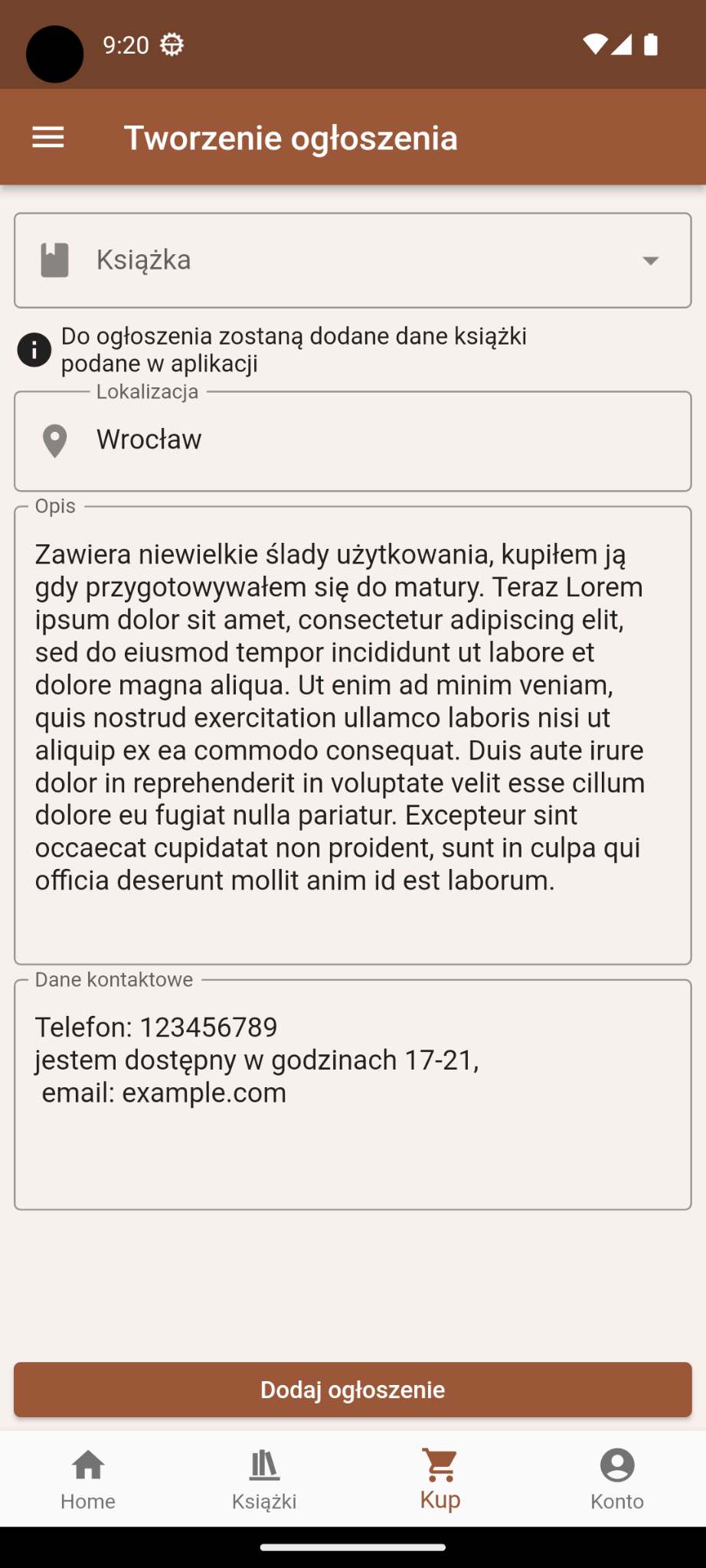
****Rys. 8. Ekran listy

książek

****Rys. 9. Ekran dodawania  
oferty

****

Rys. 10. Główny ekran  
przeglądu ofert

****

Rys. 11. Ekran tworzenia ogłoszenia

Przeprowadziliśmy testy na dwóch potencjalnych użytkownikach i zebraliśmy najważniejsze uwagi.

**Ogólne uwagi**

W prototypie nr 1 nawigacja po aplikacji używając wielkiego przycisku “wróć do…” jest nieprzyjemna dla użytkownika. Przykładowo lepszym rozwiązaniem byłaby strzałka wstecz w lewym górnym rogu. Dzięki temu powstanie więcej miejsca na zawartość aplikacji.

W prototypie nr 2 lepszą nazwą dla zakładki “Kup” byłaby nazwa “Oferty”.

**Ekran przeglądanie listy książek**

W prototypie nr 1 prostokąty z książkami mogłyby być mniejsze, zajmują zbyt dużo miejsca, przez co ilość książek widocznych na ekranie jest mała.

W prototypie nr 2 rozmieszczenie najważniejszych informacji było dobre, choć brakowało wydawnictwa książki.

**Przeglądanie ofert:**

W prototypie nr 1 miejsce zajmowane przez informacje o wyświetleniach można by zagospodarować lepiej, np. wyświetlając wydawnictwo książki/cenę/fragment opisu**.**

W prototypie nr 2, rozmieszczenie kart z ofertami jest dobre, chociaż nie da się rozróżnić ofert wystawionych przez siebie od ofert wystawionych przez innych.

**Ekran dodawania ogłoszenia**

Pola w prototypie nr 1 są zdecydowanie za małe. Przestrzeń, którą zajmują odstępy powinna zostać użyta do zwiększenia szerokości elementów służących do wprowadzania informacji.

Prototyp nr 2 zawiera dobrze rozłożone pola do wpisywania.

**Dodawanie książek do kolekcji**

Prototyp nr 1ma dobry układ, ale można go poprawić poprzez poszerzenie pól tekstowych i zmniejszenie odstępów po bokach ekranu

Prototyp nr 2 w ekranie dodawania książek zawiera przejrzyście ułożone elementy.

**Przeglądanie własnej kolekcji książek**

Prototyp nr 1 zawiera dobrze skonstruowaną listę, chociaż informacja “Twoja lista książek” powinna znajdować się na górze ekranu i mieć mniejszy odstęp od reszty elementów.

Prototyp nr 2 zawiera na górze ostatnio przeglądane książki. Lepiej by było, gdyby ta sekcja została przeniesiona do osobnego ekranu, lub została usunięta. W ten sposób pole wyszukiwania będzie na samej górze. Poza tym lista książek jest dobrze skonstruowana.

**Wnioski**

Prototyp nr 2 jest lepiej zaprojektowany, choć zawiera problemy, które należy poprawić. Należy zauważyć, że prototyp nr 1 w niektórych sytuacjach lepiej rozwiązuje problem stworzenia intuicyjnego ekranu użytkownika. W związku z tym skłaniamy się do kierowania się prototypem nr 2 w kolejnych etapach realizacji projektu wykorzystując także pomysły z prototypu nr 1, które są lepsze od pomysłów z prototypu nr 2.