

Systém pro správu konzultačních schůzek

Projekt ITU, 2016Z

Číslo projektu: 99

Číslo a název týmu: 86, xnahal01

Autor: Roman Nahálka

Další členové týmu:

Termín řešení: 19. 9. - 19. 12. 2016

Abstrakt

Krátce a výstižně: co je cílem projektu, na jaké aspekty grafického uživatelského rozhraní se Vaše práce zaměřuje, které problémy v práci řešíte, apod. V čem je zajímavá a výjimečná Vaše výsledná aplikace.

Pozor, funkce programu jako takové jsou pouze částí řešení, dílčím cílem. Hlavním cílem projektu je **návrh, implementace a otestování grafického uživatelského rozhraní** – na toto se v textu především zaměřujte, toto také především zkoumejte u existujících řešení. Tedy, nejen CO aplikace dělá, ale JAK je to zpřístupněno uživateli. JAK jste postupovali, aby rozhraní bylo intuitivní a efektivní.

Následující strukturu je doporučeno dodržet. Otázky a poznámky v kapitolách není zcela nutné (a asi ani možné) všechny přímo odpovídat – jedná se spíše o nápovědu, jak o problému a práci na projektu a jeho částech přemýšlet, jaké otázky si klást, zvažovat a odpovídat.

Pište jen zajímavé a klíčové informace a pouze ty, co se týkají přímo Vašeho zadání a souvisí s jeho řešením. Nekopírujte sem texty z webu (na ty se odkazujte), ale pište sem vaše poznatky a interpretaci.

Každý člen týmu píše technickou zprávu sám za sebe: uvede materiály a zdroje, které on sám studoval; představuje a shrnuje technologie a znalosti, které on sám získal; píše úvahy, nápady a návrhy, které on sám vymyslel; popisuje implementaci, kterou on sám dělal; popisuje cíl, výsledky i závěr sám, jak on sám to vidí a o tom přemýšlí. *Tvrdá data* (naměřené hodnoty testování, screenshot výsledného rozhraní apod.) je vhodné sdílet mezi členy týmu, stejně tak jako odkazovat se v textu na práci kolegů v týmu.

V případě nejasností u některých kapitol se řiďte **hlavním smyslem zprávy – co JÁ:** co jsem Já sám osobně udělal, co jsem se Já naučil, co Já umím nového, co si Já myslím, co Já navrhuji atd.

Cílové požadavky na aplikaci a její rozhraní

- UI by mělo jednoduše a přehledně zobrazovat termíny konzultací jednotlivých učitelů. Mělo by být snadné a rychlé najít termíny konkrétního učitele.
- UI musí být kompatibilní s WISEm.
- Aplikace bude sloužit studentům a učitelům FIT VUT v Brně.
- Studenti si budou moci snadno a jednoduše domlouvat termíny konzultací a nebudou to muset řešit přes e-mail.
- Aplikace má zjednodušit domlouvání konzultačních termínů mezi učiteli a studenty.
- Pokud mu tento IS skutečně ulehčí domlouvání konzultačních schůzek.

Studium cílové skupiny a případy použití

- Cílová skupina jsou studenti a učitelé FIT VUT v Brně
- Jedná se pouze o studenty a učitele z jedné fakulty.
- Aplikace bude používána ve WISu každý pracovní den studenty a učiteli.
- Učitelé budou do systému vypisovat termíny konzultací a studenti se na tyto termíny budou přihlašovat.
- UI musí být plně kompatibilní s WIS.

Existující řešení

- Byl jsem schopný najít pouze ne úplně funkční stránky, řešící tento projekt, jiné podobné řešení jsem nebyl schopen najít.
- Zajímavé je systém při přihlášení jako vedoucí. Systém je jednoduchý a přehledný.
- Naopak při přihlášení jako student je systém nepřehledný a nepůsobí jako by se mělo jednat o správu konzultací, ale spíš nějaký TODO-List.
- Na některých místech ze zbytečné nepřehlednosti.

Checkpoint: Technická zpráva 1.

Návrh GUI

- Aplikace má nabízet přehledný a jednoduchý systém pro domlouvání konzultačních schůzek student/učitel.
- Student by měl vidět seznam učitelem vypsanych termínů na konzultace. Měl by být možnost se na daný termín přihlásit popř. Vidět, jestli není daný termín obsazený. Učitel by měl možnost tyto termíny vypisovat, zapisovat jejich kapacitu a vidět zapsané studenty.
- Jaké jsou varianty GUI toto (vizualizaci, manipulaci) realizovat?
- Jaká je charakteristika (omezení, výhody, inovativnost apod.) těchto variant.

Návrh a implementace back-endu

- Je potřeba vytvořit server a webové stránky s možností registrace do systému.
- Aplikace musí na serveru zaregistrovat nebo přihlásit uživatele, uloženého na serveru.
- Na vytvoření databáze studentů a učitelů využijeme MySQL.

Checkpoint: Technická zpráva 2.

Návrh uživatelských testů

- Jaký způsob testování je vhodný pro danou aplikaci, UI a cílovou skupinu? Jaké jsou další možnosti testování?
- Jakým způsobem nejlépe zjistit, jak moc je uživatel s výsledným UI “spokojený”? Jak dobře aplikace a UI plní své cíle?
- Co jsou klíčové prvky GUI realizující cíle aplikace?
- Jak se pozná, že jsou efektivní?
- Na jakém vzorku uživatelů proběhne testování?
- Jakým způsobem bude probíhat testování, aby mělo dostatečnou vypovídající hodnotu (s ohledem na omezený počet testovacích uživatelů)?
- Jaké úlohy budou testéři řešit? Jaký vliv má pořadí a složitost úloh na výsledky testování?
- Připravte testovací protokol. Přiložte k TZ jako přílohu.

Nástroje pro tvorbu GUI

- Jaké technologie jsou vhodné pro řešení Vaší aplikace a UI?
- Čím je vhodná vybraná technologie (Qt, WPF, web tech. apod.)? Co přináší a v čem je naopak takového řešení omezující?
- Jaké specifické části technologie (popř. rozšiřujících nástrojů) jsou pro řešení vybrány a proč?
- Stručně popište strukturu aplikace z pohledu implementace GUI a klíčových částí.

Checkpoint: Technická zpráva 3.

Programování GUI

- Stručně popište implementaci klíčových částí GUI.

Uživatelské testy

- Proveďte testy a měření, proveďte sběr zpětných vazeb.
- Sepište do TZ.
- *Tato kapitola může být částečně společná s dalšími členy týmu.*

Výsledky a závěr

- Zpracujte výsledky testů.
- Jaké jsou závěry z naměřených a zpracovaných výsledků?
- Jaké postupy/prvky zafungovaly? Jaké naopak nefungují dle očekávání?
- Výsledky diskutujte.
- *Tato kapitola může být částečně společná s dalšími členy týmu.*

Týmová spolupráce

- Stručně reflektujte, co Vám přinesla možnost pracovat na projektu ve více lidech a v čem byla naopak spolupráce omezující.
- *Sepište pouze pokud jste pracovali v týmu.*

Závěr

- Shrnutí cílů, postupu a dosažených výsledků.

Reference

- Seznam použitých zdrojů (v textu citujte/odkazujte se).
- Externí produkty (youtube, Adobe apod.), tutoriály, návody nebo nerecenzované články uvádějte v poznámce pod čarou, ne jako literaturu. Wiki lze považovat za recenzovaný zdroj - tedy můžete dávat do literatury.

Přílohy

- sem případně vložte další materiál
- složitý ER diagram apod.
- použitý dotazník, testovací protokol atd.
- vybrané klíčové odpovědi uživatelů (ale max 2-3 strany!)
- a další potřebné

Checkpoint: Technická zpráva 4.