

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

- Jaké jsou hlavní funkce, které má aplikace uživateli nabízet?
- Co je třeba uživatel zobrazovat? Jaké akce má aplikace uživateli umožňovat s objekty (daty aplikace)?
- Jaké jsou varianty GUI toto (vizualizaci, manipulaci) realizovat?
- Jaká je charakteristika (omezení, výhody, inovativnost apod.) těchto variant?
- Můžete si vyzkoušet připravit mockupy rozhraní.

Návrh a implementace back-endu

- Jaké služby/funkce (server, datový model, sada funkcí, služby třetích stran apod.) je třeba připravit pro dostatečnou funkčnost a testování GUI aplikace?
- Méně důležité funkce nemusí být zcela funkční (dynamické apod.), ale musí vracet smysluplné hodnoty (simulované hodnoty, pevně přednastavené apod.).
- Jaká je struktura aplikace a napojení GUI na back-end?
- Stručně popište implementaci klíčových částí back-endu (struktura programového řešení, vybrané funkce, API).

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.