

UXWebToolkit: Testovanie používateľského zážitku na webe

MVP a vývojové prostredie

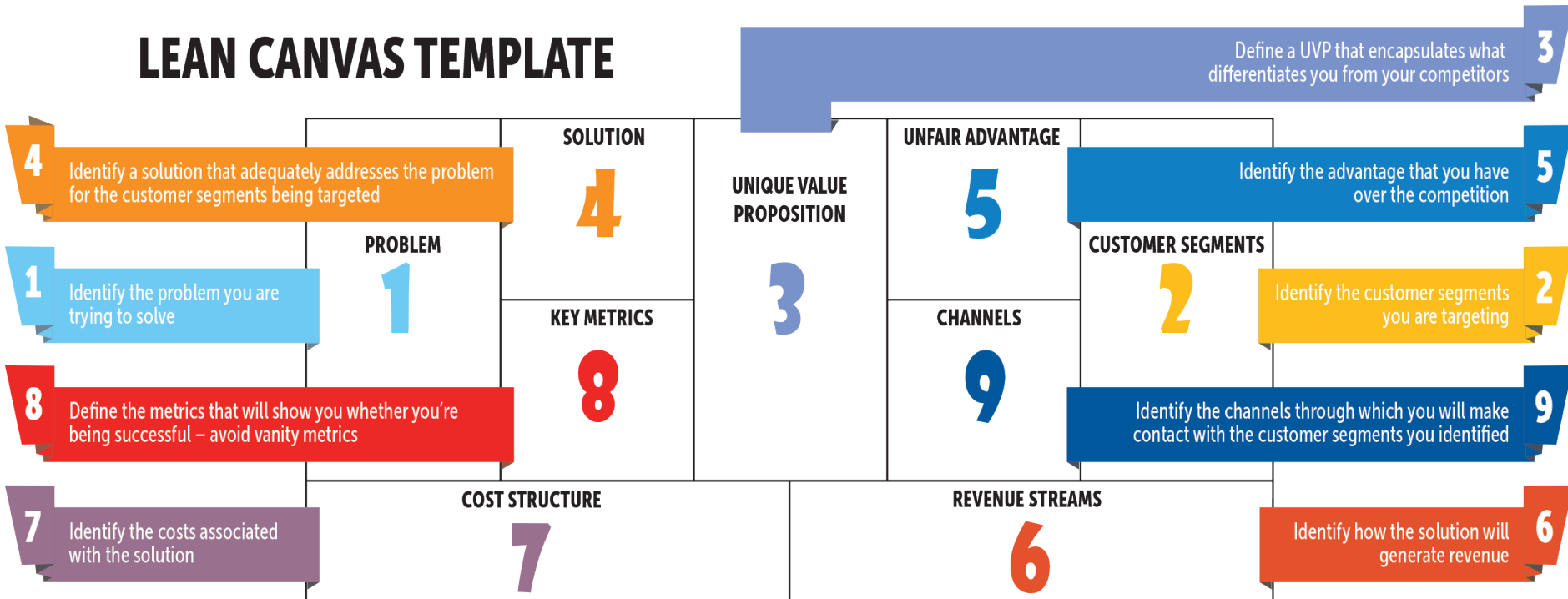
28.9.2015

Ciele projektu

- Navrhnuť a implementovať platformu pre UX testovanie
 - Rozšíriteľná
 - Modulárna
- Navrhnuť a implementovať sadu základných UX nástrojov
- Realizovať prepojenie so sledovaním pohľadu
- Umožniť zapojenie davu
 - Crowdsourcing – využitie existujúceho systému [Crowdex](#)

Čo, ako, pre koho

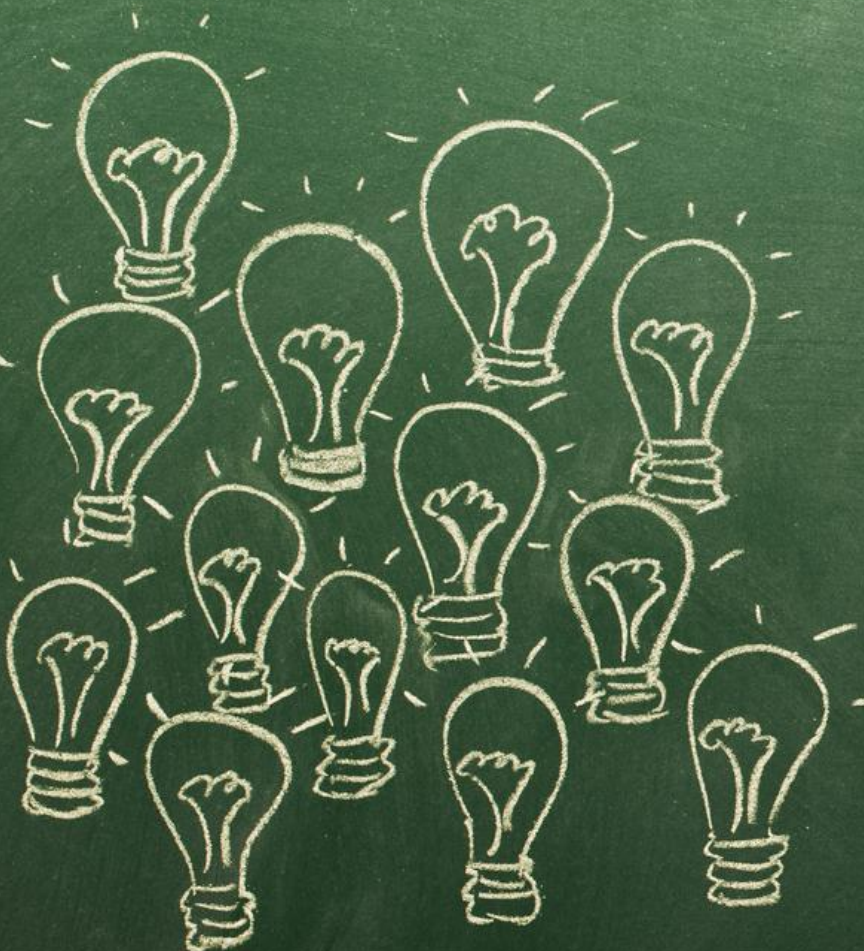
LEAN CANVAS TEMPLATE



Lean Canvas is adapted from The Business Model Canvas (<http://www.businessmodelgeneration.com>) and is licensed under the Creative Commons Attribution-Share Alike 3.0 Unported License.

Minimal Viable Product

- Produkt s minimálnou funkcionalitou, ktorá je potrebná pre jeho nasadenie
- Nasadený typicky len pre úzku skupinu používateľov (*early adopters*)
- Ciele MVP
 - Môcť si otestovať predpoklady o produkte s minimálnymi nákladmi
 - Urýchliť učenie
 - Dostať produkt k zákazníkom tak skoro, ako je to možné



=



Vývojové prostredie

- Aplikácia
 - RoR, JavaScript, PostgreSQL, ...
- Verzionovanie kódu (*git – Github*)
 - Branch, commit, pull request
- Testovanie (TDD)
 - *Rspec, Cucumber* (jednotkové a integračné testovanie)
 - Prototypovanie (wireframy a klikateľné prototypy)
- Kontinuálna integrácia (*Codeship, Travis CI*)
- Code review
 - Automatická: *Code Climate*, test coverage (gem), ...
 - Manuálna: Github pull requesty + komentáre

Manažment projektu

- plánovanie pre tím a jednotlivých členov tímu
- vyhodnocovanie plnenia plánu a návrh úprav
- organizácia komunikácie v tíme
- informovanie učiteľa o stave projektu
- udržiavanie informácií o stave projektu
- evidencia úloh
- identifikovanie a riadenie rizík
- zabezpečenie efektívneho znovupoužitia
- technologická podpora jednotlivých činností
- organizácia zdrojov

Manažment projektu

- stanovenie sledovaných charakteristík produktu
- monitorovanie, prehliadky vytváraného výsledku
- vyhodnocovanie testov
- identifikácia a riadenie chýb v softvéri
- integrácia softvéru
- údržba softvéru (odovzdaných častí)
- manažment verzií
- manažment konfigurácií softvéru
- riadenie procesu dokumentovania
- riadenie požiadaviek na zmenu

Úlohy do ďalšieho stretnutia

- Manažment
 - Webová stránka (pokrač.) [Peťo]
 - Nástroj na tímový manažment (rozbehať, nasetupovať) [Roman]
 - **Metodika**
 - Každý: Tvorba prvotných metodík
 - Code review + štábna kultúra

Úlohy do ďalšieho stretnutia

- Infraštruktúra
 - Tímový server [Patrik]
 - Špecifikácia požiadaviek
 - Inštalácia prostredia
 - Nasadzovanie cez *capistrano*
 - Pozrieť tvorbu testov [Monika, Jakub]
 - Rspec, Cucumber
 - **metodika**
 - Pozrieť CI (continuous integration) [Patrik]
 - **metodika**
 - Pozrieť nástroje na automatickú code review [Robo]
 - **metodika**
 - Oboznámiť sa s Githubom [Peťo, tomáš]
 - Branche, pull requesty, commit message
 - Code review
 - **Metodika**
 - Nástroje na prototypovanie [Tomáš]
 - Backend: Apiary
 - Frontend: InVision, Axure, ...
 - Nastavenie vývojového prostredia (každý)

Úlohy do ďalšieho stretnutia

- Biznis analýza
 - Pokračovanie: MVP + úlohy do prvého šprintu
 - Analýza systému Crowdex
 - Možnosti využitia (API)
 - Peťo Gašpar (mail)
 - Analýza UX infraštruktúry v labe
 - Klient + posielanie eventov
 - Martin Konôpka, Jozef Tvarožek (mail)