



TVORBA UŽIVATELSKÝCH ROZHRANÍ

2020/2021

Návrh testování

Šesták Pavel(xsesta07), Klient: Jan Procházka (xproch0g)

Brno, October 19, 2023

Contents

1	Role klienta	2
1.1	Definice cíle týmového projektu	2
1.2	Existující řešení	2
1.3	Definice cílového produktu	2
2	Analýza produktu	2
2.1	Hlavní funkce aplikace	2
2.2	Hlavní přínos aplikace	2
2.3	Cílová skupina uživatelů	2
2.4	Cílová platforma pro produkt	2
3	Role experta	3
3.1	Na jaké skupině uživatelů se má testování provádět a za jakých podmínek?	3
3.2	Jaké testy a nástroje použít?	3
3.3	Co přesně se má (a nemá) uživatelům sdělit	3
3.4	Co potřebuji od uživatele zjistit?	3
3.5	Otázky na uživatele	3
3.6	Testovací protokol	3
3.6.1	Kdy uživatel bude používat aplikaci?	3
3.6.2	Kde uživatel bude používat aplikaci?	3
3.6.3	Jak často uživatel bude používat aplikaci?	3
3.6.4	Úlohy	3
3.6.5	Co měřit a sledovat?	3
3.6.6	Na co se ptát uživatele?	4

1 Role klienta

1.1 Definice cíle týmového projektu

Cílem je vytvořit intuitivní webovou aplikaci, která obstarává konference se vším všudy. V aplikaci bude možné hledat konference a prezentace, které nás zajímají, také si rezervovat a platit vstupenky. Navrhovat své vlastní prezentace, či v roli vlastníka konference tyto návrhy zpracovávat. V poslední řadě bude možné sledovat zde online přednášky a komunikovat pomocí chatu.

1.2 Existující řešení

Existuje mnoho řešení pro plánování eventů (Facebook, meetup, apod), dále existuje mnoho streamovacích platform (Youtube, Twitch), dále existuje mnoho řešení, které vám prodají lístky (ticketportal, GoOut, etc), nicméně cílem tohoto projektu je vytvořit jednotnou platformu pro uživatele, kteří vše najdou na jednom místě.

1.3 Definice cílového produktu

Systém obsahuje možnost filtrovat dané konference, definuje vlastní pohledy pro uživatele, správce a vlastníky daných událostí. Systém je napojen na Youtube API a poskytuje živý přenos s chatem z dané prezentace. Každý uživatel dokáže spravovat vlastní vstupenky (rušit je, zaplatit, etc).

2 Analýza produktu

2.1 Hlavní funkce aplikace

Najít vhodnou konferenci, zajistit vše potřebné, abych se jí mohl účastnit a následně si z online konference pustit přenos.

2.2 Hlavní přínos aplikace

Usnadnění pomocných procesů okolo pořádání a účasti se konferencí.

2.3 Cílová skupina uživatelů

Převážně studenti a lidé, kteří mají chuť se vzdělávat a seberealizovat.

2.4 Cílová platforma pro produkt

Jedná se o webový informační systém, který je možno provozovat na moderních prohlížečích s připojením k internetu.

3 Role experta

3.1 Na jaké skupině uživatelů se má testování provádět a za jakých podmínek?

Testování by ideálně mělo být prováděno za podobných podmínek, jako bude používáno. Testovat by se mělo jak na tabletech tak na počítačích. Do testování by měli být zařazeni i lidé s minimálním vzděláním a nedokonalou znalostí jazyka systému (Sklady často zaměstnávají cizince).

3.2 Jaké testy a nástroje použít?

Jako nástroje pro testování postačí pouze informační systém s čtečkou kódů.

3.3 Co přesně se má (a nemá) uživatelům sdělit

Uživatel by měl dostat základní kurz, který dostává každý kdo bude s daným systémem pracovat. Po absolvování takového kurzu by měl být uživatel kompetentní k samostatné práci se systémem a v případě náročnějších úkonů by se měl umět orientovat v manuálu.

3.4 Co potřebuji od uživatele zjistit?

- Jakou činnost uživatel dělá.
- Nad čím uživatel stráví nejvíce času.

3.5 Otázky na uživatele

- Očekávaný počet položek v systému?
- Hlavní požadavky na systém

3.6 Testovací protokol

3.6.1 Kdy uživatel bude používat aplikaci?

Uživatel bude používat aplikaci pouze v pracovní dobu, jelikož se jedná o interní informační skladový systém.

3.6.2 Kde uživatel bude používat aplikaci?

Aplikace bude využívána pouze v práci ve skladu, na firemním počítači, či firemním tabletu.

3.6.3 Jak často uživatel bude používat aplikaci?

Uživatel bude využívat tuto aplikaci celou směnu, tedy 8 - 12 hodin denně.

3.6.4 Úlohy

- Zaevidovat položku ve skladu.
- Přijmout a vytvořit objednávku na míru.
- Upravit stávající položku na skladě.
- Vytisknout fakturu pro stávající objednávku.

3.6.5 Co měřit a sledovat?

Při komplexních informačních systémech je nutné sledovat učící křivku, není úplně důležité, aby uživatel rychle vytvořil hned první objednávku, ale aby mu to ve výsledku ušetřilo čas. Sledovat rychlost jednotlivých úkonů, míru překlepů (editaci stávající položky na skladě). Počet kliknutí potřebných pro vykonání jednotlivých případů užití.

3.6.6 Na co se ptát uživatele?

- Které úkony mu přišli intuitivní?
- Která činnost mu přišla zdlouhavá?
- Připadal si, že někde zadával něco navíc?
- Stalo se, že nemohl v systému něco najít?