

Název projektu

Projekt ITU, 2017Z

Číslo projektu:

Číslo a název týmu: xx. Xxx...

Autor: Vítá Beran (beranv),

Další členové týmu: Vítá Beran (beranv), ...

Abstrakt

Krátce a výstižně: V čem je zajímavá a výjimečná Vaše výsledná aplikace? Kdo je uživatel aplikace? Jaké jeho problémy výslednou aplikací řešíte?

Pozor, funkce programu jako takové jsou pouze částí řešení, dílčím cílem. Hlavním cílem projektu je:

- průzkum cílové skupiny a typické případy použití
- klíčové prvky řešení (které dělají z výsledku konkurenceschopný produkt/řešení),
- **návrh GUI a příprava prototypu**
- **testování GUI pomocí prototypu**
- **implementace**

Následující strukturu je doporučeno dodržet. Otázky a poznámky v kapitolách nejsou maximum, ale doporučené minimum.

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: uvidí 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, společné výsledky 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.

Průzkum kontextu použití

zkoumejte cílovou skupinu uživatelů a typické prostředí použití, sbírejte co nejvíce zjištění, ptejte se a komunikujte

tuto kapitolu je vhodné tvořit společně v týmu, obsah může být pro členy týmu stejný, zejména Persóna, Požadavky na produkt apod.

Cílová skupina

- Kdo je typický uživatel produktu?
- Čím se liší od jiných skupin uživatelů?
- Na základě průzkumu vytvořte Persónu typického uživatele.

Typické případy použití

- Proč bude typický uživatel produkt používat?
- S jakým cílem bude typický uživatel používat produkt? Jaký problém tím řeší?
- Dobře popište typické situace, přiložte fotku. Popisujte konkrétně a specificky.

Prostředí použití

- V jakých situacích bude produkt používat?
- Čím se situace liší od běžných či jiných specifických situací?
- Dobře popište typické situace, přiložte fotku. Popisujte konkrétně a specificky.

Požadavky na produkt

- Definujte jasně problém, který uživatel, má a který mu svým produktem vyřešíte.
- Specifikujte vlastnosti a funkce, které pomohou problém vyřešit.

Návrh klíčových prvků UI

obsah kapitoly je individuální/autorský, každý člen týmu nabízí své nápady, v případě společného brainstormingu (a podobných technik) musí každý zpracovat své postřehy a závěry sám

- Na jaké části interakce (používání) produktu je třeba se zaměřit, aby bylo používání produktu *cílovou skupinou* v *daných situacích* užitečné, pochopitelné, efektivní?
- Jaké jsou různé možnosti řešení? Čím více, tím lépe.
- Jaké klíčové prvky interakce (části produktu) je potřeba navrhnout? Čím jsou klíčové? Jaké problémy řeší?

Návrh GUI a Prototyp

- každý člen týmu navrhuje prototyp, popř. vybrané klíčové části prototypu,

- pracujte individuálně a tvůrčím způsobem, včetně případných komentářů
- výsledky diskutujte s týmem a integrujte

Checkpoint: Technická zpráva 1.

Testování prototypu GUI

pokud není uvedeno jinak, pracujte samostatně

Individuální návrh testování

- navrhnete testovací protokol (každý sám)
- zaměřte se na testování klíčových prvků řešení a vysvětlete, proč navrhuje jejich testování právě tímto způsobem
- Jaká data testy (pozorování, měření) přinesou a jakým způsobem je lze využít k analýze použitelnosti?

Výsledný testovací protokol

- proveďte diskuzi testování v týmu a připravte jeden výsledný testovací protokol
- výsledný protokol zde uveďte

Realizace testů

- proveďte testy, každý člen týmu provádí nějaké testování osobně

Výsledky a závěry

- Popište, na jakém vzorku uživatelů byly testy realizovány a za jakých podmínek
- Naměřená data a výsledky testů dejte do přílohy nebo do extra souborů (společné pro všechny členy týmu)
- Zde uveďte autorskou analýzu výsledků a jejich interpretaci
- Proveďte závěry z testování a jejich dopad na úpravy navrženého GUI a jeho klíčových prvků.
- Výsledky úvah a návrhů diskutujte v týmu

Studijní zdroje

- 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 2.

Implementace

Výběr technologií

- Vyberte vhodné implementační nástroje a technologie a zdůvodněte výběr
- Stručně uveďte jejich přínos pro řešení Vašeho projektu

Back-end

- Klíčové funkce back-endu a jeho API
- V případě potřeby popište vlastnosti a chování klíčových funkcí

Front-end

- Implementujte finální návrh GUI a vašich klíčových částí (prvků)
- V případě potřeby popište vlastnosti a chování klíčových prvků a jejich propojení s jinými prvky, napojení na funkce, různé kontroly, aktualizaci stavů apod.

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

- Stručné shrnutí cílů, postupu a dosažených výsledků.

Checkpoint: Finální odevzdání a obhajoba.