

Meditační aplikace

Thang Le Duc

Semestrální práce předmětu B6B39PDA

Popis aplikace	2
Případy užití	2
Data	3
Senzory	3
Popis cílové skupiny uživatelů	3
Mapa obrazovek	4
Analýza existujících řešení	4
Testování	6
Odkazy	8

Popis aplikace

Úkolem je vytvořit aplikaci s jednoduchým ovládáním a esteticky příjemným rozhraním sloužící uživateli k relaxaci a meditaci. Cílem aplikace je poskytnout uživatelům prostředí pro klid a soustředění, pomocí uklidňující hudby nebo zvuku přírody

Aplikace bude vytvořena na platformu iOS v programovacím jazyce Swift verze 5.10

Případy užití

Výběr Hudby

Uživatel má možnost si vybrat uklidňující hudbu nebo zvuky přírody

Vyhledání hudby

Uživatel najde hudbu podle jména

Spouštění Meditace

Uživatel spouští meditační relaci a poslouchá vybranou hudbu/zvuky

Pohyb při meditaci

Uživatel se pohne při poslechu hudby a ta se mu následně zastaví

Spuštění dýchacího cvičení

Uživatel spouští možnost dýchací cvičení, kde dýchá dle rytmu

Přidat hudbu do oblíbených

Uživatel označuje konkrétní skladby jako své oblíbené

Nastavení Upozornění

Uživatel nastavuje v jaký čas má být upozorněn na meditaci

Změna vzhledu

Uživatel má možnost nastavit si tmavý nebo světlý vzhled aplikace

Data

Aplikace bude využívat technologii **Swift Data** - databázový systém navržený pro vývoj aplikací v jazyce Swift. Využit bude především k ukládání hudby, uživatelského vybraného vzhledu, či notifikací

Senzory

Akcelerometr

Sleduje pohyb telefonu a reaguje pozastavením přehrávání hudby při detekci pohybu, což pomáhá uživatelům zůstat v klidu a soustředit se během meditace

Vibrate

Po obdržení notifikace, že je čas na meditaci. Notifikace si uživatel může nastavit přímo v aplikaci

Popis cílové skupiny uživatelů

Cílovou skupinou aplikace jsou všechny osoby, které hledají prostředky k relaxaci, snižování stresu a podporu meditační praxe v každodenním životě. Cílení uživatelé by měli spadat do následujících kategorií.

Věk

Primární cílovou skupinou jsou dospělí ve věkovém rozmezí od 18 do 45 let, kteří jsou aktivní v používání mobilních aplikací a mají zájem o osobní rozvoj a duševní pohodu

Zaměření na zdravý životní styl

Uživatelé, kteří jsou zapojeni do zdravého životního stylu a hledají metody, jak snížit stres, zlepšit spánek a podporovat celkové duševní a fyzické zdraví

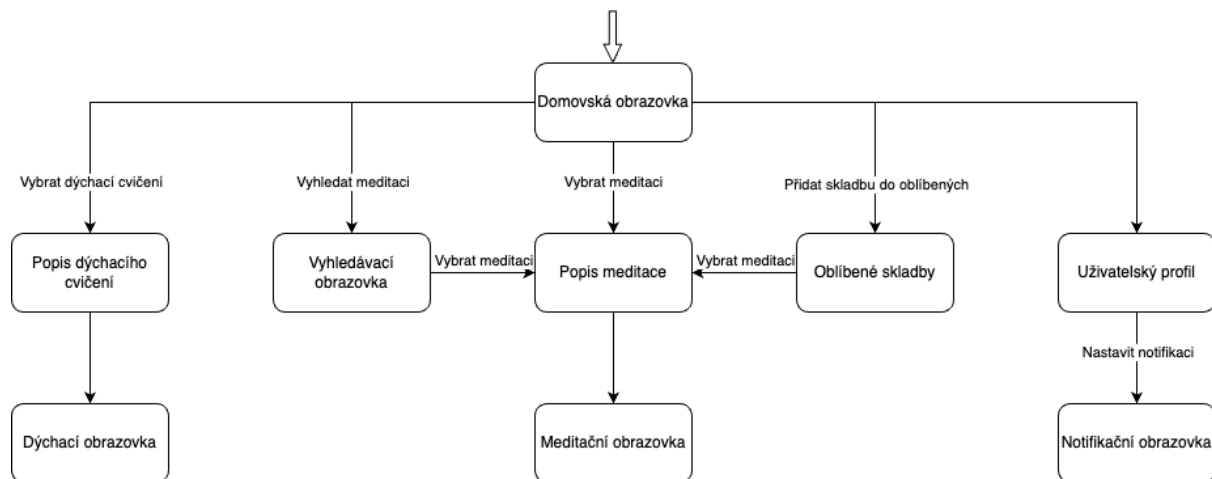
Jakékoli zkušenosti s meditací

Aplikace je vhodná jak pro začátečníky, kteří se teprve seznamují s meditací a hledají prostředky ke zvládnutí stresu, tak i pro pokročilé meditátory, kteří hledají nástroje k prohlubování své praxe

Zájem o Technologie

Osoby, které mají zájem o využití moderních technologií pro zlepšení svého života a jsou otevřené vyzkoušet nové digitální nástroje pro osobní rozvoj

Mapa obrazovek



Analýza existujících řešení

Pro vytvoření kvalitní a uživatelům přívětivé aplikace je třeba nahlédnout na již existujících aplikací v oblasti meditace. Vybral jsem tedy několik aplikací, které z mého pohledu nabízejí určitou přidanou hodnotu a rozebereme si jejich silné a slabé stránky

Headspace

Jedná se pravděpodobně o nejznámější aplikaci v odvětví meditace, aplikace nabízí rozsáhlou knihovnu meditačních cvičení, relaxační hudby a podcastů vedených profesionály

- ✚ Esteticky příjemný design
- ✚ Možnost uklidňujících podcastů

- Po skončení bezplatné verze žádný bezplatný obsah
- Možnost nastavení délky meditace maximálně 30 minut

Calm

Stejně jako v předchozím případě se jedná o velmi známou a používanou aplikaci v tomto odvětví. Narozdíl od Headspace má aplikace mnoho funkcí přístupné zdarma

- + Esteticky příjemný design
- + Mnoho funkcí je zdarma

- Po spuštění aplikace se zároveň spustí hudba do pozadí, která narušuje uživatelský zážitek
- Pokud uživatel neví co přesně hledá, možná nebudete vědět, kde začít a jakou meditaci si zvolit

Insight Timer

Jedná se opět jednou z nejznámějších meditačních aplikací. Hlavní funkce odlišující se od ostatních aplikací je možnost komunikovat s ostatními uživateli. Aplikace nabízí prostředí, kde si uživatelé mohou sdílet své meditační zkušenosti či podporovat se navzájem

- + Kvalitní komunitní podpora
- + Široká nabídka zdarma dostupného obsahu
- + Příjemné prostředí pro sledování pokroku

- Kvalita obsahu meditačních cvičení může být velmi rozmanitá
- Nepřehledná navigace a vyhledávání

Spotify

Jako poslední jsem vybral aplikaci z trochu jiného šálku. Spotify je největší hudební streamingová služba, která nabízí obrovskou knihovnu skladeb všech žánrů

- + Snadné použití a přehledná uživatelská rozhraní
- + Rozmanitá knihovna skladeb všech žánrů
- Přítomnost reklam v bezplatné verzi služby

Testování

Při testování aplikace jsem se zaměřil na 10 principů interakčního designu Jakoba Nielsen, které jsou klíčové pro testování uživatelského rozhraní

1. Viditelnost systémového stavu

Systém informuje uživatele co se v danou chvíli děje na obrazovce i mimo ní

Uživatel vždy vidí v jakém stavu se nachází prostřednictvím jasných indikátorů. Například při přehrávání meditace je viditelný průběh času, zvýrazněný tlačítkem přehrávání/pauzy, který jasně ukazuje, zda je meditace v průběhu nebo zastavena

2. Shoda mezi systémem a reálným světem

Design aplikace by měl být intuitivní a snadno pochopitelný

Aplikace je designována v uživatelsky přívětivých barvách a navigační prvky jsou umístěny tak, aby odpovídaly běžným zvyklostem uživatelů

3. Uživatelská kontrola a svoboda

Uživatelé by měli mít kontrolu nad aplikací a schopnost snadno se vracet nebo zrušit své akce

Z úplně každé obrazovky se lze dostat krok zpět, tedy např. při výběru meditace mohu velmi jednoduše zvolenou meditaci zrušit a vybrat jinou

4. Konzistence a standardizace

Konzistentní design aplikace usnadňuje uživatelům porozumění a používání jejích funkcí

Prvky uživatelského rozhraní, jako jsou tlačítka, menu a ikony, jsou standardizovány podle obecných designových pravidel

5. Prevence chyb

Design aplikace by měl minimalizovat možnost chyb a poskytovat ochranu proti následkům chyb, které se přesto vyskytnou

V případě vyhledání meditace v search baru a zadání jména neexistující meditace, bude uživateli jasně zobrazen indikátor, který informuje o tom, že žádná meditace s tímto jménem nebyla nalezena

6. Rozpoznání místo vzpomínání

Informace a možnosti by měly být snadno dostupné a rozpoznatelné uživateli bez nutnosti si je aktivně pamatovat

V aplikaci se uživatelé mohou spoléhat na přítomnost jasných navigačních prvků, intuitivních ikon a popisných textů, které jim umožňují snadno najít požadované funkce a informace

7. Flexibilita a efektivita použití

Systém by měl umožňovat zkratky a rychlejší interakci pro zkušené uživatele

V případě nastavení notifikace, pokud se uživatel bude chtít dostat z notifikační obrazovky do výběru meditací, zabralo by mu to až 3 kliknutí. Přičemž existuje zkratka v podobě kliknutí v tab baru na domovskou obrazovku

8. Estetický a minimalistický design

Design aplikace by měl být atraktivní a příjemný pro uživatele

Tento princip může být subjektivní a liší se od uživatele k uživateli. Nicméně, při návrhu aplikace jsem se snažil o design, který je vizuálně přitažlivý a zároveň jednoduchý a snadno použitelný pro všechny uživatele

9. Pomoc uživateli spoznat a opravit chyby

Systém poskytuje uživateli chybové hlášky, které ho upozorní na chybu kterou udělal

Stejně jako v 5. bodě, v případě vyhledání neexistující meditace, bude uživatel upozorněn

10. Pomoc a dokumentace

Systém by neměl potřebovat dodatečné vysvětlení

Každá meditace má před spuštěním popis o jakou hudbu se jedná a v případě dýchacího cvičení je též popis s detailním vysvětlením jak cvičení bude probíhat

Odkazy

[Figma Prototype](#)

[GitLab](#)