<u>Vyučovací predmet:</u> IČP projekt na cvičeniach v zimnom semestri 2017-18 FIIT STU Bratislava

Projekt: ToVonia!

Tím: Teddy Metal

Členovia: Tomáš Belluš

Daniel Gábriš Viera Maronová Adam Kňaze Milan Vaško

Cvičiaci: Mgr. Katarína Buzová, PhD.

Termín cvičenia: Pondelok 10:00

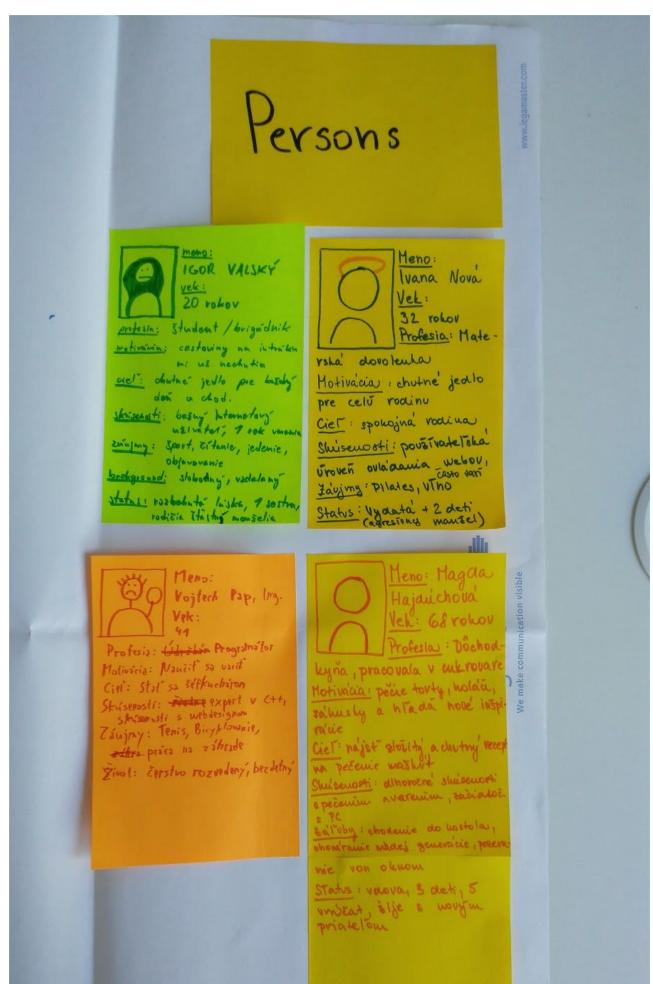
## Úvod, motivácia a ciele projektu

Cieľom nášho projektu je poskytnúť portál, ktorý pomôže čo najširšiemu obecenstvu pripraviť čo najchutnejšie jedlá pomocou jednoduchých návodov. Dôraz bude kladený predovšetkým na používateľskú prívetivosť, minimalizmus a prehľadnosť. Či už má návštevník rozmyslené, čo si chce uvariť, alebo prišiel na stránku s úmyslom nájsť inšpiráciu, prípadne chce vedieť, čo sa dá urobiť so surovinami, ktoré má momentálne v chladničke, náš systém mu bude rovnako nápomocný vo všetkých prípadoch.

Okrem receptov samotných kladieme dôraz aj na sociálnu funkcionalitu a "veci okolo". Návštevníkom bude umožnené jednotlivé recepty hodnotiť, komentovať, zdieľať, dokonca pridávať pripomienky, návrhy na vylepšenia, prípadne chutné alternatívne suroviny alebo postupy.

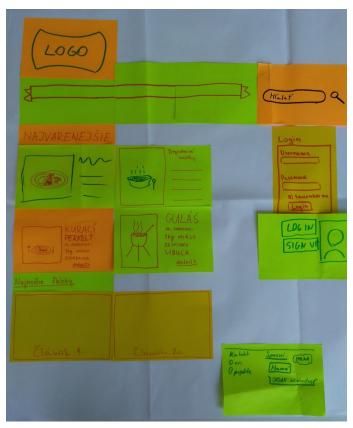
Za samozrejmosť považujeme aj vyhľadávanie podobných receptov a filtrovanie podľa surovín. Máme ambíciu používateľom poskytnúť maximálne flexibilné a zároveň maximálne intuitívne vyhľadávanie.

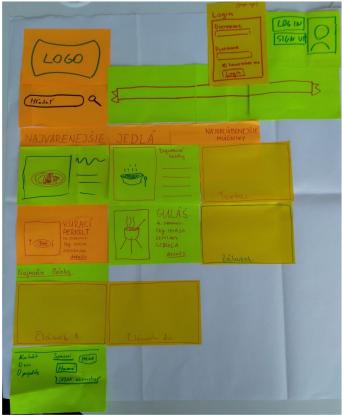
Vytvorené používateľské persóny pre našu stránku.

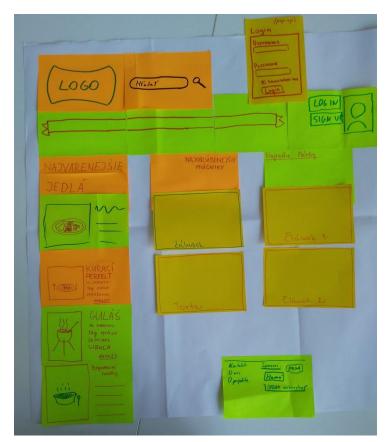


Nakoniec sme navrhovali jednotlivé obrazovky, tri obrazovky, každú v min. troch iteráciách (v poradí od prvej po tretiu zľava-doprava, zhora-dole)

## Hlavná stránka - index







Účelom hlavnej stránky je zobrazenie najvarenejších receptov, najobľúbenejších múčnikov a článkov blogu, ktoré píšu naši používatelia. Postupne sme menili komponent vyhľadávania a celkový vzhľad spomenutých kategórií. Kategórie sme premenili na stĺpcový vzhľad kvôli vyššej prehľadnosti, ako v prvej a druhej iterácii, kde sú recepty neprehľadne na kope. Hlavné menu, komponent vyhľadávania, avatar používateľa (sign up a sign in) a pätička sa nebudú resetovať do povodného stavu pri menení a ani meniť pozície.

#### Funkcionality:

- -prihlásenie, registrácia pridanie receptu, ukladanie do obľúbených
- -vyhľadávanie názov, suroviny, kategória
- -hodnotenie/komentovanie receptov (anonymne, po prihlásení)
- -filtrovanie podľa kategórií, podľa surovín
- -blogovanie pridanie/čítanie článkov
- -pozeranie videí

#### otázky:

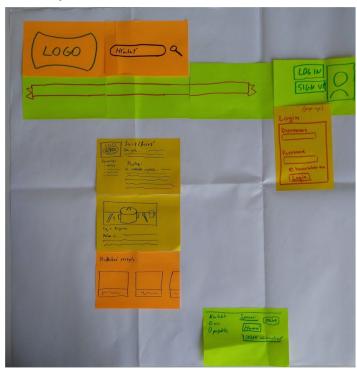
šírka obrazovky - netreba mať video a postup vedľa seba rozšírené vyhľadávanie

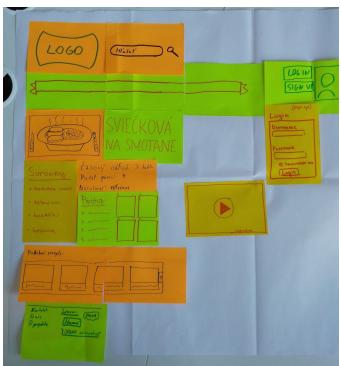
vyhľadávanie: nápis nájdené recepty má zvlášť stĺpec, mali výhrady voči jednému stĺpcu receptov

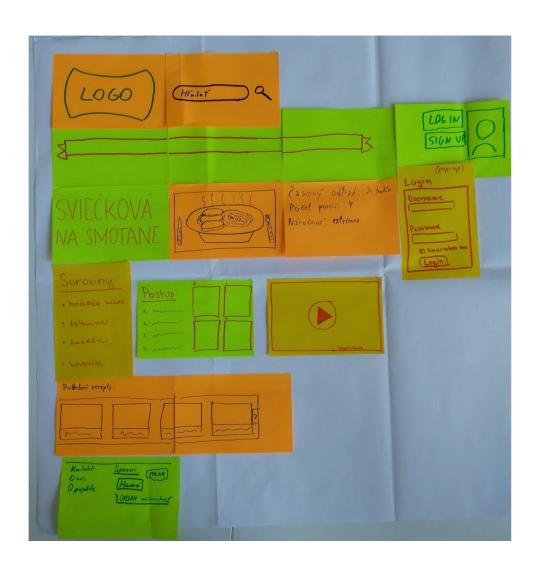
vyhľadávanie blogov

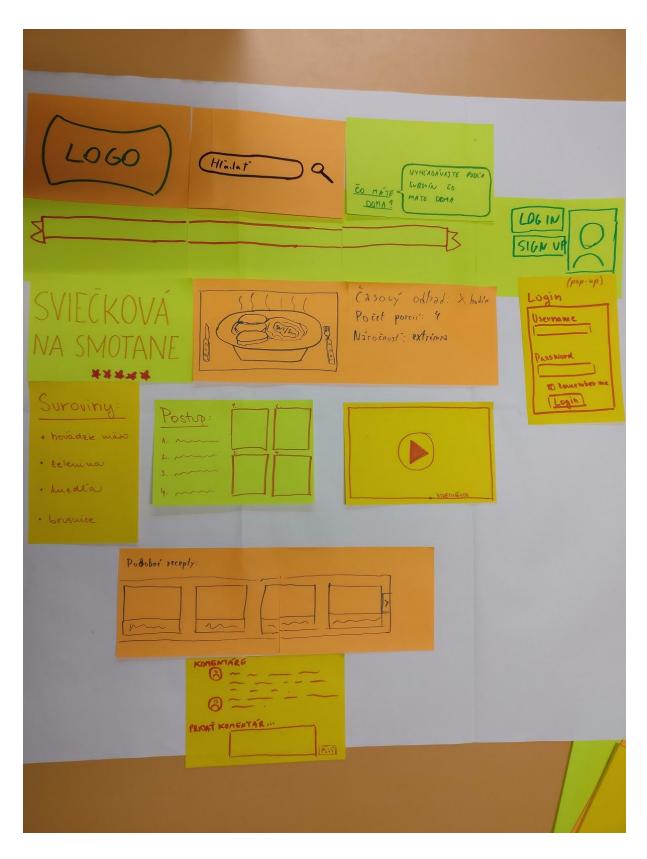
neprehľadnosť zobrazenia konkrétneho receptu

## Detail receptu





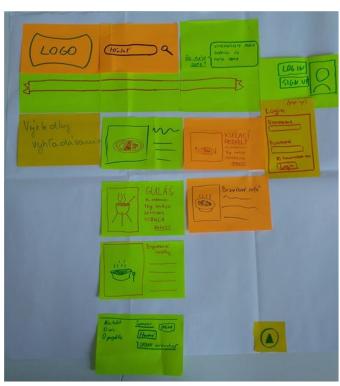




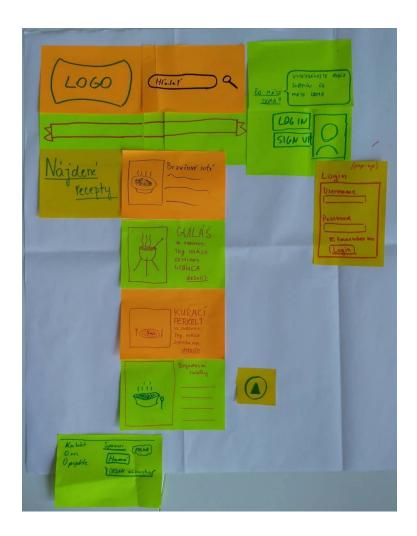
Detail receptu má predstavovať podrobný postup a informácie k receptu ako je vidieť v prvej iterácii, kde ide o prvotný náhľad stránky. Postupne sme časti receptu rozpracovali na samostatné objekty, aby sme s nimi mohli ľahšie manipulovať. Pridali sme komponent videonávodu, ktorý nebude podmienkou recept. Nakoniec sme vytvorili poslednú iteráciu, kde

sme centrovali komponent podobných článkov, priestor na komentáre a hodnotenie receptu ostatnými použivateľmi. Umiestnenie informatívnych komponentov receptu ako suroviny a postup sme umiestnili podľa priority prvotného nahľadnutia tejto podstránky.

## Vyhľadávanie receptov







Obrazovka vyhľadávania predstavuje prehľad výsledkov, ktoré vznikli na základe zadania vstupných parametrov užívateľom. Pri návrhu tejto stránky sme od začiatku čelili konfliktu, ako správne zobrazovať výsledky, aby to bolo čo najviac "user friendly". Či výsledky usporiadať do dvoch stĺpcov alebo zobrazovať iba jeden výsledok na riadok. Postupne sme tieto kombinácie menili a nakoniec zostali pri návrhu s jedným výsledkom na riadok, aj keď po ďalšej diskusií na cvičení sa to ešte stále môže zmeniť. Do návrhu sme zahrnuli aj "Up button", pri scrollovaní stránky sa pri stlačení tlačidla dostaneme priamo na začiatok stránky.

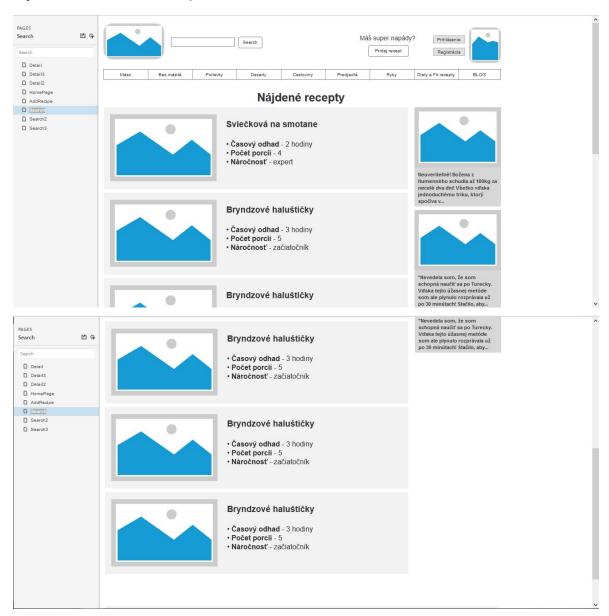
# Návrh prototypu

Prototypovanie nášho návrhu sme robli v AxureRP a začali sme domovskou stránkou a náhľadom receptu, vyhľadávaním receptov a obrazovkou pridania receptu.

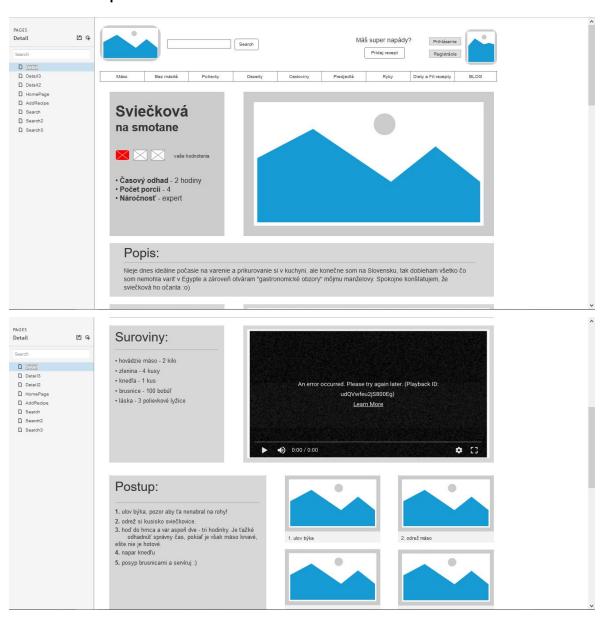
### Home page

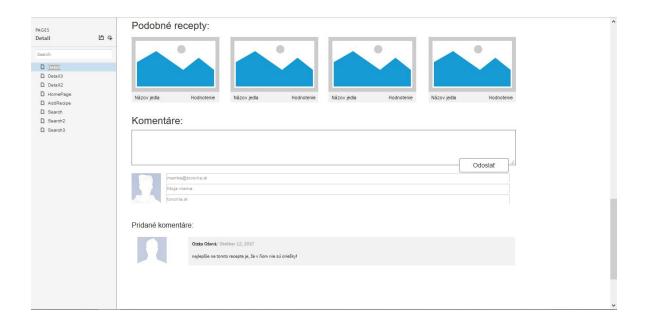


## Vyhľadávanie receptov



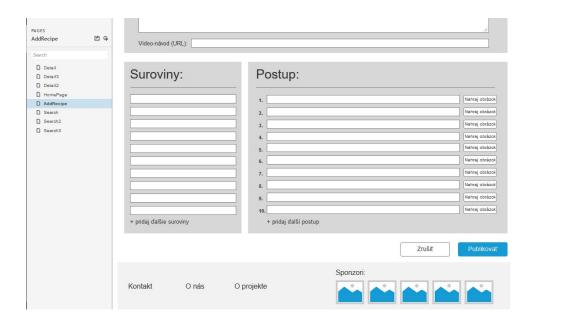
## Detail receptu





## Pridanie receptu





## Testovanie prototypu

Pre testovanie prototypu sme použili 2 nasledovné scenáre:

- 1. Prihlásiť sa, okomentovať nejaký recept a ohodnotiť nejaký recept.
- 2. Prihlásiť sa a pridať nový recept, odhlásiť sa

### **Tester Katka**

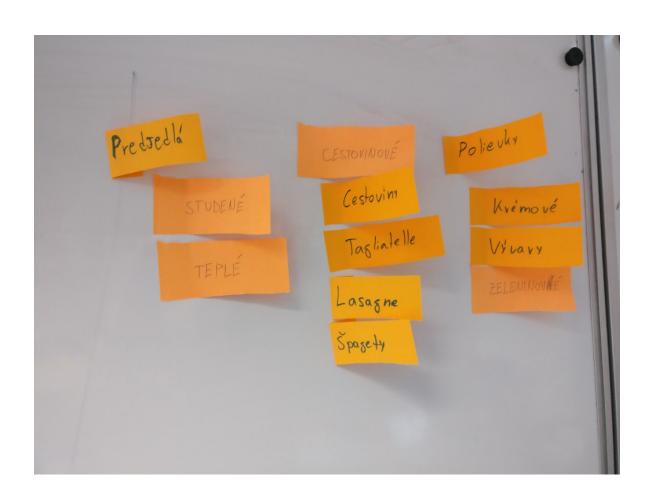
- Prihlásenie bolo intuitívne
- Priestor pre komentovanie bol rýchlo nájdený a po reflekcii bola Katka spokojná s umiestnením komentovacieho bloku.
- Ohodnotenie bolo ťažšie nájdené keďže išlo o neintuitívne použitie symbolu, ale po vysvetlení a hypotetickom nahradení symbolov za známe hviezdičky by Katka našla ohodnotenie rýchlejšie.
- Po zadaní dodatočnej úlohy prekliknutia sa na domovskú stránku nemala problém.
- Po prihlásení bolo nájdenie tlačidla pre pridanie receptu okamžité a bez váhania hľadania.
- Samotné pridávanie receptu bolo bez výhrad a podľa Katky neobsahovalo prebytočné časti.
- Opýtali sme sa aj na predvolený počet možných surovín a krokov (10). Katka bola spokojná s možným počtom.
- Navrhla pridať v podkategóriách možnosť "všetky".
- Vo výsledkoch vyhľadávania jej chýbala informácia, že čo vyhľadávala.
- V podrobnom popise receptu pridať extra informáciu, napr. pre mäsité jedlo napísať druh mäsa.
- Zoradila by menu kategórií podľa chodov jedál počas dňa, napr. Polievky, Predjedlá, Hlavné jedlá, Dezerty, Nápoje atď.

### Tester Ondrej

- s používaním stránky nemal výraznejší problém
- pred pridaním receptu nebol prihlásený a bol trochu zaskočený, že prihlasovacie okno ho vrátilo na homepage
- recept dokázal pridať bez väčších problémov, s tým, že odignoroval pridávanie obrázkov a videii s postupom
- konkrétny recept našiel tiež celkom rýchlo
- nejaký čas strávil jeho čítaním
- po chvíli recept ohodnotil a napísal komentár, pričom ani s jednou z týchto aktivít nemal problém
- pri písaní komentára mal políčko s textom umiestnené v spodnej časti obrazovky, tým pádom nevidel ďalšie komentáre, ani to, že nejaký pridal
- zišlo by sa asi používateľa informovať o tom, že jeho komentár bol pridaný, či už vyskakovacím oknom, alebo informačným textom priamo pri formulári
- celkovo bol tester so stránkou spokojný, používateľské rozhranie označil ako jednoduché a prehľadné

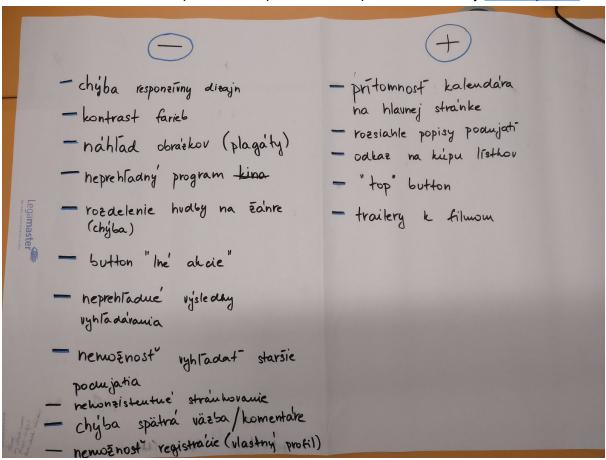
## Card sorting





### Práca na cvičeniach

Na cvičení sme zhodnotili a prezentovali používateľskú prívetivosť stránky www.citylife.sk



### Domáca úloha:

Podľa zadania sme zhodnotili tri existujúce web-stránky z našej domény (stránka o receptoch a varení).

1. www.urobsisamzoznam.sk/recepty





#### 2. www.nanicmama.sme.sk/recepty



## www.nanicmama.sme.sk/recepty

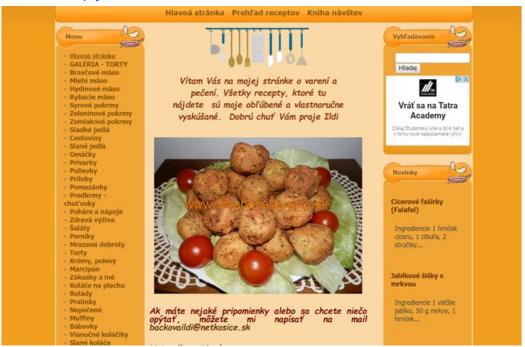
#### Klady

- Výber kategórie
- ▶ Zhrnutie

#### Zápory

- Pri niektorých sekciách (napr. torty) spomínaný výber kategórie záhadne zmizne
- Zmena údajov v zhrnutí refreshne stránku

### 3. www.oblubenerecepty.sk



## www.oblubenerecepty.sk

### Príklad na bad dizajn

- Absencia náhľadov
- Len celostránkové vyhľadávanie
- Trochu neprehľadné suroviny
- Pri menšom písme nečitateľný font
- Málo receptov



Taktiež sme prezentovali štyri príklady na bad design:

## Bad design:

1. mimovoľne stlačiteľné tlačidlo



prekvapivo častá chyba pri navrhovaní napríklad notebookov, tlačidlo vypnúť sa nachádza v blízkosti iných, bežne používaných tlačidiel, takže sa môže stať, že ho používateľ klikne aj keď nechce. V tomto prípade môžem chcieť kliknúť šípku hore, alebo delete, a skončím s tým že si vypnem notebook.

### 2. nejednoznačná (viacznačná) informačná grafika



pri takomto usporiadaní jednotlivých štvorcov nikto netuší ktorá šípka patrí ku ktorým číslam, zmysel to dáva oboma spôsobmi. Situáciu by jednoducho vyriešilo farebné rozlíšenie, kde by štvorec s číslami miestností a štvorec s príslušnou šípkou mali rovnakú farbu.

### 3. chodník nesleduje prirodzenú trasu chodcov



Je jedno že asfaltový chodník vedie doľava, v prípade že väčšina chodcov sa snaží dostať doprava, cestu si pravdepodobne skrátia. Dizajnér sa musí najprv zamyslieť, kam sa vlastne chodci (používatelia jeho chodníka) snažia dostať.

### 4. dvierka od skrinky, kde sú misky



Keď vyberáš čistý riad z umývačky a narazíš na misku ktorú chceš upratať, tak si ju musíš odložiť bokom a uložiť na miesto až po vybratí umývačky a zatvorení dvierok.