

Název projektu

Projekt ITU, 2017Z

Číslo projektu: 78

Číslo a název týmu: 2. Tým xambro15

Autor: Tomáš Aubrecht (xaubre02)

Další členové týmu: Vít Ambrož (xambro15), David Bednařík (xbedna62)

Abstrakt

Jedná se o webovou aplikaci, kde jejím cílem je vytvoření jednoduchého informačního systému pro půjčovnu sportovního vybavení, náradí a podobných věcí. Zaměřujeme se hlavně na konkrétní interakční kroky se systémem jako je zobrazení položek, editace rezervací apod.

Uživatelé tvoří velká část populace bez ohledu na věk či jejich finanční zázemí. Některé sporty totiž mohou být relativně drahé a díky naší aplikaci si mohou rychle a snadně vypůjčit požadované vybavení za zlomek jejich nákupní ceny.

Průzkum kontextu použití

Cílová skupina

Uživatel našeho produktu může být v podstatě kdokoliv. Kdokoliv, kdo má alespoň malý zájem o sport, o svoje tělo či vyzkoušení si nových věcí.

Může to být začínající sportovec, který nemá žádné zkušenosti s daným sportem nebo naopak to může být i profesionál, kterému se například zničilo jeho vlastní vybavení, které v nejbližší době potřebuje.

Typické případy použití

Pokud bude člověk mít zájem vyzkoušet si nějaký sport, ale nechce se mu investovat tisíce do daného vybavení, aby nakonec zjistil, že ho to stejně nebaví, tak má možnost si přes naši aplikaci prohlédnout požadované vybavení a na určitou dobu si ho zarezervovat.

Prostředí použití

Uživatel si na webu otevře naše stránky, kde si může prohlédnout širokou nabídku sportovního vybavení, ze kterého si může vybírat. Může si zobrazit aktuální rezervace pro požadovaný produkt a v případě zájmu si ho může snadno a rychle zarezervovat sám pro sebe.

Požadavky na produkt

Jak již bylo zmíněno, některé sporty mohou být relativně drahé a ne každý si je proto může dovolit. S naším produktem bude mít kdokoli a odkudkoli možnost si prohlédnout naši nabídku sportovního vybavení a sám si zarezervovat danou položku.

Stránky jsou přehledné a intuitivní. Každý by se v nich měl orientovat a mít přehled, kde se zrovna nachází nebo co provádí. Každý uživatel se může registrovat, což mu přinese řadu výhod, jako je ještě rychlejší rezervace vybavení, možnost si přehledně zobrazit veškeré svoje rezervace a následně je podle potřeby editovat.

Návrh klíčových prvků UI

Nejdůležitější částí návrhu musí být volba a celkové rozmístění prvků na stránce. Nesmí zde být žádné nadbytečné prvky, které by snižovaly přehlednost a uživatelé by se mohli ztrácet.


Nejvhodnějším řešením by bylo zvolit co nejobecnější kategorie sportovního vybavení, ze kterých by se uživatel postupně proklíkal k požadovanému druhu vybavení. Tímto by se zamezilo velkému množství tlačítek/kategorií, které by snižovaly orientaci a celkovou rychlost rezervace.

Samotní uživatelé někdy ani neví, co pořádně hledají nebo do jaké kategorie dané vybavení spadá, proto pro usnadnění jejich práce a zrychlení vyhledávání je zde také nutné navrhnout a dobře umístit tlačítko „hledat“ pro tento účel.


Návrh GUI a Prototyp

LOGO

NÁZEV



PŘIHÁSIT



KOŠIK

FOTBAL

HOKAJ

BĚH

VODNÍ SPORTY

LÝŽE

RAKETOVÉ SPORTY



FITNESS

CYKLISTIKA

BRUSLE

LÝŽE

VYHLEDÁNÍ

 <div>DOSTUPNOST</div> <div>REZERVOVAT</div>	 <div>DOSTUPNOST</div> <div>REZERVOVAT</div>	-//-
-//-	-//-	-//-