

# Aplikace GrandmaTV - operátor

---

*Semestrální práce z předmětu Tvorba uživatelského rozhraní Y39TUR*

**Vypracoval:** Martin Kohout

**Kontakt:** [khouma6@fel.cvut.cz](mailto:khouma6@fel.cvut.cz)

## Obsah

1	Úvod .....	5
1.1	Popis aplikace .....	5
1.2	Popis cílové skupiny uživatelů .....	5
2	Test bez uživatele .....	6
2.1	Přehled testovaných use-cases .....	6
2.1.1	Registrace nového uživatele .....	6
2.1.2	Přidání nového člena do rodiny .....	6
2.1.3	Přidání aktivity s podrobnými informacemi nově vytvořenému členu rodiny .....	6
2.1.4	Přidání aktivity všem členům rodiny .....	6
2.1.5	Smazání aktivity člena rodiny .....	6
2.2	Výběr metody testu .....	6
2.3	Scénáře pro jednotlivé use-cases .....	7
2.3.1	Registrace nového uživatele .....	7
2.3.2	Přidání nového člena do rodiny .....	7
2.3.3	Přidání aktivity s podrobnými informacemi nově vytvořenému členu rodiny .....	8
2.3.4	Přidání aktivity všem členům rodiny .....	9
2.3.5	Smazání aktivity člena rodiny .....	9
2.4	Vyhodnocení testu bez uživatele .....	10
2.4.1	Registrace nového uživatele .....	10
2.4.2	Přidání nového člena do rodiny .....	10
2.4.3	Přidání aktivity s podrobnými informacemi nově vytvořenému členu rodiny .....	11
2.4.4	Přidání aktivity všem členům rodiny .....	12
2.4.5	Smazání aktivity člena rodiny .....	13
2.5	Seřazení nálezů dle priority a návrh řešení .....	14
2.5.1	Vytvoření aktivity bez možnosti zadání podrobnějších informací (2.4.3) .....	14
2.5.2	Nevhodná struktura nabídky a nevhodný způsob rozbalení stromu (2.4.3) .....	14
2.5.3	Dezorientace uživatele v úvodní obrazovce aplikace (2.4.2) .....	14
2.5.4	Nevýstižný popisek úrovně stromu (2.4.2) .....	14
2.5.5	Chybějící zpětná informace o smazání (2.4.5) .....	14
2.5.6	Chybějící zpětná informace o úspěšnosti registrace (2.4.1) .....	14
2.5.7	Špatný popisek nabídky pro přidání aktivity všem členům rodiny (2.4.4) .....	15
2.5.8	Chybějící textové popisky grafické nabídky pro správu aktivit (2.4.3) .....	15
2.5.9	Špatný popisek tlačítka pro vytvoření aktivity (2.4.4) .....	15

2.5.10	Nevhodné umístění tlačítka pro smazání a editaci aktivity (2.4.3, 2.4.5) .....	15
2.5.11	Chybějící textový popisek u grafické ikonky pro editaci a smazání aktivity (2.4.3, 2.4.5) 15	
2.5.12	Chybný popisek tlačítka pro nahrání přílohy k aktivitě (2.4.3).....	15
3	Test s uživatelem .....	16
3.1	Cíl testu.....	16
3.2	Dotazník (Screener) .....	16
3.2.1	Veřejná část .....	16
3.2.2	Neveřejná část .....	17
3.3	Pre-test dotazník .....	17
3.4	Nastavení testu.....	18
3.4.1	Použitý hardware.....	18
3.4.2	Použitý software.....	18
3.4.3	Výchozí stav aplikace .....	18
3.4.4	Uspořádání pracoviště.....	19
3.4.5	Role a obsazení.....	19
3.5	Seznam úloh .....	19
3.6	Post-test dotazník.....	20
3.7	Charakteristika skupiny uživatelů.....	21
3.8	Podmínky testu.....	21
3.9	Sessions s jednotlivými uživateli.....	21
3.9.1	Participant č. 1.....	21
3.9.2	Participant č. 2.....	22
3.9.3	Participant č. 3.....	23
3.9.4	Participant č. 4.....	23
3.9.5	Participant č. 5.....	24
3.10	Souhrnný výsledek.....	25
3.10.1	Vytvoření aktivity bez možnosti zadání podrobnějších informací .....	25
3.10.2	Špatný popisek nabídky pro přidání aktivity všem členům rodiny.....	25
3.10.3	Tlačítko pro uložení aktivity.....	25
3.10.4	Popisek pole v registračním formuláři.....	26
3.10.5	Chybějící zpětná informace o vytvoření aktivity .....	27
3.10.6	Chybějící textové popisky tlačítek a grafická podoba tlačítek.....	27
3.10.7	Chybějící textový popisek u grafické ikonky pro editaci a smazání aktivity .....	27

3.10.8	Nevhodný způsob rozbalení stromového menu .....	27
4	Závěr .....	28

# 1 Úvod

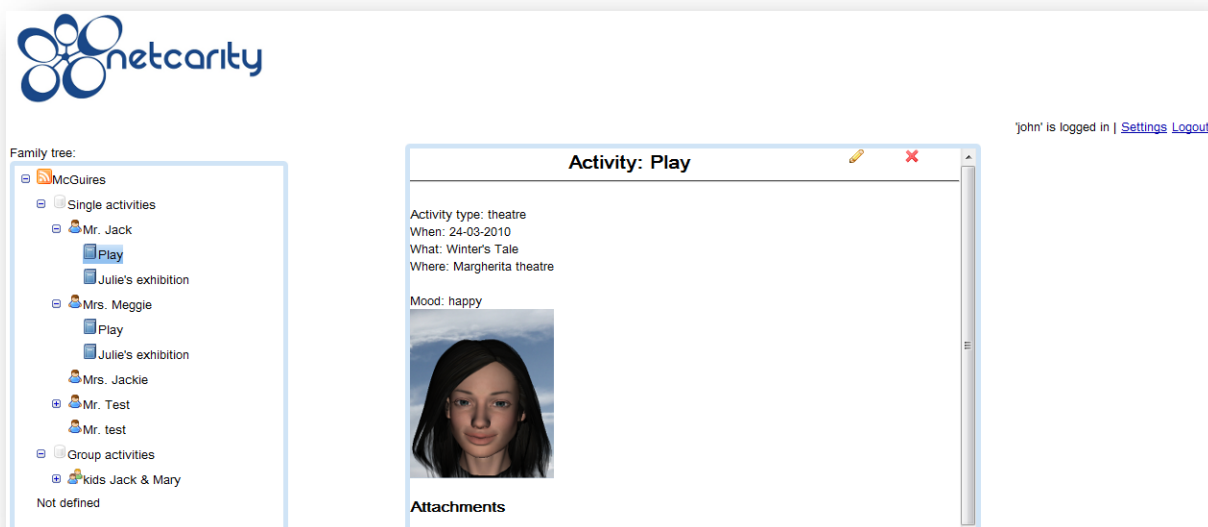
## 1.1 Popis aplikace

Aplikace slouží pro prezentaci událostí různých členů rodiny pomocí virtuální hlavy. Virtuální hlava je schopna hlasově sdělit jednotlivé události osob a to včetně obrázkových materiálů nebo video materiálů. Tento produkt je určen pro dvě cílové skupiny osob – rodinu a operátora.

V tomto testování aplikace se zaměříme na testování části pro operátora.

Aplikace je rozdělena do dvou částí. V levé části aplikace nalezneme stromovou strukturu rodiny, v pravé části se nachází hlavní okno aplikace, v kterém vykonáváme veškeré akce. Hlavní funkcí operátora je zadávání událostí členů rodiny do aplikace, které v blízké době nastanou.

Mimo to může operátor přidávat a editovat členy rodiny, přidávat aktivity jednotlivým členům rodiny nebo celé rodině a vytvářet skupiny, kterým lze nastavit nějakou roli jako např. rodiče, děti atd. Budeme testovat webové rozhraní aplikace pro operátora, zejména tedy operace s událostmi a uživateli (přidání, editace, atd.).



Obrázek 1: Náhled na aplikaci

## 1.2 Popis cílové skupiny uživatelů

Cílovou osobou této aplikace je operátor, kterého může vykonávat osoba znalá základní práce s počítačem, zejména, která již pracovala a tudíž má nějaké zkušenosti s nějakým webovým rozhraním jako je třeba rozhraní webového emailového klienta. Osoba využívá počítač alespoň párkrát týdně k jednoduché práci jako je například práce s internetem.

Předpokládá se osoba ve věku 20 – 35 let, která má alespoň základní znalost angličtiny. V případě, že tomu tak není, aplikace obsahuje také českou lokalizaci uživatelské rozhraní. Cílová osoba bude nejspíše studentem, ať už střední nebo vysoké školy. Dále se předpokládá, že se osoba ještě nesetkala s podobně zaměřeným produktem.

## 2 Test bez uživatele

### 2.1 Přehled testovaných use-cases

#### 2.1.1 Registrace nového uživatele

Registrace nového uživatele je jeden ze základních kroků, pomocí kterého operátor přidá do aplikace novou rodinu. Mezi problémy se může objevit nesrozumitelnost popisků jednotlivých formulářových prvků pro registraci.

#### 2.1.2 Přidání nového člena do rodiny

Přidání nového člena do rodiny je pro operátora poměrně důležitá a častá činnost, s kterou se setká vždy po založení nové rodiny. Zde by mohl nastat zejména problém s umístěním možnosti pro přidání nového člena rodiny, která se nachází v části stromu nazvané „Single activities“.

#### 2.1.3 Přidání aktivity s podrobnými informacemi nově vytvořenému členu rodiny

Typem aktivity bude divadlo, bude se konat libovolný den příští měsíc, nálada bude nastavená na hodnotu šťastná a přidáme přílohu v podobě obrázku. Zde by mohlo nastat několik problémů. Prvním problémem by mohlo být umístění nabídky s možností pro přidání aktivity členovi rodiny. Druhým problémem po nalezení této nabídky by mohl být chybějící textový popis ikonky v této nabídce. Dalším problémem v této části předpokládám následné přidání konkrétní aktivity členovi rodiny, neboť po zadání jména aktivity a následném potvrzení je aktivita uložena a nelze jí nastavit konkrétní detaily (např. typ, datum, atd.) jiným způsobem než následnou editací. Poslední problém může nastat v případě, že se uživatel pokusí k aktivitě přidat přílohu. Nikde nejsou vypsány povolené formáty přílohy. Pokud se uživatel pokusí nahrát nepodporovaný formát přílohy, aplikace na tuto situaci nezareaguje chybovým hlášením. Problémem může ještě být nejasnost, kdy se příloha k aktivitě přidá. Zda po stisknutí tlačítka „Nahrát“ nebo až po uložení aktivity tlačítkem „Save“.

#### 2.1.4 Přidání aktivity všem členům rodiny

Hromadné přidání aktivity přidá aktivitu všem členům rodiny a skupinám je užitečná funkce pro operátora v případě, že potřebuje přidat stejnou aktivitu všem členům. Problémem by mohlo být opět umístění nabídky pro přidání aktivity všem členům rodiny, neboť by tuto možnost mohl uživatel hledat v části stromu nazvané „Group activities“. Dále uživatel, který chce zadat aktivitu s podrobnými informacemi, může být zmaten popisem tlačítka, neboť po zadání jména aktivity tlačítko pro pokračování má popisek „Save“ pro uložení. Aplikace pak může uživateli navodit pocit, že aktivita již bude uložena a on již nebude moct zadat podrobnější informace.

#### 2.1.5 Smazání aktivity člena rodiny

Další poměrně častá činnost, pokud je potřeba smazat aktivitu, kterou jsme již předtím přidali. Zde by mohl být problém v nalezení ikonky pro smazání, neboť neobsahuje textový popis a uživatel si jí nemusí ihned všimnout.

### 2.2 Výběr metody testu

Máme k dispozici dvě metody pro testování uživatelských rozhraní bez uživatele. Jednou z nich je metoda nazvaná Cognitive Walkthrough a druhá se nazývá Heuristic Evaluation.

Cognitive Walkthrough je metoda určená zejména pro testování aplikací s přesně danou posloupností kroků pro dosažení cíle.

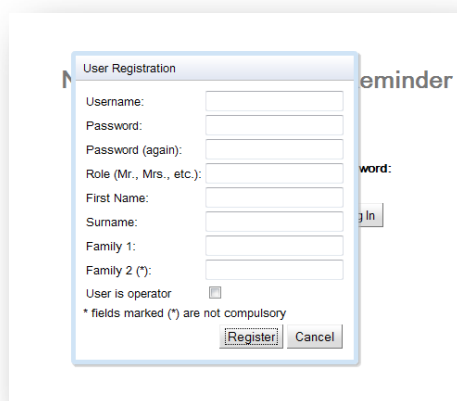
Heuristic Evaluation je metoda založená na expertní znalosti a ověřování, zda nejsou jednotlivé heuristiky v aplikaci porušeny. Tato metoda je především vhodná pro testování webových stránek.

V našem případě jsem zvolil metodu Cognitive Walkthrough, neboť se sice jedná o webovou aplikaci (rozhraní), ale pro jednotlivé akce jsou přesně určeny posloupnosti kroků, které musíme provést, abychom dosáhli výsledku. V tomto případě je tedy tato metoda vhodnější než Heuristic Evaluation.

## 2.3 Scénáře pro jednotlivé use-cases

### 2.3.1 Registrace nového uživatele

1. V přihlašovací obrazovce aplikace zvolím odkaz „Register“, který se nachází pod přihlašovacím formulářem.

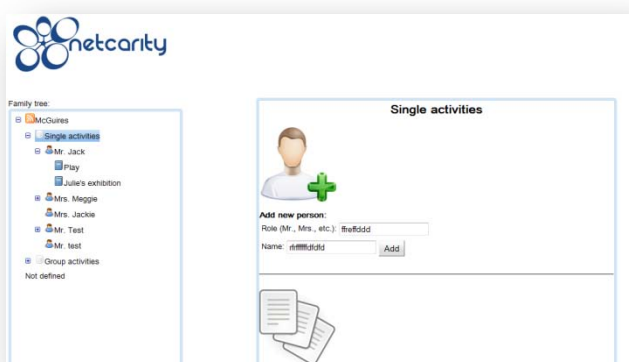


Obrázek 2: Registrační formulář

2. Po kliknutí se otevře registrační formulář, v kterém vyplníme jednotlivé povinné údaje a následně údaje odešleme tlačítkem „Register“.

### 2.3.2 Přidání nového člena do rodiny

1. Rozbalíme strom rodiny v levé části aplikace.
2. Zvolíme ve stromě nabídku „Single activities“ a v pravém okně aplikace se otevře formulář pro přidání nové osoby.

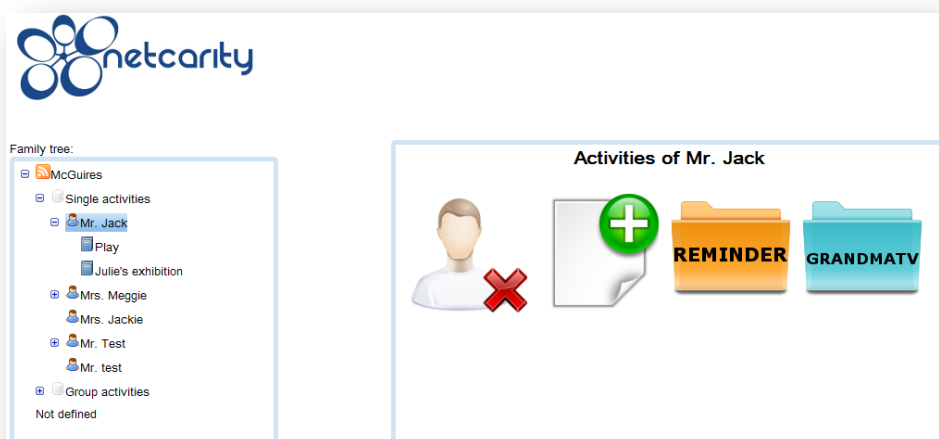


Obrázek 3: Přidání nové osoby

3. Vyplníme ve formuláři políčka „Role“ a „Name“ a stiskneme tlačítko „Add“. Proběhne přidání osoby do rodiny.

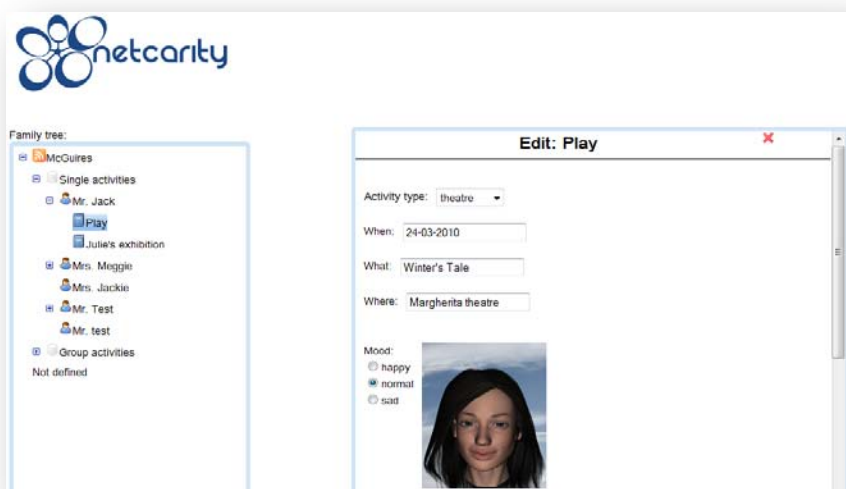
### 2.3.3 Přidání aktivity s podrobnými informacemi nově vytvořenému členu rodiny

1. Ve stromě v levé části aplikace stiskneme vedle nabídky „Single activities“ ikonku se znakem „+“ pro rozbalení nabídky a následně klikneme na jméno uživatele, kterému chceme aktivitu přidat.
2. Po přidání aktivity stiskneme v nabídce „Activities of ...“ ikonku se znakem „+“.



Obrázek 4: Nabídka aktivit - přidání aktivity

3. Zadáme do políčka „Name of activity“ jméno aktivity a stiskneme tlačítko „Save“.
4. Následně se aktivita uloží a zobrazí se přehled aktivity s podrobnými informacemi o aktivitě. Pro zadání podrobných upřesňujících informací je potřeba stisknout ikonku tužky v pravé horní části okna aplikace.
5. Vyplníme podrobnosti o aktivitě do formulářových polí.



Obrázek 5: Editace aktivity



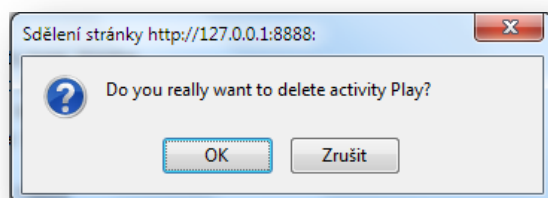
6. Přidáme k aktivitě přílohu „Attachments“ v podobě obrázku. Stisknutím tlačítka „Procházet“ se otevře okno pro nahrání souboru. Vybereme cestu k obrázku a po vybrání obrázku stiskneme tlačítko „Otevřít“. Okno se zavře a adresa k obrázku se doplní do formulářového prvku.
7. Stiskneme tlačítko „Submit“ pro nahrání přílohy k aktivitě.
8. Následně aktivitu uložíme stisknutím tlačítka „Save“.

#### 2.3.4 Přidání aktivity všem členům rodiny

1. Ve stromě v levé části aplikace zvolíme nabídku „Single activities“.
2. V pravé části aplikace pod možností přidání nové osoby stiskneme tlačítko „Add activity to all“.
3. Po stisknutí zadáme do pole „Name of activity“ jméno aktivity, která se má přidat všem členům rodiny a stiskneme tlačítko „Save“ pro uložení a pokračování k zadání podrobnějších informací.
4. Zadáme podrobné informace o aktivitě a stiskneme tlačítko „Save“ pro uložení.

#### 2.3.5 Smazání aktivity člena rodiny

1. Ve stromě v levé části aplikace stiskneme vedle nabídky „Single activities“ ikonku se znakem „+“ pro rozbalení nabídky.
2. Opět stiskneme vedle jména osoby, které chceme aktivitu odebrat ikonku se znakem „+“ pro rozbalení aktivit dané osoby a klikneme na aktivitu, kterou chceme smazat.
3. Zobrazí se přehled aktivity s podrobnými informacemi. Pro smazání aktivity je potřeba stisknout červenou ikonku křížku v pravé horní části okna aplikace.
4. Po stisknutí křížku se otevře dialogové okno s otázkou, zda opravdu chceme aktivitu smazat. Stiskneme na tlačítko „OK“ pro smazání.



Obrázek 6: Dialogové okno při mazání aktivity

## 2.4 Vyhodnocení testu bez uživatele

Otázky, na které se bude odpovídat v každém kroku scénáře:

Otázka č. 1	Bude uživatel vědět jak správně zareagovat?
Otázka č. 2	Bude uživatel vědět jak to udělat?
Otázka č. 3	Obdrží uživatel zpětnou vazbu?

### 2.4.1 Registrace nového uživatele

Krok úkolu		
	1.	2.
Otázka č. 1	Ano	Ano
Otázka č. 2	Ano	Ano
Otázka č. 3	Ano	Ne (1)

Nálezy:

#### 1. Chybějící zpětná informace o úspěšnosti registrace

Po potvrzení a odeslání registračního formuláře uživatel nedostane žádnou zpětnou informaci o tom, zda registrace proběhla v pořádku.

### 2.4.2 Přidání nového člena do rodiny

Krok úkolu			
	1.	2.	3.
Otázka č. 1	Ne (1)	Ne (3)	Ano
Otázka č. 2	Ne (2)	Ano	Ano
Otázka č. 3	Ano	Ano	Ano

Nálezy:

#### 1. Dezorientace uživatele v úvodní obrazovce aplikace

Uživatel může být po přihlášení do aplikace a zobrazení úvodní obrazovky méně nebo více dezorientován a po zkušenostech s webovými uživatelskými rozhraními může vyhledávat menu s funkcí pro přidání nového člena do rodiny.

#### 2. Nevhodný způsob rozbalení stromu

Méně zkušeného uživatele, který se s podobným řešením ve webových aplikacích ještě nesetkal, nemusí napadnout kliknutí na symbol „+“ pro rozbalení do další úrovně stromu.

#### 3. Nevýstižný popis úrovně stromu

Z názvů nabídek „Single Activities“ a „Group Activities“ nemusí být uživateli zřejmé, že možnost pro přidání nového člena do rodiny nebo skupiny má hledat právě zde.

Tato úroveň působí spíše jen jako meziúroveň stromu pro lepší orientaci a vybízí k dalšímu rozbalení stromu.

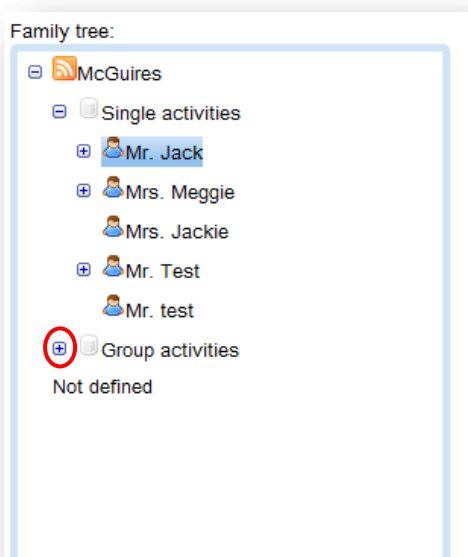
### 2.4.3 Přidání aktivity s podrobnými informacemi nově vytvořenému členu rodiny

Krok úkolu								
	1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.
Otázka č. 1	Ano	<b>Ne (2)</b>	Ano	<b>Ne (3)</b>	Ano	Ano	<b>Ne (5)</b>	Ano
Otázka č. 2	<b>Ne (1)</b>	Ano	Ano	<b>Ne (4)</b>	Ano	Ano	Ano	Ano
Otázka č. 3	Ano	Ano	Ano	Ano	Ano	Ano	Ano	Ano

#### Nálezy:

##### 1. Nevhodná struktura nabídky a nevhodný způsob rozbalení stromu

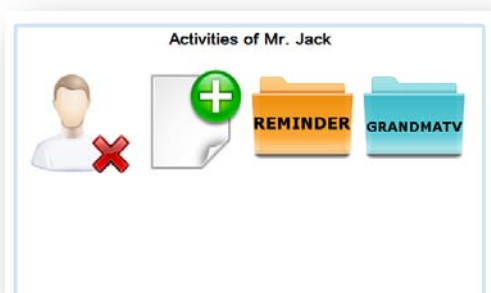
Nastává zde problém s rozbalením stromu rodiny, neboť méně zkušený uživatel nemusí vědět, že pro rozbalení stromu do další úrovně je nutné kliknout na symbol „+“. Není zřejmé, že po kliknutí na jméno člena rodiny vyvoláme menu pro správu aktivit daného člena.



Obrázek 7: Strom rodiny a jeho struktura

##### 2. Chybějící textové popisky grafické nabídky pro správu aktivit

Z grafické nabídky nemusí být jasná funkce některých ikon vzhledem k chybějícím textovým popiskům.



Obrázek 8: Grafická nabídka pro správu aktivit

### 3. Vytvoření aktivity bez možnosti zadání podrobnějších informací

Uživatel nemá možnost zadat podrobnější informace o aktivitě. Může nastat dezorientace uživatele, který neví, zda tuto možnost aplikace umožňuje, případně jak.

### 4. Nevhodné umístění a chybějící textový popis ikony pro editaci aktivity

V případě potřeby editace aktivity je ikona pro editaci umístěna na nepřehledném místě v záhlaví okna a díky chybějícímu textovému popisku není zřejmá ani její funkce.

### 5. Chybný popis tlačítka pro nahrání přílohy k aktivitě

Z popisku tlačítka pro nahrání přílohy není přesně zřejmá jeho funkce.

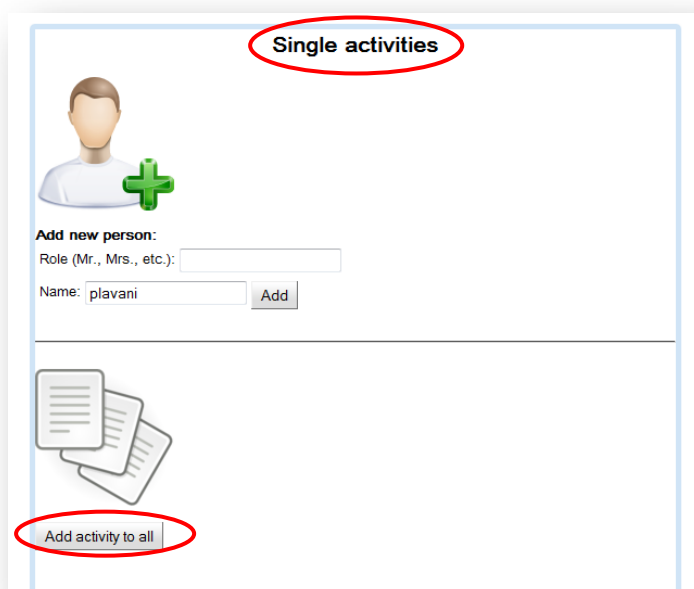
## 2.4.4 Přidání aktivity všem členům rodiny

Krok úkolu				
	1.	2.	3.	4.
Otázka č. 1	Ne (1)	Ano	Ne (2)	Ano
Otázka č. 2	Ano	Ano	Ano	Ano
Otázka č. 3	Ano	Ano	Ano	Ano

### Nálezy:

#### 1. Špatný popis nabídky pro přidání aktivity všem členům rodiny

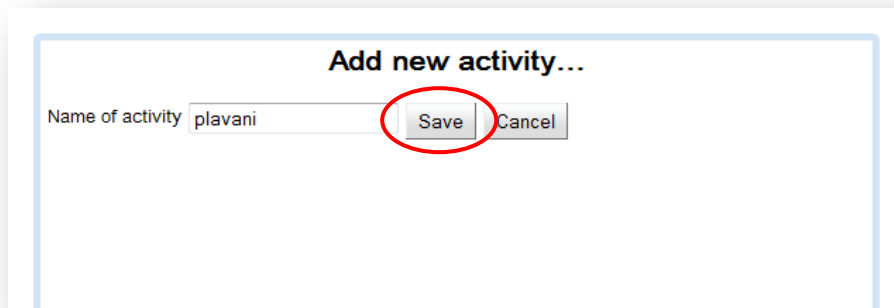
Nabídka „Single activities“, v které se nachází možnost pro přidání aktivity všem členům rodiny, není správně pojmenovaná, neboť uživatel může mít tendenci hledat možnost v nabídce pojmenované „Group activities“, která lépe vystihuje danou akci.



Obrázek 9: Nabídka "Single activities"

## 2. Špatný popis tlačítka pro vytvoření aktivity

Popisek tlačítka „Save“ v prvním kroku založení aktivity může zmást uživatele, který chce přidat podrobnější informace o aktivitě, neboť to vypadá, že aplikace umožňuje pouze uložení aktivity bez přistoupení k dalšímu kroku zadání podrobnějších informací.



Obrázek 10: Vytvoření aktivity

### 2.4.5 Smazání aktivity člena rodiny

Krok úkolu				
	1.	2.	3.	4.
Otázka č. 1	Ano	Ano	Ne (3)	Ano
Otázka č. 2	Ne (1)	Ne (2)	Ne (4)	Ano
Otázka č. 3	Ano	Ano	Ano	Ne (5)

#### Nálezy:

##### 1. Nevhodný způsob rozbalení stromu

Nastává zde problém s rozbalením stromu rodiny, neboť méně zkušený uživatel nemusí vědět, že pro rozbalení stromu do další úrovně je nutné kliknout na symbol „+“.

##### 2. Nevhodný způsob rozbalení stromu

Nastává zde problém s rozbalením stromu rodiny, neboť méně zkušený uživatel nemusí vědět, že pro rozbalení stromu do další úrovně je nutné kliknout na symbol „+“.

##### 3. Nevhodné umístění tlačítka pro smazání aktivity

Ikonka pro smazání je nevhodně umístěna na uživateli snadno přehlédnutelném místě.

##### 4. Chybějící textový popis u grafické ikonky pro smazání aktivity

Každému uživateli nemusí být přesně zřejmá funkce ikonky, protože chybí textový popis ikonky.

##### 5. Chybějící zpětná informace o smazání

Uživatel nedostane žádnou zpětnou informaci o smazání aktivity, např. ve formě textu nebo dialogového okna.

## 2.5 Seřazení nálezů dle priority a návrh řešení

Seřazené nálezy podle priority objevené v testu bez uživatele a stručný návrh řešení. Seřazení je provedeno sestupně, tedy od nálezu s největší prioritou po nejmenší. Opakující se nálezy zde budou uvedeny pouze jednou.

### 2.5.1 Vytvoření aktivity bez možnosti zadání podrobnějších informací (2.4.3)

#### Návrh řešení:

Při vytváření aktivity umožnit uživateli zadat podrobnější informace o aktivitě například pomocí formulářových prvků. Toto lze provést v jednom kroku nebo je možnost zachovat stávající stav, tj. zadat v prvním kroku jméno aktivity a v dalším kroku zadat upřesňující informace.

### 2.5.2 Nevhodná struktura nabídky a nevhodný způsob rozbalení stromu (2.4.3)

#### Návrh řešení:

Rozbalovací strom by bylo možné nahradit klasickým rozbalovacím menu, na které je většina uživatelů zvyklá. Pokud bude požadováno zachovat stromovou strukturu menu, bylo by lepší v základním nastavení nechat toto stromové menu již rozbalené, aby méně zkušený uživatel nemusel přemýšlet, jak strom rozbalit do další úrovně. Dále by práci s tímto menu zjednodušila malá nápověda. Dalším řešením je ponechat stromové zobrazení pouze jako náhled na strukturu jednotlivých rodin, ale na jednotlivé funkce zřídit samostatné menu, v kterém budou jednoznačně pojmenovány jednotlivé funkce.

### 2.5.3 Dezorientace uživatele v úvodní obrazovce aplikace (2.4.2)

#### Návrh řešení:

Řešením je částečná úprava uživatelského rozhraní, jako třeba menu atd. nebo alespoň krátký popis několika větami na úvodní obrazovce jak s aplikací začít pracovat. Dalším řešením je nápověda aplikace, např. s interaktivními videi.

### 2.5.4 Nevýstižný popis úrovně stromu (2.4.2)

#### Návrh řešení:

Změna pojmenování jednotlivých úrovní a přepracování struktury, popř. rozšíření o další položky jako např. „Single activities“ – přidání aktivity, „Add user“ – přidání člena do rodiny atd. Pro lepší orientaci ve stromu změnit kurzor myši po přejetí přes nabídku obsahující další funkce, např. jako odkaz.

### 2.5.5 Chybějící zpětná informace o smazání (2.4.5)

#### Návrh řešení:

Po smazání aktivity nebo člena zobrazení dialogového okna s informací o úspěšném smazání nebo výrazné textové informace.

### 2.5.6 Chybějící zpětná informace o úspěšnosti registrace (2.4.1)

#### Návrh řešení:

Po provedení registrace zobrazení dialogového okna s informací o úspěšném smazání nebo výrazné textové informace.

### 2.5.7 Špatný popis nabídky pro přidání aktivity všem členům rodiny (2.4.4)

#### Návrh řešení:

Přejmenování nabídky, kde se nachází funkce pro přidání aktivity všem členům rodiny nebo přesun funkce do jiné nabídky např. „Group activities“.

### 2.5.8 Chybějící textové popisky grafické nabídky pro správu aktivit (2.4.3)

#### Návrh řešení:

Doplnění textových popisků pod grafická tlačítka nebo zobrazení textového popisku po najetí kurzoru myši na grafické tlačítko.

### 2.5.9 Špatný popis tlačítka pro vytvoření aktivity (2.4.4)

#### Návrh řešení:

Změna popisku tlačítka na text lépe vystihující danou akci, např. na „Next“.

### 2.5.10 Nevhodné umístění tlačítka pro smazání a editaci aktivity (2.4.3, 2.4.5)

#### Návrh řešení:

Přemístění tlačítka ze záhlaví na lépe viditelné místo, např. blíže k formulářovým prvkům.

### 2.5.11 Chybějící textový popisek u grafické ikonky pro editaci a smazání aktivity (2.4.3, 2.4.5)

#### Návrh řešení:

Doplnění textových popisků pod grafická tlačítka nebo zobrazení textového popisku po najetí kurzoru myši na grafické tlačítko.

### 2.5.12 Chybný popis tlačítka pro nahrání přílohy k aktivitě (2.4.3)

#### Návrh řešení:

Změna popisku tlačítka na text lépe vystihující danou akci, např. na „Add“.

## 3 Test s uživatelem

### 3.1 Cíl testu

Aplikace GrandMaTV zaměřená na část pro operátora umožňuje uživateli zadávat události, které následně aplikace hlasově a vizuálně prezentuje pomocí mluvčí hlavy. Vzhledem k tomu je test s uživatelem zaměřen na základní operace s daty, které uživatel v aplikaci bude nejčastěji využívat jako například zadání nové aktivity, smazání aktivity atd.

Pomocí testu se pokusíme nalézt nejčastější reakce a postupy uživatelů k úspěšnému dokončení požadovaných úkolů, které pomohou ke zlepšení a zpřístupnění uživatelského rozhraní aplikace většině uživatelů.

Test bude připraven a sestaven především z poznatků testu bez uživatele, kde se pomocí metody Cognitive Walktrough podařilo nalézt několik více i méně závažných nedostatků, které jsou v rozporu s kvalitním uživatelským rozhraním.

### 3.2 Dotazník (Screener)

#### 3.2.1 Veřejná část

Veřejná část dotazníku je veřejně přístupná a slouží pro vybrání účastníků pro test. Pomocí dotazníku jsou vybráni uživatelé, kteří co nejlépe a nejpřesněji (tj. kteří se shodují v co nejvíce otázkách s očekávanými odpověďmi) vyhovují cílové skupině uživatelů aplikace a naopak vyloučeny nežádané osoby, které nevyhovují podmínkám cílové skupiny uživatelů a mohly by zkreslovat test.

Dotazník je přiložen v samostatném souboru pro jeho lepší využití.

České vysoké učení technické v Praze  
Fakulta elektrotechnická  
Technická 2  
166 07 Praha 6 - Dejvice

**ŽADOST O ZAŘAZENÍ DO TESTU SOFTWARE APLIKACE**

Jméno   
Příjmení   
Ulice  č.p.   
PSČ  Město   
Telefonní číslo  Email

**Dotazník**

1. Kolik věk máte? ☐ 0-15 ☐ 16-20 ☐ 21-25 ☐ 26-35 ☐ 36-50 ☐ 50 a více

2. Jste-li ve škole nejvíce či dokonce vzdělání? ☐ ZŠ a SŠ ☐ Střední odborná škola ☐ Vysoká škola ☐ Jiná

3. V jakém oboru studujete?

4. Jak často používáte počítač? ☐ Často ☐ 2-4 krát týdně ☐ 2-4 měsíčně ☐ Vůbec ☐ Jinak

5. K čemu využíváte počítač? ☐ Práce ☐ Internet ☐ Hry ☐ K něčemu jinému

6. Umíte anglicky ovládat počítač? ☐ Ano ☐ Ne

7. Častěji nebo méně používáte tento počítač než ostatní? ☐ Ano ☐ Ne

8. Jakým způsobem s ním komunikujete? ☐ Telefon ☐ Internet ☐ Odesílání ☐ Vůbec ☐ Jinak

9. S aplikací se můžete již v aplikaci pro prezentaci? ☐ Ano ☐ Ne ☐ Nevíte

Obrázek 11: Dotazník (screener)



### 3.2.2 Neveřejná část

Neveřejná část dotazníku slouží za účelem určení přesných omezovacích kritérií pro zaměření cílové skupiny a vyloučení nežádáných osob v testu. Jsou přesně určeny očekávané odpovědi s počtem účastníků pro danou odpověď.

Předpokládáme test s 6 uživateli. Za každou možnost je v závorce uveden požadovaný počet kandidátů s touto odpovědí.

Neveřejná část dotazníku					
1. Kolik vám je let?					
0-15 (0)	16-20 (0)	21-28 (4)	29-35 (1)	36-50 (1)	50 a více
2. Jaké je Vaše nejvyšší dosažené vzdělání?					
Základní (0)	SŠ (2)	VŠ (3)	Jiné (1)		
4. Jak často používáte počítač?					
Denně (3)	2-4 týdně (2)	2-4 měsíčně (1)	Vůbec (0)	Jinak (0)	
5. K čemu využíváte počítač?					
Práce (3)	Internet (3)	Hry (0)	K něčemu jinému (0)		
6. Umíte anglicky (alespoň základní znalost)?					
Ano (4)	Ne (2)				
7. Cestujete nebo pobýváte často pryč od rodiny či přátel?					
Ano (3)	Ne (3)				
8. Jakým způsobem s nimi komunikujete?					
Telefon (3)	Internet (3)	Dopis (0)	Vůbec (0)	Jinak (0)	
9. Setkali jste se někdy již s aplikací pro prezentaci dat?					
Ano (1)	Ne (4)	Nevím (1)			

### 3.3 Pre-test dotazník

Pre-test dotazník slouží pro získání názoru a zjištění zkušeností uživatele s podobnými nástroji či technologiemi.

#### Otázky:

1. Setkali jste se již někdy se stejnou nebo podobnou aplikací?
2. Pokud ano, jaké jste z ní měli pocity a jak jste s ní byli spokojeni (případně co Vám vadilo)?
3. Co od takové aplikace očekáváte?
4. Jaké technologie nebo produkty využíváte pro sdílení Vašich aktivit a činností s Vaší rodinou či blízkými?

## 3.4 Nastavení testu

### 3.4.1 Použitý hardware

Pro testování bude využit digitální fotoaparát v režimu videa pro natáčení testované osoby a notebook značky Lenovo jako počítač, na kterém bude probíhat samotný test a jako hlasové záznamové zařízení.

#### **Lenovo ThinkPad R400:**

**Procesor:** Intel Core2 Duo T5870 2.00 GHz

**Nainstalovaná paměť RAM:** 2 GB

**Pevný disk:** 250GB

**Velikost displeje:** 14"

**Rozlišení:** 1280 x 800

**Operační systém:** Windows 7 Proffesional 64bit

**Klávesnice:** standardní klávesnice notebooku Lenovo

**Myš:** Logitech NX60

**Digitální fotoaparát:** Panasonic DMC LS-60 v režimu pro záznam videa

### 3.4.2 Použitý software

#### **Testovaná aplikace: GrandMaTV v2**

Aplikace bude testovaná ve verzi v2, která byla použita i pro test bez uživatele. Aplikace je spouštěna z pevného disku počítače, nikoliv z webového serveru.

#### **Další použitý software:**

##### **Eclipse 3.5**

Vývojové prostředí pro programovací jazyk JAVA ve verzi 3.5 (build ID: 20090920-1017) s nainstalovanými doplňky Google App Engine Java SDK 1.3.1, Google Web Toolkit SDK 2.0.2 a Google Plugin for Eclipse 3.5.

##### **Mozilla Firefox 3.6.3**

Webový prohlížeč Mozilla Firefox verze 3.6.3 s nainstalovaným doplňkem Google Web Toolkit Developer Plugin for Firefox potřebný pro spuštění aplikace z pevného disku počítače.

##### **CamStudio 2.0**

Software pro snímání obrazovky do video formátu a zaznamenávání hlasu.

### 3.4.3 Výchozí stav aplikace

Ve výchozím stavu bude vytvořen uživatelský profil s testovací rodinou, kde každý člen bude mít přiřazeno několik aktivit, který bude použit v druhé části testu, v první části uživatel bude mít za úkol vytvořit vlastní rodinu. Pro uživatele v testu bude výchozí obrazovka přihlašovací formulář do aplikace.

### 3.4.4 Uspořádání pracoviště

Vzhledem k tomu, že aplikace je určena pro uživatele, kteří se vidí se svojí rodinou či blízkými málokdy, například z důvodu studia v zahraničí, zaměstnání v jiném městě či častého cestování je zřejmé, že se bude často měnit i místo, odkud uživatel bude do systému informace zadávat. Z tohoto důvodu bude testování probíhat na stejném nebo aspoň pokud možno podobném veřejném místě. V místnosti bude přítomen stůl u něj několik židlí, místo nebude nijak rušné, spíše naopak klidné s ojediněle vyskytující se mi rušivými elementy. Test bude pokud možno probíhat v jeden den na stejném místě, aby se zabránilo případnému zkreslení testu, například z důvodu rušení uživatele atd.

### 3.4.5 Role a obsazení

Při testu bude přítomen moderátor a testovaný uživatel. V případě zájmu vývojáře aplikace o sledování průběhu testu je možné, aby se také testu zúčastnil.

**Kontakty na osoby přítomné při testování aplikace:**

**Moderátor testu:**

<b>Jméno a příjmení:</b>	<b>Martin Kohout</b>
<b>Telefonní číslo:</b>	774 946 404
<b>E-mail:</b>	khouma6@fel.cvut.cz

## 3.5 Seznam úloh

Seznam úloh se zadáním k vypracování účastníky testu. Seznam úloh vychází z use-cases, které byly použity v testu bez uživatele, a je seřazen v pořadí, v kterém bude vykonán účastníky testu.

### Úkol č. 1: Zaregistrujte se do systému a přihlaste se

Nacházíte se nyní ve výchozí obrazovce aplikace.

Zaregistrujte se do systému pod uživatelským jménem **testx**, kde x značí vaše pořadové číslo a heslem **test**. Vyplňte požadované údaje, možnost „User is operator“ zanechte neaktivní.

Po provedení registrace se pod výše uvedenými přihlašovacími údaji přihlaste do aplikace. Ostatní údaje zadávejte bez diakritiky.

**Ideální průběh:** V ideálním případě testovaný uživatel ihned nalezne možnost pro registraci nového uživatele, potřebné údaje zadá bez problémů a následně se pod těmito údaji přihlásí do aplikace.

### Úkol č. 2: Přidejte nového člena do rodiny

Přidejte nového člena do Vámi právě vytvořené rodiny a pojmenujte ho dle vlastního uvážení, ovšem opět bez diakritiky.

**Ideální průběh:** Testovaný uživatel ihned pochopí způsob ovládání rozbalovacího stromu, nalezne v nabídce „Single activities“ možnost pro přidání nového člena a vytvoří ho.

### Úkol č. 3: Přidejte aktivitu právě vytvořenému členovi rodiny

Novému členovi rodiny, kterého jste vytvořili v minulém úkolu, zadejte novou aktivitu. Aktivitu pojmenujte jako **fitness**, jako typ aktivity zadejte **sport**, **datum** aktivity zadejte na **zítra**, ostatní údaje

zadejte dle uvážení a nakonec k aktivitě přiložte **přílohu** v podobě obrázku, který najdete v tomto počítači v této struktuře: **D:\Testovani\obrazek.jpg**.

**Ideální průběh:** Uživatel klikne na jméno uživatele, vybere z nabídky možnost pro přidání aktivity, zadá jméno aktivity a následně zvolí možnost pro editaci a upraví aktivitu dle zadání úlohy a aktivitu uloží.

#### Úkol č. 4: Přidejte aktivitu všem členům rodiny

Nyní se odhlaste ze systému a přihlaste se do systému stejně jako v úkolu č. 1 pod přihlašovacím jménem **john** a heslem **john**. V aplikaci najdete již připravenou rodinu s několika členy a aktivitami. Přidejte aktivitu pojmenovanou jako **divadlo** pomocí funkce **Přidat aktivitu všem** (Add activity to all). Typ aktivity zvolte **divadlo** (theatre), jako místo zvolte **Divadlo Karlín**, datum zadejte na **1. 6. 2010**.

**Ideální průběh:** Uživatel se odhlásí pomocí možnosti pro odhlášení a přihlásí se pod jiným uživatelským jménem dle zadání úlohy. Klikne na možnost „Single activities“ a zvolí možnost pro přidání aktivity všem. Následně zadá potřebné údaje dle zadání úlohy a aktivitu uloží.

#### Úkol č. 5: Smažte právě vytvořenou aktivitu

Právě vytvořenou aktivitu **divadlo** smažte člence rodiny Mrs. Meggie.

**Ideální průběh:** Uživatel rozbalí stromové menu, vybere aktivitu divadlo členky Mrs. Meggie a následně ji pomocí ikonky pro smazání smaže.

### 3.6 Post-test dotazník

Post-test dotazník slouží pro zhodnocení či porovnání aplikace např. s jinými produkty testovaným uživatelem.

#### Otázky:

1. Jak se Vám aplikace líbila? Pokud můžete, ohodnoťte aplikaci v rozsahu 1-5 stejně jako ve škole.
2. Pokud máte možnost srovnání aplikace s jiným podobným produktem, co se Vám na naší aplikaci líbilo, případně naopak nelíbilo v porovnání s jinou aplikací?
3. Byli jste spokojeni s grafickým designem aplikace a ovládacími prvky?
4. Co byste na aplikaci změnili a proč?
5. Je něco co Vás na aplikaci zaujalo? Případně je něco, co si myslíte, že by v aplikaci mělo být zachováno?
6. Doporučili byste program své rodině či přátelům?

### 3.7 Charakteristika skupiny uživatelů

Testovaná skupina lidí se skládala z pěti lidí – 3 žen a 2 mužů. Všichni testovaní uživatelé se narodili v České republice, žijí a studují nebo pracují v Praze. Všem uživatelům bylo většinou okolo 20 let, jednomu uživateli 49 let (participant č. 4). Všichni ze zúčastněných mají středoškolské vzdělání, ukončené maturitou, někteří z nich také studují vysokou školu, většinou se zaměřením na informatiku. Počítač využívají zejména každý den několikrát denně k práci do školy nebo v zaměstnání. Především využívají počítač k prohlížení internetu, základní práci s kancelářskými programy a někteří i k pokročilejším úkonům. Nikdo z uživatelů se nesetkal s podobnou aplikací, většina využívá pro komunikaci s rodinou či přáteli instant messengery nebo komunitní portály jako například Facebook.

### 3.8 Podmínky testu

Test proběhl od 13. do 14. května 2010, zejména v odpoledních hodinách na veřejně dostupných místech s co nejmenším výskytem lidí, tedy s co nejmenším rušením testovaných uživatelů. Bohužel tento faktor se nedal úplně potlačit, čímž byly nasimulovány asi nejběžnější situace, protože se dá očekávat, že uživatel bude zadávat informace do systému třeba i na cestách atd.

V jednom případě (během testu s participantem č. 2) došlo během testování k nemožnosti uživatele se zaregistrovat do systému z důvodu dosažení maximálního povoleného počtu uživatelských jmen. Problém byl následně vyřešen promazáním souboru, do kterého ukládání probíhalo.

Jediná vzniklá odchylka proběhla s participantem č. 4. Vzhledem k tomu, že uživatelka neměla příliš dobrou znalost anglického jazyka, test probíhal v česky lokalizovaném prostředí aplikace.

### 3.9 Sessions s jednotlivými uživateli

#### 3.9.1 Participant č. 1

**Délka trvání testu:** cca 20 min.

##### 3.9.1.1 Odpovědi na pre-test dotazník

Uživatelka se zatím s žádnou podobnou aplikací nesetkala ani o žádné podobné od nikoho neslyšela. Od takovéto aplikace raději nic neočekává, protože pokud něco očekává, je často zklamaná. Jelikož poměrně často cestuje, protože studuje mimo bydliště, tak využívá pro kontakt s rodinou často internetových aplikací, jako jsou v poslední době velice oblíbené nejrůznější instant messengery.

##### 3.9.1.2 Průběh session

V prvním úkolu měla uživatelka pouze problém s tím, že nevěděla, co má vyplnit do kolonky pojmenované „Family 1“ registračního formuláře. Stěžovala si zejména na špatný popis této kolonky.

Druhý úkol zvládla bez obtíží, ve třetím úkolu vzniklo několik problémů. První, na který při plnění narazila a na který si stěžovala v nabídce pro přidání aktivity uživateli, je špatné rozeznání tlačítek (odkazů). Další problém nastal ve chvíli, kdy se snažila k vytvořené aktivitě přidat její detailní informace. Uživatelka si stěžovala na zmatečnost editace aktivity, kterou očekávala, že jí aplikace umožní už při zakládání této aktivity. V tomto úkolu nastal ještě problém s uložením aktivity, neboť uživatelka očekávala, že po vybrání přílohy k aktivitě a jejím následném odeslání se uloží i celá

aktivita. Po zjištění, že tomu tak není, nemohla najít tlačítko pro uložení, neboť se nalézá až v dolní části okna aplikace oddělené oddělovací čarou.

Ve čtvrtém úkolu uživatelka nemůže nalézt možnost pro přidání aktivity všem členům rodiny. Tuto možnost neúspěšně hledá v nabídce „Group activities“.

Pátý úkol proběhl bez problémů.

### **3.9.1.3 Odpovědi na post-test dotazník**

Uživatelka by aplikaci vzhledem k jejím nedostatkům ohodnotila zhruba známkou 2-3. Zejména se jí nelíbilo rozlišení tlačítek, neboť nepoznala, zda se jedná o obrázek nebo tlačítko. Co se týče grafického designu a ovládacích prvků, tak si stěžovala zejména na špatnou strukturu menu, konkrétně například na to, že možnost pro přidání aktivity všem se nalézá v nabídce „Single activities“ atd. Dále špatné umístění tlačítka „Save“ pro uložení aktivity. Na aplikaci ji zejména zaujala možnost zadání nálady a vyskakovací kalendář pro zadání data při vytváření aktivity. Aplikaci by spíše nedoporučila.

## **3.9.2 Participant č. 2**

**Délka trvání testu:** cca 28 min.

### **3.9.2.1 Odpovědi na pre-test dotazník**

Na dotaz, zda se uživatelka setkala již s podobnou aplikací, odpověděla negativně. I přesto by od aplikace po krátkém vysvětlení, na co se aplikace zaměřuje, očekávala možnost přehrávání hudby, fotek, videí a možnost zobrazení informací o osobách. Pro komunikaci s rodinou či přáteli využívá zejména instant messengerů nebo komunitní sítě jako například Facebook.

### **3.9.2.2 Průběh session**

V prvním úkolu si uživatelka na první pohled nevšimla tlačítka pro registraci. V dalším kroku si stěžovala na nejasnost popisku kolonky „Family 1“ v registračním formuláři.

V druhém úkolu po přihlášení do aplikace nastala malá dezorientace uživatelky, neboť nevěděla jak aplikaci začít používat.

V třetím úkolu nastal opět problém s editací aktivity a nalezením tlačítka „Save“ jako u participanta č. 1.

Ve čtvrtém úkolu se objevil problém se způsobem rozbalení stromového menu. Uživatelka nemohla přijít na způsob jak menu rozbalit, díky tomu byla lehce nervózní. Dále si stěžovala na chybějící zpětnou vazbu, protože nevěděla, zda se přidání aktivity podařilo.

V pátém úkolu uživatelka nemohla nalézt možnost smazání aktivity, neustále tuto volbu hledala v nabídce pro přidání aktivity.

### **3.9.2.3 Odpovědi na post-test dotazník**

Uživatelka se v aplikaci neustále ztrácela a nevěděla na co kliknout, z tohoto důvodu aplikaci hodnotí známkou 3-4. Na aplikaci se jí zejména nelíbila struktura menu a popsání jednotlivých nabídek a systém rozbalování menu. V aplikaci by ocenila lepší rozvržení oken a jednodušší přístup k základním

úkonům jako například smazání aktivity. Líbilo se jí naopak pouze podrobné nastavení detailů u aktivity. Aplikaci by své rodině či přátelům díky těmto nedostatkům spíše nedoporučila.

### 3.9.3 Participant č. 3

**Délka trvání testu:** cca 22 min.

#### 3.9.3.1 Odpovědi na pre-test dotazník

S podobnou aplikací se uživatel ještě nesetkal ani o podobné od nikoho neslyšel. Od aplikace především očekává díky virtuální mluvící hlavě zrychlenou komunikaci s rodinou či přáteli, kteří nezvládají základní práci s počítači. Pro komunikaci v současné době využívá především komunitní síť Facebook a sdíleného internetového kalendáře Google Kalendář.

#### 3.9.3.2 Průběh session

Uživatel v prvním úkolu nevěděl co zadat v registračním formuláři do kolonky „Family 1“.

V druhém úkolu měl uživatel zejména problém najít možnost pro přidání nového uživatele. Tuto možnost hledal v nabídkách jednotlivých členů rodiny.

Ve třetím úkolu zadání a editace aktivity proběhla bez problému. Jediným problémem bylo, že uživatel zaměnil tlačítko „Save“ a „Submit“. Nevěděl, jakým tlačítkem aktivitu uloží, jako předešlí participant usuzoval, že po nahrání přílohy se celá aktivita uloží.

Ve čtvrtém úkolu největší problém dělalo přidání aktivity všem uživatelům. Tuto možnost hledal v nabídce „Group activities“, díky čemuž byl dezorientován. V tomto úkolu se uživatel ztratil a až po zásahu moderátora úkol splnil. Po té kritizoval zejména špatné zavádějící umístění a dále to, že možnost je viditelná až po posunutí obrazovky na bočním posuvníku.

S pátým úkolem neměl uživatel nějaké zjevné problémy, jen chvíli hledal možnost jak aktivitu smazat než uviděl ikonku pro smazání.

#### 3.9.3.3 Odpovědi na post-test dotazník

Podle uživatele je program zbytečně složitý, má nelogické ovládání a umístění určitých funkcí oproti jiným programům. Dále se mu nelíbí absence textových popisků tlačítek a nepřizpůsobení rozlišení. Aplikaci hodnotí známkou 3-4. Grafickému designu a ovládacím prvkům vytknul velké ikonky bez popisků, dále je názoru, že by měli být důležité věci větší, strom by se měl automaticky sám rozbalit a cesta k souboru v přílohách by se měla vždy vymazat, aby tam nezůstávala do další akce. Na aplikaci oceňuje dobře zpracovaný registrační formulář a smysl aplikace. V této verzi by program určitě nedoporučil.

### 3.9.4 Participant č. 4

**Délka trvání testu:** cca 35 min.

#### 3.9.4.1 Odpovědi na pre-test dotazník

Uživatelka se s podobnou aplikací ještě nesetkala ani o ní neslyšela. Očekává od ní především spojení s blízkým člověkem, s kterým chce zůstat v kontaktu. Ke komunikaci s blízkými osobami či rodinou využívá především mobilní telefon, občas využije i e-mail.

### **3.9.4.2 Průběh session**

V prvním úkolu opět neví, co znamená kolonka v registračním formuláři pojmenovaná „Rodina 1“.

S druhým úkolem neměla uživatelka žádný problém.

Ve třetím úkolu uživatelka nemohla najít tlačítko pro přidání aktivity a nebyla jí jasná funkce ikonky pro editaci. Ze začátku se špatně orientovala a ikonku nemohla najít.

Čtvrtý úkol činil značné problémy. Nevěděla, kde funkci pro přidání aktivity všem uživatelům má hledat, později po zásahu moderátorem si stěžovala na špatné umístění.

V pátém úkolu nevěděla jak aktivitu smazat a opět ji nebyla jasná funkce grafické ikonky pro smazání aktivity.

### **3.9.4.3 Odpovědi na post-test dotazník**

Aplikaci hodnotí známkou 3. V aplikaci se jí líbí stromové rozbalovací menu, které zná již z jiných kancelářských aplikací, naopak se jí nelíbí jednotlivé ovládací prvky a struktura menu. Dále kritizuje špatné grafické ikonky, u kterých není pochopitelná jejich funkce a ikonky bez popisků. Tento program by svým známým či rodině spíše nedoporučila.

### **3.9.5 Participant č. 5**

**Délka trvání testu:** cca 25 min.

#### **3.9.5.1 Odpovědi na pre-test dotazník**

O podobné aplikaci jednou zaslechl od známého, ale nikdy ji neviděl ani s ní nepracoval. Od takového aplikace očekává především možnost vzdáleně informovat své blízké o svých plánech a aktivitách. Komunikaci využívá zejména instant messenger a Google Kalendář.

#### **3.9.5.2 Průběh session**

V prvním úkolu proběhlo vše v pořádku až na nejasnost ohledně položky „Family 1“ v registračním formuláři.

Druhý úkol proběhl bez problémů.

Ve třetím úkolu nastal problém s editací aktivity, uživatel byl zmaten.

Ve čtvrtém úkolu uživatel nemohl najít možnost pro přidání aktivity všem uživatelům, nakonec po proklikání všech možností tuto volbu našel. Následně zkritizoval toto umístění.

Pátý úkol proběhl bez problémů.

#### **3.9.5.3 Odpovědi na post-test dotazník**

Uživatel aplikaci hodnotí známkou 2-3 hlavně z důvodu, že obsahuje několik závažných nedostatků a chyb. Uživatel byl často v programu zmaten a dezorientován. Funkce byly skryté jinde, než očekával. Uživateli se především nelíbí struktura menu. Zachován by nechal registrační formulář a kalendář v editaci aktivity. Program by možná doporučil zkušenějším známým a přátelům, ovšem až po odstranění některých nedostatků.



### 3.10 Souhrnný výsledek

Seřazené nálezy podle priority objevené v testu s uživatelem a stručný návrh řešení. Seřazení je provedeno sestupně, tedy od nálezu s největší prioritou po nejmenší. Opakující se nálezy zde budou uvedeny pouze jednou. Většina problému se shoduje s nálezy v testu bez uživatele.

#### 3.10.1 Vytvoření aktivity bez možnosti zadání podrobnějších informací

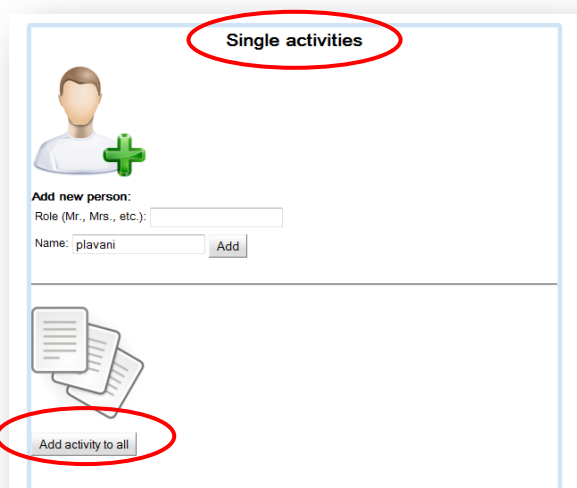
Uživatelé nemají možnost zadat podrobnější informace o aktivitě. U několika uživatelů z toho důvodu nastala zbytečná dezorientace.

##### Návrh řešení:

Při vytváření aktivity umožnit uživateli zadat podrobnější informace o aktivitě například pomocí formulářových prvků. Toto lze provést v jednom kroku nebo je možnost zachovat stávající stav, tj. zadat v prvním kroku jméno aktivity a v dalším kroku zadat upřesňující informace.

#### 3.10.2 Špatný popis nabídky pro přidání aktivity všem členům rodiny

Nabídka „Single activities“, v které se nachází možnost pro přidání aktivity všem členům rodiny, není správně pojmenovaná a nevhodně umístěná. Několik uživatelů se přiznalo, že by tuto volbu hledali spíše v nabídce „Group activities“.



Obrázek 12: Špatný popis nabídky a nevhodně umístěná funkce

##### Návrh řešení:

Přejmenování nabídky, kde se nachází funkce pro přidání aktivity všem členům rodiny nebo přesun funkce do jiné nabídky např. „Group activities“.

#### 3.10.3 Tlačítko pro uložení aktivity

Několik uživatelů nemohlo nalézt tlačítko „Save“ pro uložení aktivity z důvodu špatného umístění. Někteří také očekávali, že po nahrání přílohy se aktivita automaticky uloží.

Mood:

☐ happy

☒ normal

☐ sad

Attachments

Upload new attachment...

Obrázek 13: Špatné umístění tlačítka "Save"

#### Návrh řešení:

Změnit pozici tlačítka „Save“ na viditelnější místo, případně odebrat tlačítko pro nahrání přílohy a přílohu automaticky nahrát k aktivitě po stisknutí tlačítka „Save“ pro uložení.

### 3.10.4 Popisek pole v registračním formuláři

Popisek „Family 1“ a „Family 2“ dělal problém všem uživatelům, neboť nevěděli, co je požadováno do příslušného pole vyplnit.

User Registration

Username:

Password:

Password (again):

Role (Mr., Mrs., etc.):

First Name:

Surname:

Family 1:

Family 2 (\*):

User is operator ☐

\* fields marked (\*) are not compulsory

Obrázek 14: Nejasný popisek pole registračního formuláře

#### Návrh řešení:

Změnit popisek pole na srozumitelnější, např. název rodiny, případně přidat krátkou vysvětlivku nebo příklad.

### 3.10.5 Chybějící zpětná informace o vytvoření aktivity

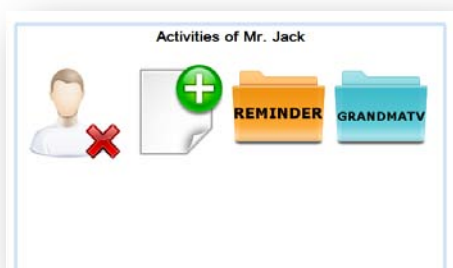
Uživatelé neměli žádnou zpětnou vazbu o tom, že aktivita byla vytvořena.

#### Návrh řešení:

Po vytvoření aktivity zobrazení dialogového okna s informací o úspěšném vytvoření nebo výrazné textové informace.

### 3.10.6 Chybějící textové popisky tlačítek a grafická podoba tlačítek

Většina uživatelů si stěžovala na nejasnost tlačítek a na chybějící textové popisky.



Obrázek 15: Chybějící textové popisky tlačítek

#### Návrh řešení:

Doplnění textových popisků pod grafická tlačítka nebo zobrazení textového popisku po najetí kurzoru myši na grafické tlačítko. Případné přepracování některých ikon.

### 3.10.7 Chybějící textový popis u grafické ikonky pro editaci a smazání aktivity

Uživatelé si nebyli jisti funkcí těchto grafických ikoněk nebo nevěděli, k čemu slouží.

#### Návrh řešení:

Doplnění textových popisků pod grafická tlačítka nebo zobrazení textového popisku po najetí kurzoru myši na grafické tlačítko.

### 3.10.8 Nevhodný způsob rozbalení stromového menu

Při testování byla zaznamenána i připomínka od několika uživatelů ke způsobu rozbalení stromového menu.

#### Návrh řešení:

Rozbalovací strom by bylo možné nahradit klasickým rozbalovacím menu, na které je většina uživatelů zvyklá. Pokud bude požadováno zachovat stromovou strukturu menu, bylo by lepší v základním nastavení nechat toto stromové menu již rozbalené, aby méně zkušený uživatel nemusel přemýšlet, jak strom rozbalit do další úrovně.

## 4 Závěr

Během testu bez uživatele i s uživatelem bylo nalezeno velké množství nedostatků, čímž považuji aplikaci za ne příliš použitelnou. Dle mého názoru testovaná verze aplikace obsahuje několik závažných nedostatků a chyb, které je potřeba nejprve odstranit a to buď částečnou, nebo úplnou změnou některých částí aplikace než bude možné aplikaci uvolnit mezi běžné uživatele.

Je potřeba předpokládat, že aplikace bude také využívána ne příliš počítačově vzdělanými nebo zkušenými uživateli a podle toho aplikaci přizpůsobit. V některých případech je vhodné ovládání aplikace zjednodušit a zpřehlednit.

Menu aplikace vyžaduje změnu struktury, neboť v tomto stavu působí ne příliš promyšleně, ale spíše uživatele zbytečně mate. Naopak způsob zobrazení stromu rodiny stojí za pochválení, neboť je velice názorné a přehledné i přesto, že nemusí vyhovovat všem uživatelům. Některé nabídky je potřeba lépe uspořádat a umístit, aby pro uživatele působily více intuitivně. Za vážný nedostatek lze z testů považovat absenci textových popisků grafických ikon (tlačítek) a chování se jako tlačítek. Dále uživateli práci s aplikací zpříjemní zobrazení zpětných informací o úspěšnosti či neúspěšnosti provedení některých důležitých akcí. Nejméně závažnými nedostatky, které se podařilo v testech odhalit, jsou některé špatné popisky tlačítek.

Poměrně velké množství nálezů objevených v testu bez uživatele se shoduje s nálezy v testu s uživatelem. Podrobné doporučení návrhu řešení k nalezeným problémům najdete v dokumentu výše v bodě 2.5 a 3.10.