

Česká zemědělská univerzita v Praze

Provozně ekonomická fakulta

Katedra informačního inženýrství



Teze bakalářské práce

**Návrh vzorového uživatelsky přívětivého
webového prostředí**

Michael Hausner

© 2015 ČZU v Praze

Souhrn

Tato bakalářská práce se zabývá postupem tvorby uživatelsky přívětivého webového prostředí. Představuje problematiku user experience designu a definuje současný stav webových aplikací. Na základě porovnání kladů a nedostatků webových stránek byl vytvořen seznam funkcionalit vzorového uživatelsky přívětivého webového prostředí pro fotografické portfolio. V praktické části jsem navrhl UI specifikaci obsahující personifikaci, katalog pravidel, use case, scenario, logický a grafický návrh. Kvalitativní testování proběhlo formou testování použitelnost a na základě výsledků byly navrženy možné úpravy řešení.

Klíčová slova: uživatelský prožitek, použitelnost, personifikace, user interface specifikace, případ užití, scénář

1. Úvod

Tato bakalářská práce se zaměřuje na tvorbu vzorového uživatelsky přívětivého webového prostředí. Neklade si za cíl představit čtenáři nejnovější webové technologie, ale popisuje všeobecný postup tvorby webové aplikace s důrazem na uživatelský prožitek. Práce je rozdělena na dvě části – teoretickou a praktickou.

Teoretická část je věnovaná problematice uživatelského prožitku a klade důraz na poznání uživatelů, jejich cílů a potřeb. Upozorňuje na fakt, že uživatel by neměl propadat frustraci, ale měl by dosahovat svých určených cílů a odcházet s pozitivním uživatelským prožitkem. Praktická část bakalářské práce popisuje samotný postup tvorby uživatelsky přívětivé webové aplikace. Obsahuje konkurenční analýzu dostupných softwarových řešení, personifikaci, katalog pravidel a samotný návrh včetně případu užití, scénářů a logických i grafických návrhů. Na základě kvalitativního testování jsou definovány možné úpravy již navrženého řešení.

Důvodem pro vybrání tohoto tématu bakalářské práce byla skutečnost, že mnoho internetových stránek určených pro osobní prezentaci se neřídí ani základními pravidly pro tvorbu uživatelsky přívětivého webu. Proto jsem se rozhodl tyto principy nastudovat, a na základě definovaných pravidel navrhnout vzorovou uživatelsky přívětivou webovou aplikaci.

2. Cíl práce a metodika

2.1 Cíle

Cílem práce je uvést čtenáře do problematiky uživatelského prožitku a definovat současný stav webových aplikací. Na základě zjištěných informací vytvořit seznam funkcionalit, které by mělo dobré uživatelské prostředí z hlediska experience designu umožnit. V praktické části vytvořit UI specifikaci a podrobit ji kvalitativnímu testování na vybraném vzorku respondentů. S ohledem na výsledky provést celkové zhodnocení a navrhnout případné úpravy řešení.

2.2 Metodika

Metodika bakalářské práce je založena na podrobné analýze uživatelského prostředí webových aplikací, která byla provedena pomocí studia odborné literatury a již existujících softwarových řešení. Na základě provedené analýzy byl definován současný stav webových aplikací, včetně jejich silných a slabých stránek. Porovnáním rozdílů byl navržen seznam funkcionalit, které by mělo nové uživatelské prostředí umožňovat. Pro navržené funkcionality byla vytvořena UI specifikace, která byla následně podrobena kvalitativnímu testování na vybraném vzorku respondentů. Na základě získaných výsledků bylo provedeno celkové zhodnocení a navrhnuty případné úpravy řešení.

Bakalářská práce byla vypracována v programu Microsoft Word 2013 (Microsoft corporation, USA) a logický i grafický design navrhnut v programu GIMP 2.8 (The GIMP team).

3. Závěr

V úvodní části této bakalářské práce byla představena problematika uživatelského prožitku a souvisejících disciplín. Hlavním cílem práce bylo důkladné nastudování dostupných softwarových řešení a následný návrh uživatelsky přívětivého webového prostředí. Na základě porovnání kladů a nedostatků webových stránek byl vytvořen seznam funkcionalit návrhu fotografického portfolia. Byla vytvořena UI specifikace obsahující personifikaci, katalog pravidel, use case, scenario, logický a grafický návrh. Grafický design byl následně otestován testy použitelnosti na vybraném vzorku respondentů.

Přínosem práce je přiblížení problematiky user experience designu, spolu se souvisejícími oblastmi, která není v České republice zatím příliš rozšířena. Zatímco v zahraničí se tímto tématem zabývá odborná veřejnost. V praktické části sepsání podrobného postupu pro návrh uživatelsky přívětivého webového portfolia společně s personifikací, případy užití, scénářem a logickými i grafickými návrhy. Na výsledném návrhu byly provedeny testy použitelnosti a následně doporučené úpravy řešení.

Testování se převážně zúčastnily osoby se středoškolským vzděláním okolo 24 let. Všichni respondenti byli schopni na první pohled říci, o jakou webovou aplikaci se jedná a bez vážnějších problémů dokončit zadané úkoly. Na základě odpovědí bych navrhl přidání otevírací doby výstavy a vstup do sekce „Akce“. Většina testovaných si zvolila možnost služby objednávka fotografií, kde jako hlavní nedostatek u formuláře vnímali chybějící informace o ceně, počtu, kvalitě a způsobu dodání fotografií. Ostatní služby dopadly podstatně lépe, avšak měly také méně respondentů. U kalendáře navrhuji označit pomocí barev volné a zabrané termíny. Na stránce „O mně“ bych na základě ohlasů přidal telefonický kontakt a e-mail na fotografa. Jen pár zúčastněných by využilo možnost kontaktování pomocí webového formuláře, ostatní se spíše přikláněli k využití telefonického kontaktu či sociálních sítí.

Práce byla vypracována dle zadání a dle reakcí respondentů lze říci, že návrh webové aplikace je uživatelsky přívětivý a po úpravě výše zmíněných nedostatků, se bude jednat o kvalitní vzorový návrh webového portfolia.

Nacházíme se v době internetu a prezentace dovedností se stala nedílnou součástí našich životů. Sociální sítě se staly nejnavštěvovanějšími webovými aplikacemi, a proto se často zapomíná i na ostatní, a v některých případech vhodnější, formy prezentace. Hovořím zde právě o webových stránkách. Je třeba si uvědomit, že konkurence je veliká a jedna z věcí, kterou můžeme vyniknout je právě uživatelsky přívětivé a atraktivní webové prostředí.

4. Seznam vybraných použitých zdrojů

- [1] KUNIAVSKY, Mike. *Smart things: ubiquitous computing user experience design*. Boston: Morgan Kaufmann Publisher, c2010, xii, 318 p. ISBN 0123748992.
- [2] UNGER, Russ a Carolyn CHANDLER. *A project guide to UX design: for user experience designers in the field or in the making*. Berkeley, CA: New Riders, c2009, xix, 267 p. ISBN 0321607376.
- [3] COOPER, Alan, Robert REIMANN, Dave CRONIN a Alan COOPER. *About face 3: the essentials of interaction design*. [3rd ed.], Completely rev. & updated. Indianapolis, IN: Wiley Pub., c2007, xxxv, 610 p. ISBN 0470084111.
- [4] GARRETT, Jesse James. *The elements of user experience: user-centered design for the Web*. 1st ed. Indianapolis, Ind.: New Riders, 2003, xiv, 189 p. ISBN 0735712026.
- [5] SAFFER, Dan. *Designing for interaction: creating innovative applications and devices*. 2nd ed. Berkeley, CA: New Riders, 2010, xv, 223 p. Voices that matter. ISBN 0321643399.
- [6] ROSENFELD, Louis a Peter MORVILLE. *Information architecture for the World Wide Web*. 1st ed. Sebastopol, CA: O'Reilly, c1998, xix, 202 p. ISBN 1565922824.
- [7] TWEMLOW, Alice. *K čemu je grafický design?*. V Praze: Slovart, 2008, 256 s. ISBN 978-80-7391-027-3.
- [8] NAVRÁTIL, Pavel. *Počítačová grafika a multimédia*. Vyd. 1. Kralice na Hané: Computer Media, 2007, 112 s. ISBN 978-80-86686-77-6.
- [9] NORMAN, Donald A. *Design pro každý den*. 1. vyd. v českém jazyce. Praha: Dokořán, 2010, 271 s. ISBN 978-80-7363-314-1.
- [10] KRUG, Steve. *Web design - nenuťte uživatele přemýšlet!*. 2., aktualiz. vyd. Brno: Computer Press, 2006, 167 s. ISBN 80-251-1291-8.
- [11] KRUG, Steve. *Nenuťte uživatele přemýšlet!: praktický průvodce testováním a opravou chyb použitelnost [sic] webu*. Vyd. 1. Brno: Computer Press, 2010, 165 s. ISBN 978-80-251-2923-4.