

Česká zemědělská univerzita v Praze

Provozně ekonomická fakulta

Katedra informačního inženýrství



Bakalářská práce

**UI specifikace a testování webové stránky s rezervačním
systémem**

Vojtěch Šimůnek

© 2023 ČZU v Praze

ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

Vojtěch Šimůnek

Informatika

Název práce

UI specifikace a testování webové stránky s rezervačním systémem

Název anglicky

UI specification and testing website with reservation system

Cíle práce

Cílem práce je navrhnout a otestovat nový rezervační systém a webovou stránku pro glampingové ubytování.

Dílní cíle:

- analýza stávajícího systému
- zhodnocení aktuálního stavu
- navrhnutí nového řešení
- testování nového řešení
- zhodnocení a doporučení

Metodika

Metodika bakalářské práce je založena na podrobné analýze rezervačních systémů a webových stránek se zaměřením na glamping. Ta bude provedena na základě studia odborné literatury a již existujících softwarových řešení. Znalosti nabyté studiem budou zhodnoceny a na jejich základě bude definován současný stav glampingových ubytování jejich klady a nedostatky. Porovnáním rozdílů a nedostatků současných řešení vznikne seznam funkcionalit, které by nový systém měl umožnit. Pro ty bude vytvořena UI specifikace. Vytvořená UI specifikace s HIFI protypem a bude podrobena kvalitativnímu testování na vybraném vzorku respondentů. Na základě výsledků ověření bude provedeno celkové zhodnocení a budou navrženy případné úpravy řešení.

Doporučený rozsah práce

30-40

Klíčová slova

UI specifikace, webová aplikace, rezervační systém, glamping

Doporučené zdroje informací

Josef Pavlíček, Cookbook of interaction design for HCI and ID, Online material:

https://docs.google.com/presentation/d/1nblJgEX5mS6kl_cRx6CeKuhd-fzz-kyYn_j03vMLkH4/edit?usp=sharing



Předběžný termín obhajoby

2022/23 LS – PEF

Vedoucí práce

Ing. Josef Pavlíček, Ph.D.

Garantující pracoviště

Katedra informačního inženýrství

Elektronicky schváleno dne 31. 10. 2022

Ing. Martin Pelikán, Ph.D.

Vedoucí katedry

Elektronicky schváleno dne 24. 11. 2022

doc. Ing. Tomáš Šubrt, Ph.D.

Děkan

V Praze dne 10. 03. 2023

Čestné prohlášení

Prohlašuji, že svou bakalářskou práci "UI specifikace webové stránky s rezervačním systémem" jsem vypracoval(a) samostatně pod vedením vedoucího bakalářské práce a s použitím odborné literatury a dalších informačních zdrojů, které jsou citovány v práci a uvedeny v seznamu použitých zdrojů na konci práce. Jako autor uvedené bakalářské práce dále prohlašuji, že jsem v souvislosti s jejím vytvořením neporušil autorská práva třetích osob.

V Praze dne 15.3. 2023 _____

Poděkování

Rád bych touto cestou poděkoval Ing. Josefu Pavlíčkovi, Ph. D. za cenné rady a pomoc při psaní této práce.

UI specifikace a testování webové stránky s rezervačním systémem

Abstrakt

Tato bakalářská práce se zaměřuje na návrh uživatelského rozhraní jednoduchého rezervačního systému. Teoretická část práce popisuje a představuje základní pojmy pro tvorbu uživatelského rozhraní.

Na základě teoretických podkladů je v praktické části vytvořena UI specifikace, včetně prototypu. Specifikace a prototyp je kvalitativně otestován a na základě výsledků testování je prototyp zhodnocen a následně jsou navrženy změny.

Výsledkem této práce bude otestovaný interaktivní prototyp rezervačního systému a webové stránky, na které bude umístěn.

Klíčová slova: UI specifikace, webová aplikace, rezervační systém, glamping

UI specification and testing website with reservations system

Abstract

This bachelor's thesis focuses on the design of the user interface of a simple reservation system. The theoretical part of the work describes and presents the basic concepts for creating a user interface.

Based on the theoretical background, the UI specification, including the prototype, is created in the practical part. The specification and prototype is qualitatively tested, and based on the test results, the prototype is evaluated and subsequently changes are proposed.

The result of this work will be a tested interactive prototype of the reservation system and the website on which it will be placed.

Keywords: UI specification, web application, booking system, glamping

Obsah

1. Úvod	11
2. Cíle práce a metodika	12
2.1. Cíle práce	12
2.2. Metodika	12
3. Teoretická východiska	13
3.1. Interakční design	13
3.2. User interface	13
3.3. User experience	13
3.4. CLI	13
3.5. GUI	14
3.6. Barvy	14
3.6.1. Výběr barevné palety	14
3.7. UI specifikace	15
3.7.1. Motivace	15
3.7.2. Persony	15
3.7.3. Use case	16
3.7.4. Scénář	16
3.7.5. Logický model	16
3.7.6. Grafický model	17
3.8. Testování	17
3.8.1. Druhy testování	17
4. Vlastní práce	19
4.1. Motivace	19
4.2. Analýza stávajícího systému	19
4.3. Zhodnocení stávajícího systému	19
4.4. Definice cíle	19
4.5. Persony	20
4.5.1. Primární persona	20
4.5.2. Sekundární persona	20
4.5.3. Anti persona	21
4.6. Hlavní stránka	22
4.6.1. Use case	22
4.6.2. Scénář	22
4.6.3. Logický model	22
4.6.4. Grafický model	23
4.7. Přihlášení	23

4.7.1.	Use case	23
4.7.2.	Scénář	23
4.7.3.	Logický model.....	24
4.7.4.	Grafický model.....	24
4.8.	Obnova hesla.....	25
4.8.1.	Use case	25
4.8.2.	Scénář	25
4.8.3.	Logický model.....	25
4.8.4.	Grafický model.....	25
4.9.	Registrace nového uživatele	26
4.9.1.	Use case	26
4.9.2.	Scénář	26
4.9.3.	Logický model.....	26
4.9.4.	Grafický model.....	27
4.10.	Rezervace pobytu.....	27
4.10.1.	Use case	27
4.10.2.	Scénář	27
4.10.3.	Logický model.....	28
4.10.4.	Grafický model.....	29
4.11.	Rezervace sauny	29
4.11.1.	Use case	29
4.11.2.	Scénář	30
4.11.3.	Logický model.....	30
4.11.4.	Grafický model.....	31
4.12.	Stažení faktury	31
4.12.1.	Use case	31
4.12.2.	Scénář	32
4.12.3.	Logický model.....	32
4.12.4.	Grafický model.....	33
4.13.	Úprava osobních údajů	33
4.13.1.	Use case	33
4.13.2.	Scénář	33
4.13.3.	Logický model.....	34
4.13.4.	Grafický model.....	34
4.14.	Zobrazení detailu rezervace	35
4.14.1.	Use case	35
4.14.2.	Scénář	35
4.14.3.	Logický model.....	35
4.14.4.	Grafický model.....	36
4.15.	Nákup oblečení	36

4.15.1.	Use case	36
4.15.2.	Scénář	37
4.15.3.	Logický model	37
4.15.4.	Grafický model	38
4.16.	Odeslání emailu.....	39
4.16.1.	Use case	39
4.16.2.	Scénář	39
4.16.3.	Logický model.....	39
4.16.4.	Grafický model	40
4.17.	Zobrazení nápadu na výlet	40
4.17.1.	Use case	40
4.17.2.	Scénář	40
4.17.3.	Logický model	41
4.17.4.	Grafický model	41
5.	Kvalitativní testování.....	42
5.1.	Cíl testování	42
5.2.	Účastníci.....	42
5.3.	Příprava testu.....	42
5.4.	Výsledky	43
5.4.1.	Účastník 1	43
5.4.2.	Účastník 2	43
5.4.3.	Účastník 3	43
5.4.4.	Účastník 4	44
5.4.5.	Účastník 5	44
5.4.6.	Účastník 6	44
5.4.7.	Tabulky souhrnných výsledků.....	44
5.5.	Vyhodnocení testování.....	45
5.5.1.	Ukázka provedených úprav	45
6.	Závěr	48
7.	Seznam použitých zdrojů	50
7.1.	Literární zdroje.....	50
7.2.	Ústní a písemná sdělení.....	50
7.3.	Internetové zdroje	50
8.	Seznam obrázků	52
9.	Přílohy	53
9.1.	Příloha 1 – prototyp rezervačního systému.....	53
9.2.	Příloha 2 - Testovací scénář	53
9.3.	Příloha 3 – Tabulky výsledků	54

1. Úvod

S projekty glampingového typu se v České republice v poslední době roztrhl pytel. A jelikož se jedná o specifický typ ubytování, je potřeba jednoduché evidence rezervací. K tomu dříve sloužily papírové sešity nebo diáře, ale dnešní doba se překlápí spíše do digitálního světa. Stejně tak se postupně překlápí i evidence zákazníků.

Jednoduchý rezervační systém může přilákat více zákazníků, a proto je jeho zpracování velice důležité. Nikdo přeci nemá rád, když mu rezervace zabere více času, než stráví na rezervovaném místě. Proto navrhovaná webová stránka obsahuje rezervační systém složený z několika jednoduchých kroků, které provedou zákazníka procesem, který je v řádu minut. Jeho grafické zpracování je tvořeno tak, aby uživatele při výběru provázely spíše obrázky než text, a proto je více intuitivní.

Tato práce se zabývá problematikou tvorby UI specifikace právě pro takovou webovou stránku s rezervačním systémem.

2. Cíle práce a metodika

2.1. Cíle práce

Cílem této práce je vytvoření UI specifikace a funkčního prototypu pro webovou stránku s rezervačním systéme.

Rezervační systém poskytuje možnost rezervace pobytu nebo také sauny. Uživatelé si mohou vybrat datum pobytu a v případě sauny i dobu trvání a čas příjezdu.

Výsledný prototyp bude podroben testování a po vzájemné diskusi budou zhodnoceny výsledky a navrženy následné úpravy.

2.2. Metodika

Teoretická část je založena na studiu literatury ohledně grafického designu a tvorbě UI specifikace. Praktická část se zabývá vytvořením UI specifikace a funkčního prototypu, který se řídí poznatky z nastudované literatury. Specifikace je podrobena testování na vybrané skupině uživatelů. Na základě vyhodnocení testování jsou navrženy možnosti na vylepšení systému.

3. Teoretická východiska

3.1. Interakční design

Interakční design je oblast designu, která se zabývá vytvořením uživatelského rozhraní pro digitální produkty, jako jsou webové stránky, mobilní aplikace nebo hry. Cílem interakčního designu je vytvořit intuitivní a efektivní rozhraní, které bude pro uživatele snadné používat a bude splňovat jejich potřeby a očekávání. Interakční design také zahrnuje testování a iterativní vývoj, aby se ujistil, že rozhraní funguje správně a je co nejvíce uživatelsky přívětivé. (1)

3.2. User interface

User interface (UI) představuje komunikaci mezi člověkem a počítačem nebo aplikací. K tomu se používají vstupní a výstupní zařízení. Mezi vstupní zařízení se řadí klávesnice, myš, mikrofon. Výstupní zařízení jsou reproduktory nebo monitor.

S rostoucí závislostí na webových aplikacích je kladen důraz na zlepšení celkové zkušenosti uživatelů z používání aplikací nebo operačních systémů.

Uživatelské rozhraní se poprvé představilo se zavedením příkazového řádku. Prvotně to byla pouze prázdná obrazovka s řádkem pro zadávání příkazů. Příkazový řádek se postupně rozvinul do rozhraní, které se ovládá převážně pomocí tlačítek, seznamů atd. (1)

3.3. User experience

UX představuje proces navrhování procesů, které uživatelům při používání aplikace poskytují smysluplný a relevantní zážitek.

Navrhování uživatelského zážitku obsahuje nejen usnadnění používání aplikace, ale také přispívá k ostatním zážitkům při používání aplikace. UX design se zabývá poskytováním řešení, která řeší problematické body a potřeby. Při navrhování UX např. v marketingu se řeší marketingová kampaň, balení nebo zákaznická podpora. (3)

3.4. CLI

Rozhraní příkazového řádku spojuje uživatele s operačním systémem nebo počítačovým programem. Uživatel komunikuje pomocí zadávání příkazů do příkazového řádku, na které program reaguje. Pomocí této interakce je uživatel schopný zadávat řadu

příkazů a tím ovládat operační systém nebo aplikaci. Nástupcem tohoto rozhraní je grafické uživatelské rozhraní (GUI) (4)

3.5. GUI

Grafické uživatelské rozhraní bylo vyvinuto na konci 70. let minulého století společností Xerox. Následně bylo nasazeno v operačních systémech společností Apple a Microsoft. Grafické rozhraní nahradilo neintuitivní ovládání počítačů pomocí CLI. Grafické rozhraní se stalo standardem při vývoji softwaru, aby pro uživatele byla obsluha jednodušší. Díky GUI je možné intuitivně ovládat počítače a jiná elektronická zařízení pomocí tlačítek, posuvníků, dialogů, oken atd.

V dnešní době je mnoho zařízení vybaveno dotykovým displejem a možnou interakcí pomocí hlasu.

Prvky grafického rozhraní jsou např:

- Tlačítko – Tlačítko zobrazované na obrazovce, které po kliknutí provádí danou akci
- Textové pole – Pole, které očekává určitý vstup od uživatele
- Menu – Nabídka jednotlivých možností
- Ikona – Grafický symbol reprezentující soubor nebo akci
- Zaškrťovací pole – Prvek, který umožňuje uživateli provést binární volbu (ano/ne)
- Rozbalovací pole – Prvek, který umožňuje zvolit prvek z definované skupiny (4)

3.6. Barvy

Barvy jsou při tvorbě uživatelského rozhraní velmi důležité, protože umocňují uživatelský pocit při používání aplikace nebo webové stránky. Studie provedená Institute forColorResearch prokázala, že lidé si udělají názor na aplikaci během 90 vteřin. Tento názor ovlivňují především použité barvy.

3.6.1. Výběr barevné palety

Barevná paleta představuje barvy, které jsou využívány při tvorbě aplikace. Použité barvy umocňují pocit při používání aplikace a také pomáhají navigaci v prostředí. Pro tvorbu barevné palety je možné přistupovat několika způsoby.

Monochromatická metoda výběru barevné palety je založena pouze na jedné barvě, ke které se následně přidávají různé odstíny této barvy.

Komplementární metoda výběru funguje tak, že barvy, které budou používány jsou v barevném kruhu umístěny naproti sobě.

Analogická metoda výběru probíhá tak, že od zvolené barvy postupujeme v barevném kruhu na levou nebo pravou stranu a postupně vybíráme další barvy. Při výběru nesmí dvě barvy svírat úhel větší než 90 stupňů. (8) (9)

3.7. UI specifikace

3.7.1. Motivace

Z motivace čtenář zjistí, jaké okolnosti vedly autora k vytvoření UI specifikace a také co může v práci očekávat. Také se v ní dozví, jaký přínos aplikace přináší. (7)

3.7.2. Persony

Persony jsou fiktivní uživatelé, kteří představují společné rysy uživatelů, kteří budou rezervační systém používat. Jsou tvořeny na základě pozorování skutečných lidí, ze kterých se následně vymodelují tři typy person.

Obvyklé dělení person je:

- **Persona A** – Primární persona představuje typ uživatelů, kteří budou systémem primárně využívat, a na které se budeme nejvíce zaměřovat
- **Persona B** – Sekundární persona představuje uživatele, již budou systémem užívat méně často. I na tyto uživatele budeme při vytváření systému brát zřetel.
- **Persona C** – Představuje tzv. Anti personu. Jedná se o uživatele, který nebude systémem využívat, a proto není potřeba tvořit systém pro něj.

Při tvoření persony, je potřeba postupovat jako kdybychom popisovali reálného člověka. V detailním popisu by nemělo chybět jméno, věk, povolání, ale také jeho historie, běžný den anebo třeba jak bude využívat náš systém. (1)(4)(7)

3.7.3. Use case

Use case neboli případ použití, je popis toho, jak budou jednotliví uživatelé využívat aplikaci. Každý use case popisuje, čeho by měl uživatel dosáhnout. Případy použití se dají brát jako seznam jednotlivých kroků, které vedou k určenému cíli. Use case by měl být tvořen z pohledu uživatele, a především definovat očekávání uživatele.

Díky vytvoření případu použití je možné definovat složitost a finanční náročnost zhotovení aplikace. Při následné diskusi je možné z případu použití zjistit, jaké funkce se stanou požadavky a budou do aplikace zahrnuty.

Use case se ve své podstatě skládá z očekávání a požadavků. Požadavky jsou to, co uživatel potřebuje pro vykonání jednotlivých úkonů. Očekávání jsou věci, které by uživatel chtěl využívat. (2)(4)(7)

3.7.4. Scénář

Scénář se od případu použití odlišuje tím, že je psán z pohledu aplikace. Ve své podstatě to znamená, jak bude aplikace reagovat při používání. Ve scénáři se nachází informace o tom, jaké prvky aplikace zobrazí, co se stane po kliknutí na tlačítko nebo kam nás zavede zvolený odkaz. (2)(4)

3.7.5. Logický model

Logický model aplikace je reprezentace algoritmů a datových struktur, které jsou používány pro realizaci funkcí aplikace. Logický model zahrnuje popis toho, jak se data zpracovávají, jak se aplikace rozhoduje a jakým způsobem reaguje na uživatelské akce. Může být vytvořen v podobě diagramu nebo textového popisu, a slouží jako základ pro návrh a implementaci kódu aplikace. Je důležité pro pochopení a kontrolu chování aplikace a pro komunikaci mezi vývojáři a analytiky. Logický model bývá často označován za Lo-fi verzi prototypu. (1)(4)

3.7.6. Grafický model

Grafický model aplikace je reprezentace uživatelského rozhraní (UI) v podobě diagramu nebo prototypu, který slouží k návrhu a plánování vzhledu a chování aplikace. Grafický model může obsahovat prvky jako tlačítka, políčka pro zadání údajů, seznamy nebo obrázky a může být vytvořen pomocí nástrojů jako jsou Adobe XD. Tyto modely jsou důležité pro komunikaci návrhů mezi designéry, vývojáři, zákazníky a také pro testování a validaci návrhů předtím, než se aplikace začne vyvíjet. Grafický model bývá často označován za Hi-fi verzi prototypu. (4)

3.8. Testování

Testování má napomáhat pro jednodušší vývoj aplikací. Je velice důležité nastavit průběh celého testování správně, protože pokud budeme testovat aplikaci pro děti na seniorech, tak nedosáhneme relevantních výsledků. Také je potřeba vybrat správný typ testování tak, aby to bylo možné provést v rozpočtu na vývoj aplikace. Proto mohou movitější společnosti testovat své produkty kvalitněji. (4)(6)

3.8.1. Druhy testování

Kognitivní průchod je druh testování, který nezahrnuje uživatele. Tento druh testování může být relativně levným testování. Jedná se o kontrolu použitelnosti systému, kterou provádí vysoce kvalifikovaní odborníci, kteří chování systému hodnotí z pohledu uživatelů. Zaměřuje se především na mentální model uživatele. Zápis testování probíhá do tabulek, kde jsou jednotlivé úkoly rozděleny na menší kroky a odborník odpovídá na předem určené otázky. (3) (4)

Heuristická evaluace je stejně jako kognitivní průchod test, který nezahrnuje uživatele. Testování provádějí experti, kteří hodnotí chování a vzhled systému podle 10 kritérií. Mezi tyto experty by se neměl řadit člověk, který aplikaci nebo systém navrhoval. Příklad testových kritérií: Viditelnost stavu systému, prevence chyb, konzistence se standardy, estetický a minimalistický design, uživatelská svoboda a shoda systému s reálným světem. (10)

Dotazník, který uživatelé vyplňují je druh testování, který zahrnuje uživatele. Jeho velkou výhodou je, že je možné testování provádět vzdáleně. Dotazník je, také možné provádět osobně, což může pomoci získat podrobnější odpovědi pomocí doplňujících otázek. (4)

Vzdálené testování, kterého se účastní uživatelé je dalším druhem testování. Dělí se na **moderované** a **nemoderované**. Během **moderovaného** testování je potřeba využít aplikaci jako např. zoom, aby bylo možné účastníka vidět a také slyšet. Účastník následně prochází testováním a dává zpětnou vazbu. Výhoda moderovaného testování je možná pomoc při problémech s použitím aplikace. **Nemoderované** testování naopak probíhá tak, že uživatel dostane model aplikace a v něm provede zadané úkoly. Následně napíše, co se mu líbilo, nelíbilo, co zlepšit. (3)

A/B testování, kterého se musí účastnit velké množství respondentů se využívá při menších úpravách systému. Probíhá tak, že první varianta je ukázána polovině respondentů a druhá varianta druhé polovině. Následně je vyhodnoceno, která varianta je lepší a bude tedy použita. Při tomto druhu testování je potřeba dbát na to, že změna by měla být pouze jedna, protože kdyby bylo změn více, tak není jednoznačné, co zapříčinilo lepší výsledky. (4)(5)(10)

4. Vlastní práce

4.1. Motivace

Motivací pro vytvoření UI specifikace pro novou webovou stránku s rezervačním systémem je skutečnost, že ne každý rezervační systém je intuitivní a jednoduchý. Proto bude rozdělen do několika kroků, které budou logicky navazovat a pro uživatele bude jednoduché se v nich orientovat. Rezervačních systémů existuje spousta, ale žádný z nich nespĺňuje požadavky, které má splňovat tento.

4.2. Analýza stávajícího systému

Stávající systém evidence rezervací v podstatě neexistuje. Rezervace jsou evidovány v papírovém sešitě a zákazníci mají jedinou možnost, jak si zarezervovat pobyt. Pro rezervaci musejí využít telefonní nebo emailové spojení. To má za následek, že celý proces trvá dlouho a může odrazovat zákazníky. Také se občas stane, že telefon nikdo nezvedne, protože nikdo nemůže být na telefonu celý den. A také výběr termínu je pomalý, jelikož je potřeba hledat volné termíny v sešitě což má za následek i vysokou pravděpodobnost chyby.

4.3. Zhodnocení stávajícího systému

Stávající systém je velice zastaralý. Má velkou pravděpodobnost chyb a také pro zákazníky není pohodlný. Tato práce má za úkoly navrhnout efektivnější řešení, které bude vyhovovat oběma stranám.

4.4. Definice cíle

Rezervační systém bude umístěn na webové adrese a cíle jsou:

1. Jednoduchý průchod rezervačním systémem.
2. Moderní grafický vzhled.
3. Moderní webová prezentace.

4.5. Persony

4.5.1. Primární persona

Jméno: Karel Navrátil

Pohlaví: Muž

Věk: 32

Povolání: Manažer

Zájmy: Cestování, společný čas s přítelkyní

Historie: Karel vystudoval obor management na VŠE. Ihned po škole nastoupil do práce, kde se vypracoval na pozici manažera. Karel bydlí se svou přítelkyní v centru Prahy ve větším bytě. Mezi jeho zájmy patří cyklistika a cestování s přítelkyní.

Běžný den: Karel vstává v 7 hodin a po dokončení ranních rituálů vyráží do práce. Pracovní den pro něj začíná poradou. Po poradě vyřídí administrativní věci a připravuje se na odpolední prezentaci. Před prezentací se vždy vydává na oběd do nedaleké restaurace. Domů se vrací kolem 18 hodiny a hned vyráží buď do posilovny nebo na kolo. Následně společně s přítelkyní připraví večeři a společně sledují film nebo si čtou knihu.

Využití rezervačního systému: Jelikož Karel nemá moc času na relaxaci tak rád o víkendu vyráží s přítelkyní mimo hlavní město. Rezervační systém by mu měl umožnit pohodlné a rychlé rezervování místa, kde si bude moct od rychlého pražského života odpočinout.

4.5.2. Sekundární persona

Jméno: Marie Holíková

Pohlaví: Žena

Věk: 22

Povolání: Baristka

Zájmy: Kamarádky, zdravý životní styl, sport

Historie: Marie studuje na právech v Plzni. Ráda se vídá se svými kamarádkami a podnikají spolu různé akce. Aby měla při škole nějaké finance, pracuje brigádně v kavárně na plzeňském náměstí. Hodně dbá na svůj životní styl, a proto hodně sportuje.

Běžný den: Marie vstává každý den v 6 hodin. Jde si zacvičit nebo zaběhat a připraví si jídlo na celý den. Po snídani vyráží do školy, kde absolvuje přednášky a cvičení. Po škole vyráží do práce, kde do 18 hodin pracuje jako baristka. Večer obvykle podniká nějakou akci se svými kamarádkami.

Využití rezervačního systému: Se svými kamarádkami podniká Marie o víkendech často společné výlety. Rezervační systém jí umožní rezervovat si buď víkendový pobyt, nebo saunu rychle a jednoduše.

4.5.3. Anti persona

Jméno: Bořek Chlupatý

Pohlaví: Muž

Věk: 58

Povolání: Bagrista

Zájmy: Sledování fotbalu v hospodě s kamarády

Historie: Bořek žije se svou manželkou a dětmi nedaleko Mrkvojed. Vystudoval učiliště v Jičíně a ihned po škole začal pracovat jako bagrista. Se svými kamarády rád chodí do hospody, kde společně sledují sportovní utkání. Občas se zajde podívat i na sportovní akce svých dětí.

Běžný den: Jeho den začíná většinou okolo 9:00. Vstane, vypije si kávu a vyráží do práce. V práci si vždy o pauze dá oběd od manželky a po skončení směny vyráží se svými přáteli do místní hospody na večeři. Domů se vrací kolem 22:00.

Využití rezervačního systému: V případě Bořka nehrozí, že by vzal svou rodinu na delší výlet natož do sauny. Proto je nepravděpodobné, že by se k rezervačnímu systému někdy dostal.

4.6. Hlavní stránka

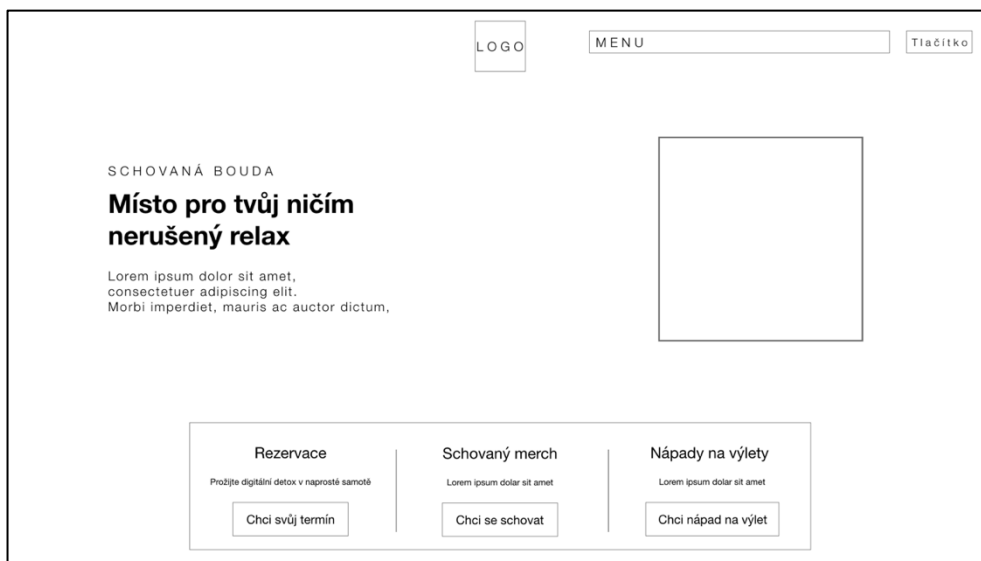
4.6.1. Use case

Uživatel očekává, že mu webová stránka zobrazí úvodní fotku, menu a možnosti jako jsou přihlášení, rezervace, nákup a možnost zjistit základní informace. Pokud uživatel klikne na tlačítko přihlášení očekává, že se zobrazí stránka pro přihlášení. Při kliknutí na rezervaci uživatel očekává zobrazení stránky rezervačního systému. Uživatel očekává při kliknutí na tlačítko nákup, že webová stránka zobrazí stránku obchodu a při stisknutí tlačítka nápad na výlet uživatel očekává zobrazení informací.

4.6.2. Scénář

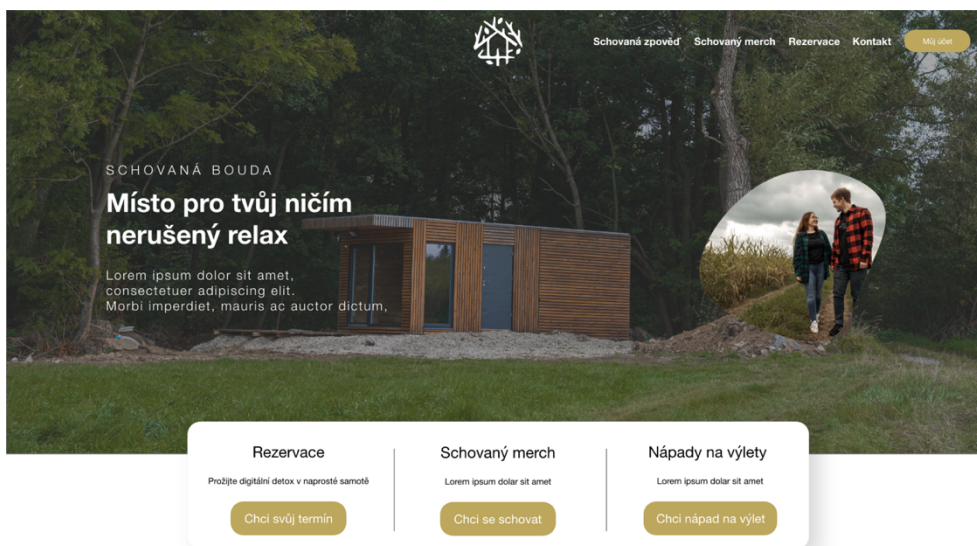
Webová stránka zobrazí úvodní stránku. Zobrazí úvodní fotografii, navigační menu a tlačítka pro přihlášení, rezervaci, nákup a zjištění informací. Při kliknutí na tlačítko přihlášení webová stránka zobrazí stránku pro přihlášení. Po stisknutí tlačítka rezervace systém zobrazí stránku s rezervačním systémem. Systém zobrazí stránku s obchodem po kliknutí na tlačítko nákup a po stisknutí tlačítka nápad na výlet systém zobrazí stránku s informacemi.

4.6.3. Logický model



Obrázek 1- Logický model hlavní stránky

4.6.4. Grafický model



Obrázek 2 - Grafický model hlavní stránky

4.7. Přihlášení

4.7.1. Use case

Uživatel očekává možnost přihlášení do systému pomocí emailové adresy a hesla. Také očekává možnost obnovy zapomenutého hesla v případě, že ho zapomněl a v případě, že ještě nemá účet, očekává možnost se registrovat. Uživatel očekává, že po stisknutí tlačítka přihlášení se dostane do svého účtu. Očekává také, že se při stisknutí tlačítka registrace bude moci zaregistrovat. Při kliknutí na tlačítko obnovy hesla očekává, že bude schopný obnovit své heslo.

4.7.2. Scénář

Webová stránka zobrazí přihlašovací stránku. Na stránce zobrazí dvě pole, do kterých uživatel zadává svůj email a heslo. Webová stránka také zobrazí tlačítko přihlášení, registrace a obnovy hesla.

Po kliknutí na tlačítko přihlášení, systém zkontroluje zadané údaje a v případě, že je vše v pořádku, uživatele přihlásí a zobrazí stránku osobního účtu. V případě špatných údajů webová stránka zobrazí informaci o špatně zadaných údajích.

Po stisknutí tlačítka registrace webová stránka zobrazí stránku pro registraci nového uživatele. Při kliknutí na tlačítko obnovy hesla webová stránka zobrazí stránku pro obnovu zapomenutého hesla.

4.7.3. Logický model

The logical model shows a rectangular layout for the login page. At the top left is a 'LOGO' box, at the top center is a 'MENU' box, and at the top right is a 'Tlačítko' box. Below these is the text 'SCHOVANÁ BOUDA' and the title 'Přihlášení' with the subtitle 'Všechny informace na jednom místě'. The main content area contains a form with two input fields labeled 'Email' and 'Heslo'. Below the form are three buttons: 'Zapomenuté heslo', 'Chci se registrovat', and 'Přihlásit se'. At the bottom left of the page is the text 'Copyright - 2022'.

Obrázek 3 - Logický model přihlášení

4.7.4. Grafický model

The graphic model shows the login page overlaid on a background image of a wooden cabin in a forest. The page features a navigation menu at the top with links for 'Schovaná zpráva', 'Schovaný merch', 'Rezervace', 'Kontakt', and 'Můj účet'. The main heading is 'SCHOVANÁ BOUDA' followed by 'Přihlášení' and the subtitle 'Všechny informace na jednom místě'. The login form has rounded corners and contains 'Email' and 'Heslo' input fields. Below the form are buttons for 'Zapomenuté heslo', 'Chci se registrovat', and a yellow 'Přihlásit se' button. A dark footer at the bottom contains the text 'Copyright - 2022'.

Obrázek 4 - Grafický model přihlášení

4.8. Obnova hesla

4.8.1. Use case

Uživatel očekává, že webová stránka zobrazí pole pro zadání emailu a také tlačítko pro obnovu hesla. Při kliknutí na tlačítko obnovení hesla uživatel očekává, že ho systém informuje o zaslání hesla na zadanou adresu.

4.8.2. Scénář

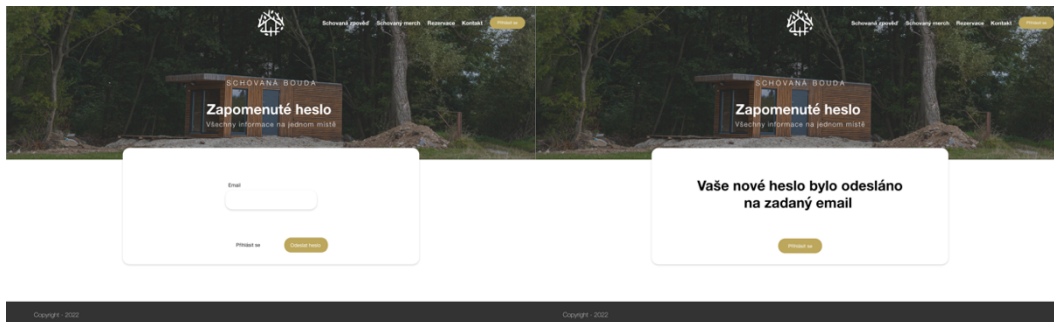
Webová stránka zobrazí stránku pro obnovu hesla. Na stránce zobrazí textové pole pro zadání emailu a také tlačítko pro obnovu hesla. Po kliknutí na tlačítko obnovy hesla webová stránka zkontroluje, zda je pod zadaným emailem někdo registrován. V případě že je email zadán správně, stránka informuje uživatele ohledně zaslání hesla na zadaný email. Pokud email bude zadán špatně, systém uživatele informuje.

4.8.3. Logický model



Obrázek 5 - Logický model obnovy hesla

4.8.4. Grafický model



Obrázek 6 - Grafický model obnovy hesla

4.9. Registrace nového uživatele

4.9.1. Use case

Uživatel očekává, že webová stránka zobrazí registrační formulář. Očekává, že bude možné zadat své osobní údaje jako jméno, příjmení, telefon, email, adresu a heslo. Po stisknutí tlačítka registrovat uživatel očekává, že bude přesměrován na stránku osobního účtu.

4.9.2. Scénář

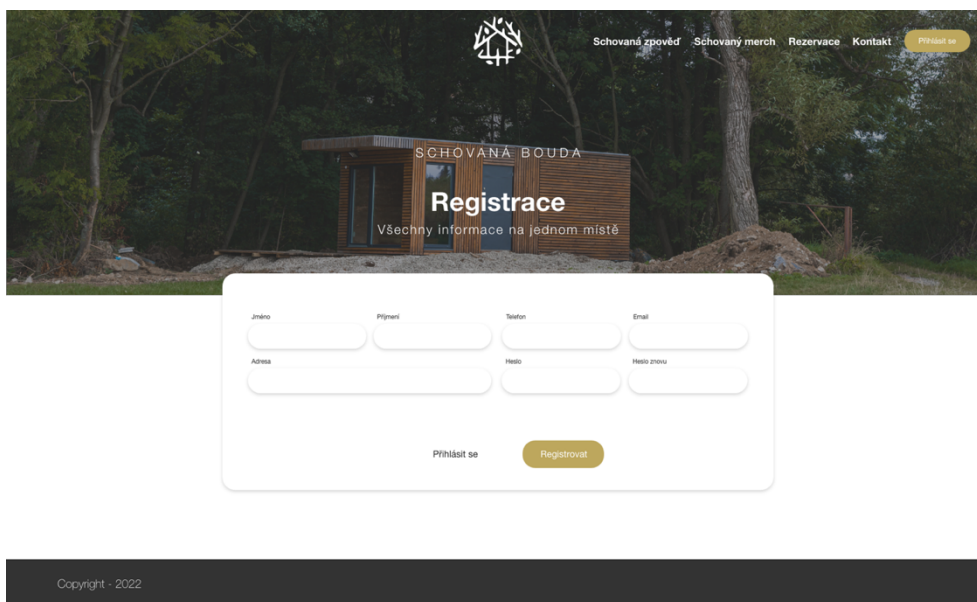
Webová stránka zobrazí stránku s registračním formulářem. Uvnitř formuláře zobrazí pole pro zadání jména, příjmení, telefonu, emailu, adresy a hesla. Po kliknutí na tlačítko registrace webová stránka zkontroluje údaje, a v případě správně zadaných údajů vše zapíše do databáze a uživatele přesměruje na stránku osobního účtu. V případě chyby webová stránka uživatele informuje ohledně špatně zadaných údajů.

4.9.3. Logický model

The image shows a wireframe of a registration page. At the top, there is a 'LOGO' placeholder, a 'MENU' dropdown menu, and a 'Tlačítko' button. The main heading is 'SCHOVANÁ BOUDA' followed by 'Registrace' and the tagline 'Všechny informace na jednom místě'. The registration form itself is enclosed in a box and contains the following fields: 'Jméno', 'Příjmení', 'Telefon', 'Email', 'Adresa', 'Heslo', and 'Heslo znovu'. Below these fields are two buttons: 'Přihlásit se' and 'Registrovat'. At the bottom left of the page, there is a copyright notice: 'Copyright - 2022'.

Obrázek 7 - Logický model registrace

4.9.4. Grafický model



Obrázek 8 - Grafický model registrace

4.10. Rezervace pobytu

4.10.1. Use case

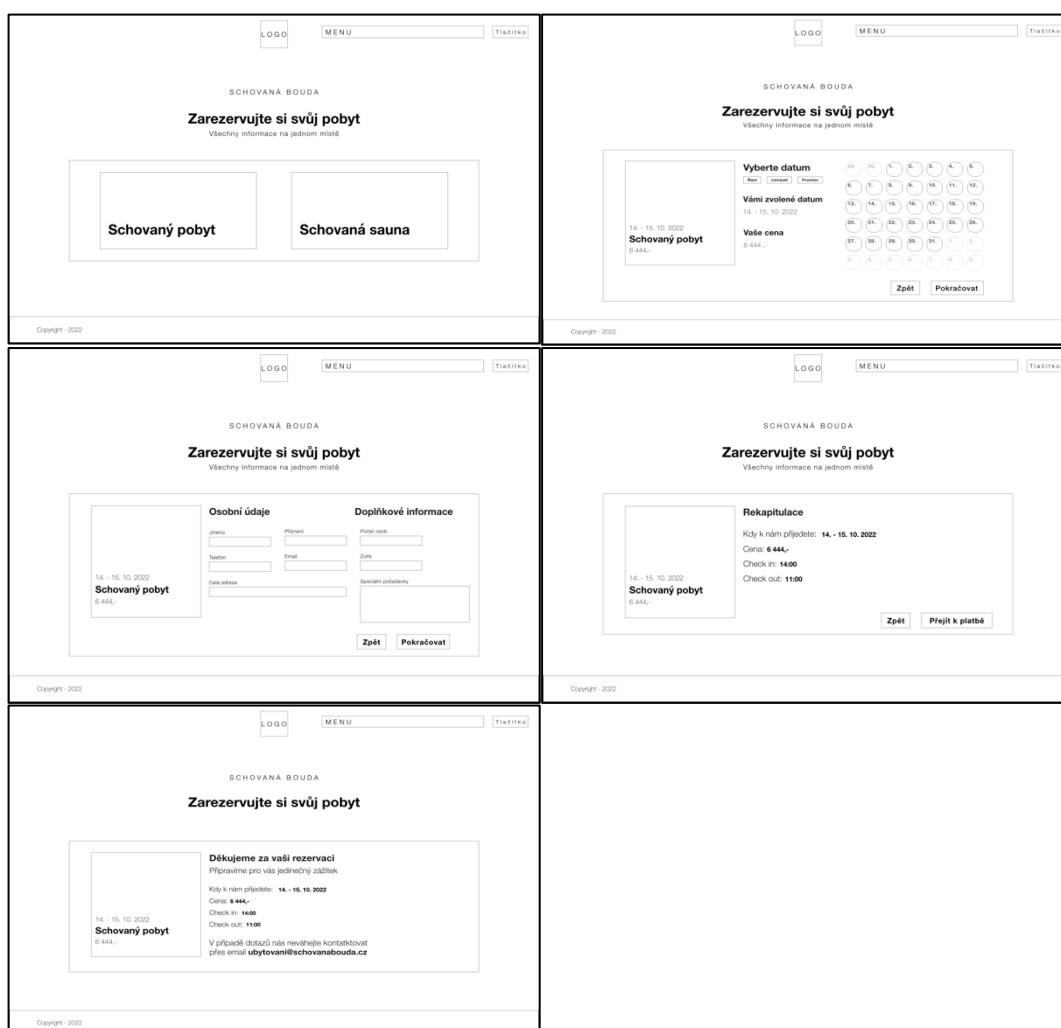
Uživatel očekává zobrazení rezervačního systému, kde si bude moci vybrat, zda bude rezervovat pobyt nebo saunu. Po kliknutí na rezervaci pobytu uživatel očekává možnost vybrání data pobytu. Po vybrání data pobytu a kliknutí na tlačítko pokračovat uživatel očekává možnost zadání osobních údajů. Uživatel také očekává, že bude mít možnost se vždy vrátit o krok zpět. Uživatel očekává, že při stisknutí tlačítka pokračovat uvidí rekapitulaci své rezervace. Po kliknutí na tlačítko přejít k platbě, uživatel očekává možnost provedení platby. Po provedení a schválení platby uživatel očekává zobrazení informací o rezervaci.

4.10.2. Scénář

Webová stránka zobrazí stránku rezervačního systému. Zobrazí možnost vybrat, zda uživatel bude rezervovat pobyt nebo saunu. Při kliknutí na tlačítko pobytu stránka zobrazí kalendář pro vybrání data pobytu. Zobrazí tlačítko pro možnost pokračování a také tlačítko zpět. Při kliknutí na tlačítko zpět stránka zobrazí možnost pro výběr rezervace pobytu nebo sauny. Po stisknutí tlačítka pokračovat, systém zobrazí formulář pro zadání

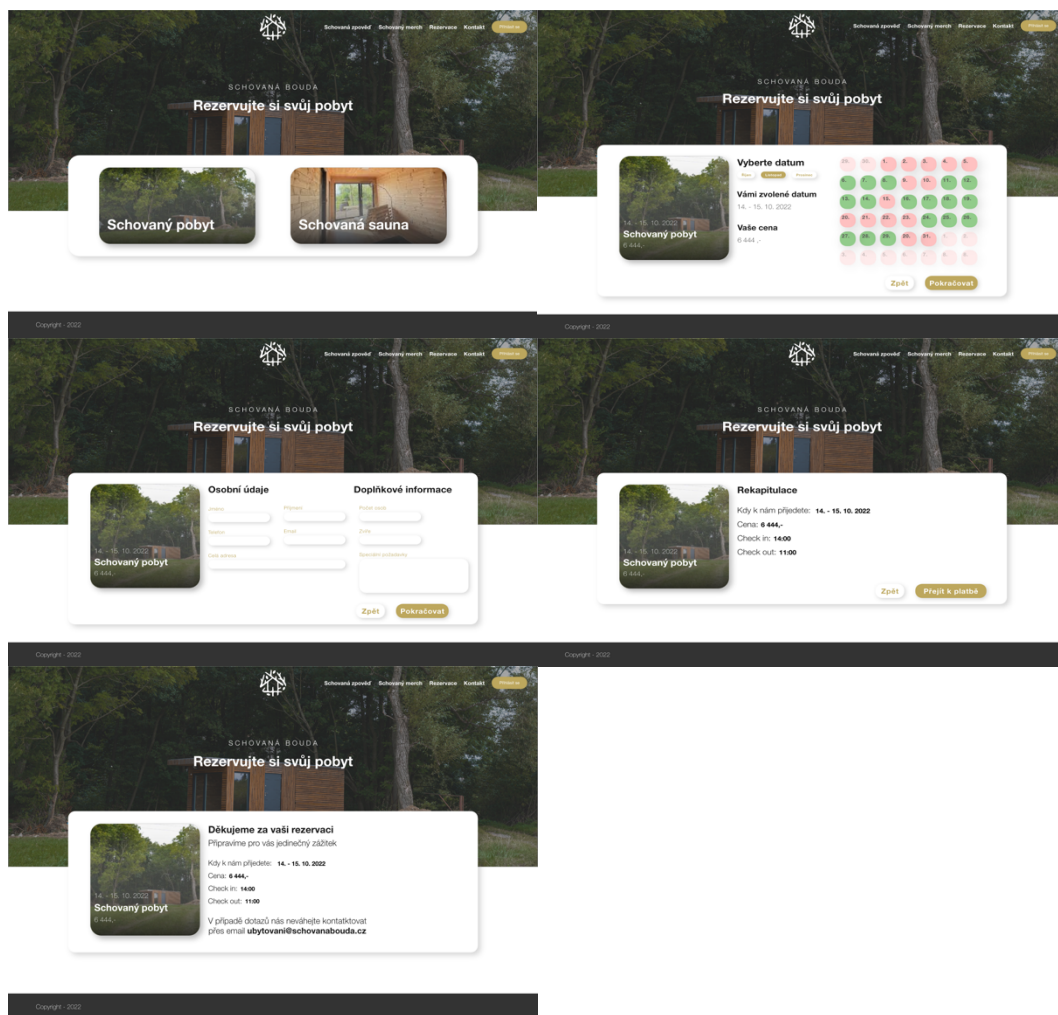
osobních údajů a také tlačítka zpět a pokračovat. Při kliknutí na tlačítko zpět, systém zobrazí stránku s kalendářem pro výběr data pobytu. Po stisknutí tlačítka pokračovat systém zkontroluje zadané údaje. V případě chyby systém bude uživatele informovat. Při správném zadání systém zobrazí rekapitulaci rezervace a také tlačítka zpět a přejít k platbě. Při kliknutí na tlačítko zpět, systém zobrazí formulář pro zadání osobních údajů. Po stisknutí tlačítka přejít k platbě systém zobrazí možnost pro platbu. Po zaplacení systém zobrazí potvrzení a rekapitulaci rezervace a současně odešle email ohledně rezervace.

4.10.3. Logický model



Obrázek 9 - Logický model rezervace pobytu

4.10.4. Grafický model



Obrázek 10 - Grafický model rezervace pobytu

4.11. Rezervace sauny

4.11.1. Use case

Uživatel očekává zobrazení rezervačního systému, kde si bude moci vybrat, zda bude rezervovat pobyt nebo saunu. Po kliknutí za rezervaci sauny uživatel očekává možnost vybrání data sauny a také doby trvání. Po kliknutí na zvolenou dobu trvání uživatel očekává, že jeho volba bude zvýrazněna. Po kliknutí na tlačítko zpět uživatel očekává vrácení o krok zpět. Po kliknutí na tlačítko pokračovat uživatel očekává, že bude moci zadat své osobní údaje. Po kliknutí na tlačítko zpět uživatel opět očekává vrácení o krok zpět. Po kliknutí na tlačítko pokračovat uživatel očekává zobrazení rekapitulace rezervace. Uživatel očekává možnost vrátit se o krok zpět a také očekává možnost zaplacení rezervace. Po úspěšném zaplacení uživatel očekává zobrazení finální rekapitulace rezervace.

4.11.2. Scénář

Webová stránka zobrazí stránku rezervačního systému. Zobrazí možnost vybrat, zda uživatel bude rezervovat pobyt nebo saunu. Při kliknutí na tlačítko sauna, stránka zobrazí kalendář pro vybrání data pobytu a také možnost volby doby trvání. Zobrazí také tlačítko pro možnost pokračování a také tlačítko zpět. Při kliknutí tlačítka zpět systém zobrazí úvodní stránku rezervace. Při kliknutí na dobu trvání, systém podbarví zvolenou volbu. Při kliknutí na datum systém zobrazí volné časové termíny. Také zobrazí tlačítko pro zavření dialogu a také tlačítko pro potvrzení. Při výběru termínu systém podbarví zvolenou volbu. Po kliknutí na tlačítko potvrzení systém zkontroluje, zda je vybrán termín. Pokud není vybrán informuje uživatele. V případě správně zvoleného času systém zavře dialog. Po stisknutí tlačítka pokračovat systém zobrazí stránku pro zadání osobních údajů. Také zobrazí obdobně tlačítka zpět a pokračovat. Tlačítko zpět po kliknutí vrátí uživatele o krok zpět. Po kliknutí na tlačítko pokračovat systém zkontroluje správnost zadaných údajů. Pokud je někde chyba, systém uživatele informuje. V případě správného zadání údajů systém zobrazí stránku rekapitulace a tlačítka zpět a přejít k platbě. Tlačítko zpět po stisknutí zobrazí znovu stránku s možností zadat osobní údaje. Po stisknutí tlačítka přejít k platbě systém zobrazí možnost pro platbu. Po zaplacení systém zobrazí potvrzení a rekapitulaci rezervace a současně odešle email ohledně rezervace.

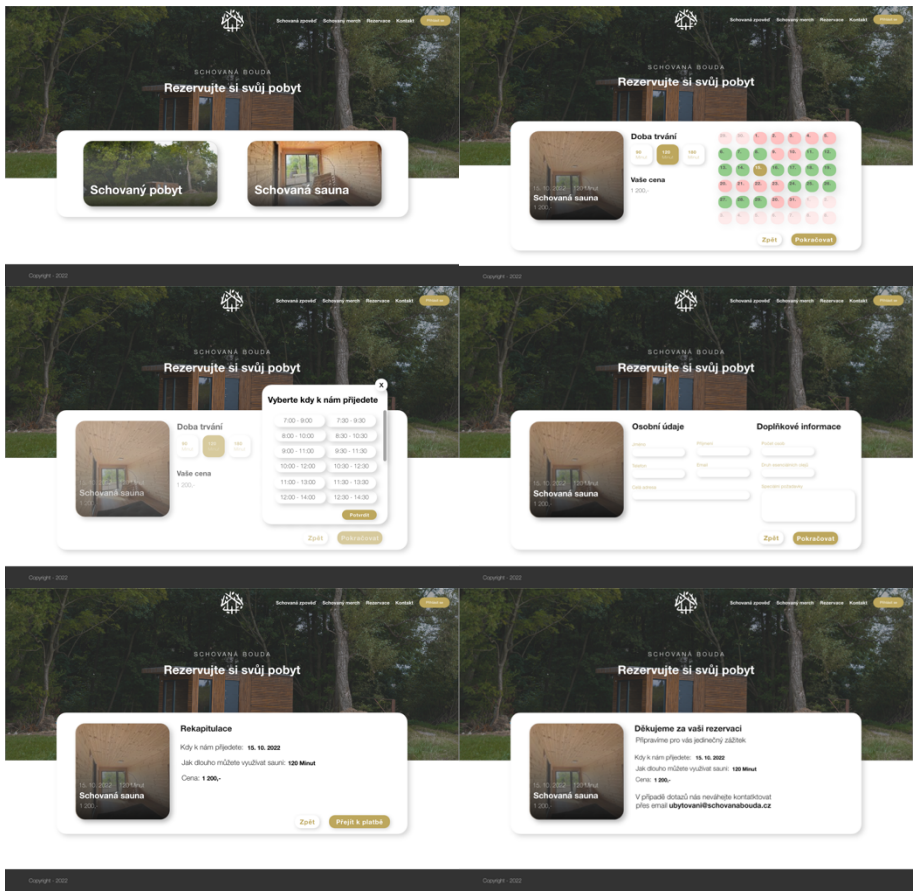
4.11.3. Logický model





Obrázek 11 - Logický model rezervace sauny

4.11.4. Grafický model



Obrázek 12 - Grafický model rezervace sauny

4.12. Stažení faktury

4.12.1. Use case

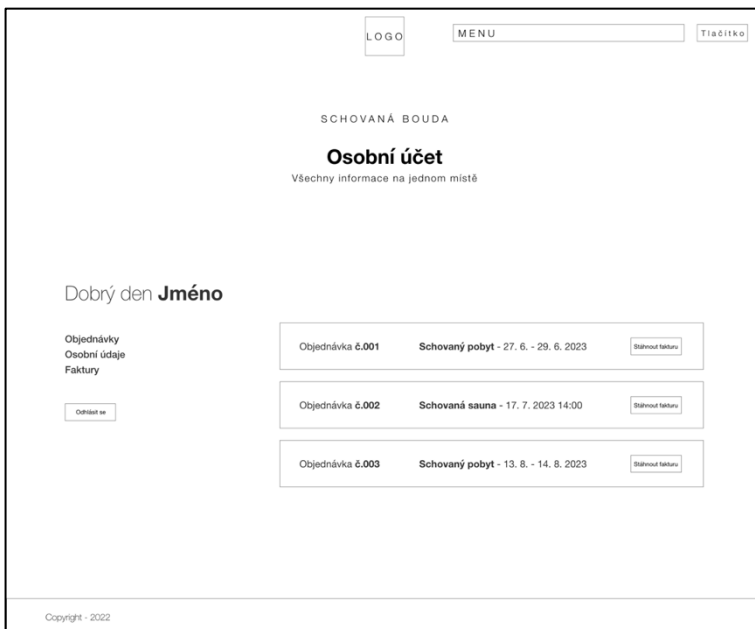
Uživatel očekává, že na stránce osobní účet bude mít možnost zobrazit faktury pro své rezervace. Po kliknutí na tlačítko faktury uživatel očekává, že se mu zobrazí seznam

objednávek a také tlačítko pro stažení příslušných faktur. Po stisknutí tlačítka stáhnout fakturu uživatel očekává stažení faktury.

4.12.2. Scénář

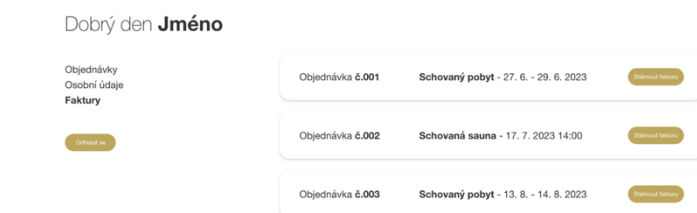
System zobrazí stránku osobního účtu a na něm tlačítka objednávek, osobní údaje a faktury. A také seznam posledních objednávek. Po kliknutí na tlačítko faktury systém zobrazí seznam všech objednávek a také tlačítka pro možnost stažení faktury. Po kliknutí na tlačítko stáhnout fakturu systém vygeneruje fakturu a také podbarví tlačítko, aby bylo zřejmé, že stažení proběhlo úspěšně.

4.12.3. Logický model



Obrázek 13 - Logický model stažení faktury

4.12.4. Grafický model



Obrázek 14 - Grafický model stažení faktury

4.13. Úprava osobních údajů

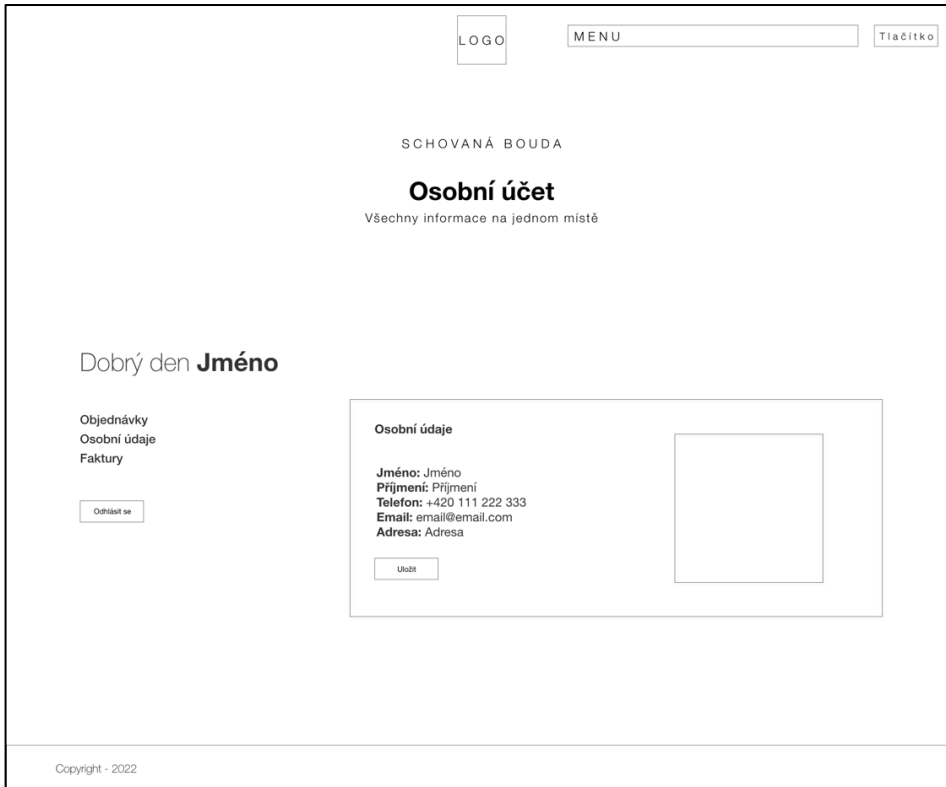
4.13.1. Use case

Uživatel očekává, že na stránce osobní účet bude mít možnost zobrazit faktury pro své rezervace. Po stisknutí tlačítka osobní údaje uživatel očekává možnost upravit své osobní údaje. Také očekává možnost uložení svých osobních údajů.

4.13.2. Scénář

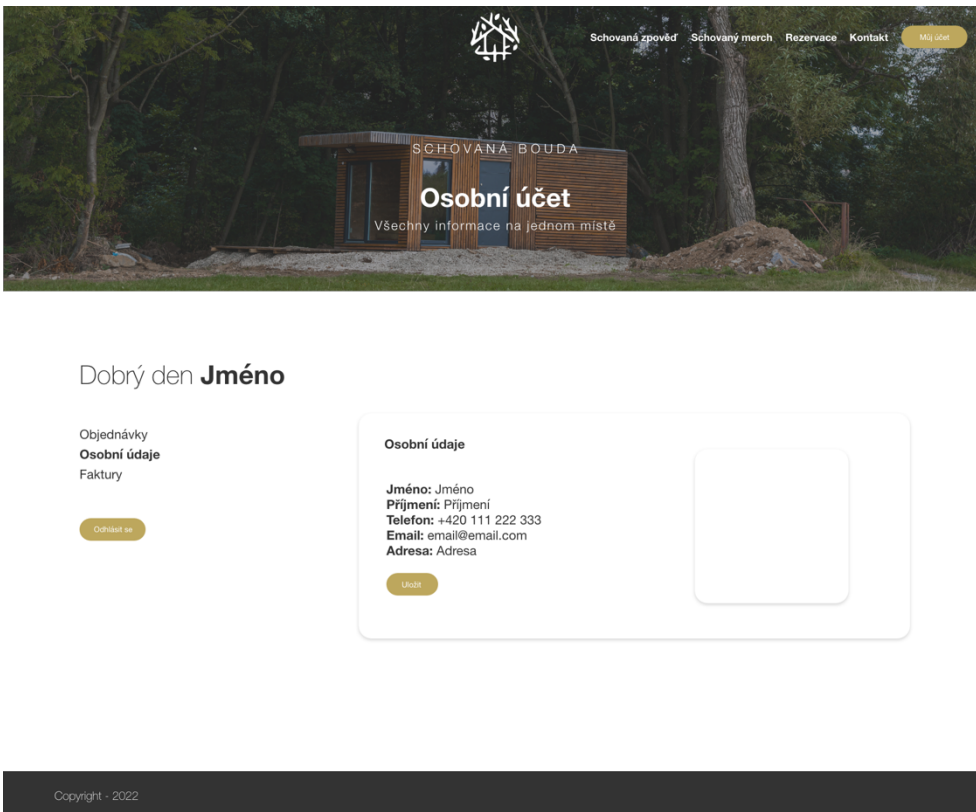
System zobrazí stránku osobního účtu a na něm tlačítka objednávky, osobní údaje a faktury. A také seznam posledních objednávek. Po stisknutí tlačítka osobní údaje systém zobrazí formulář pro úpravu osobních údajů. Také zobrazí tlačítko pro uložení. Po stisknutí tlačítka uložit systém zkontroluje správnost zadaných údajů. V případě chyby systém uživatele informuje. Pokud je vše správně tak systém zapíše nové údaje a informuje uživatele ohledně úspěšného uložení.

4.13.3. Logický model



Obrázek 15 - Logický model úprava osobních údajů

4.13.4. Grafický model



Obrázek 16 - Grafický model úprava osobních údajů

4.14. Zobrazení detailu rezervace

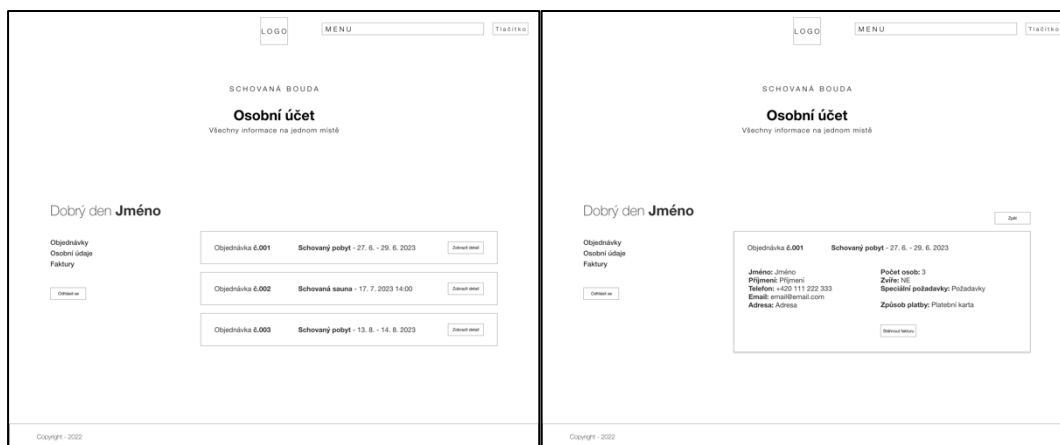
4.14.1. Use case

Uživatel očekává, že bude mít možnost kontrolovat své rezervace na stránce osobní účet. Uživatel očekává, že u každé rezervace bude mít možnost zobrazit také detail rezervace. Po kliknutí na tlačítko detail rezervace uživatel očekává, že se zobrazí veškeré detaily. Uživatel také očekává možnost stažení faktury pro příslušnou rezervaci.

4.14.2. Scénář

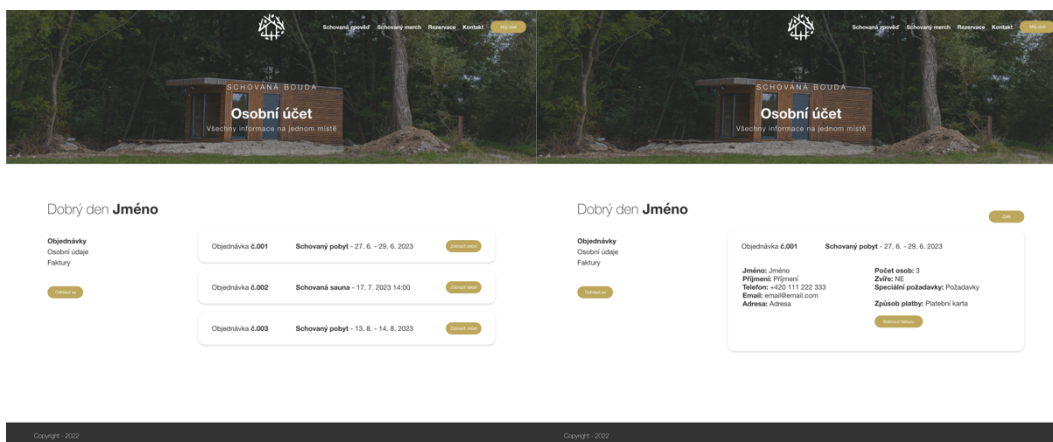
System zobrazí stránku osobního účtu a také seznam všech rezervací vytvořených uživatelem. Také zobrazí základní informace o rezervaci a tlačítko pro zobrazení detailu. Po kliknutí na tlačítko detail systém zobrazí více informací ohledně rezervace. Také zobrazí tlačítko pro stažení příslušné faktury a tlačítko pro zavření detailu. Po kliknutí na tlačítko stáhnout fakturu systém vygeneruje fakturu a také podbarví tlačítko pro informaci o úspěšném stažení. Po stisknutí tlačítka zavření detailu systém zavře detail rezervace.

4.14.3. Logický model



Obrázek 17 - Logický model zobrazení detailu rezervace

4.14.4. Grafický model



Obrázek 18 - Grafický model zobrazení detailu rezervace

4.15. Nákup oblečení

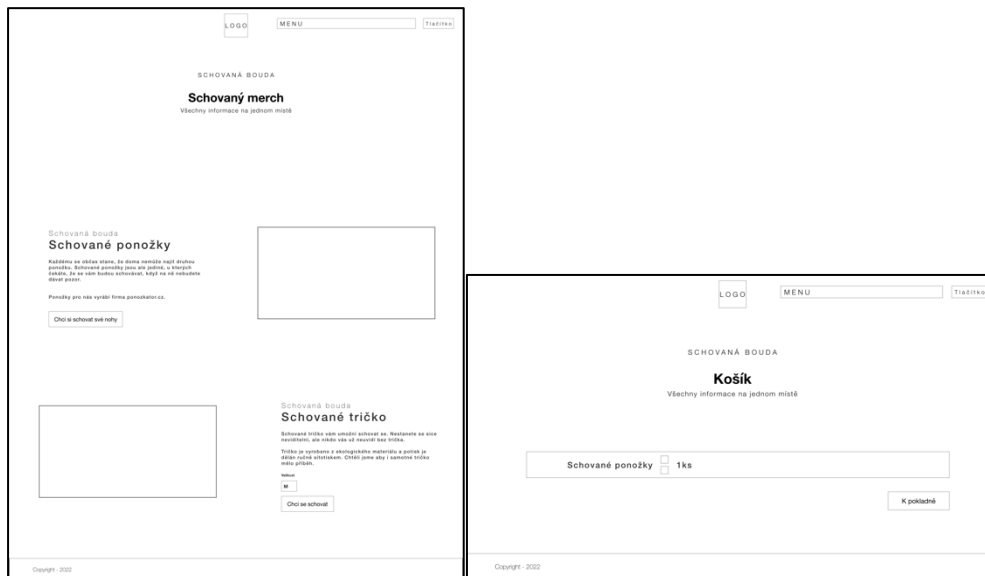
4.15.1. Use case

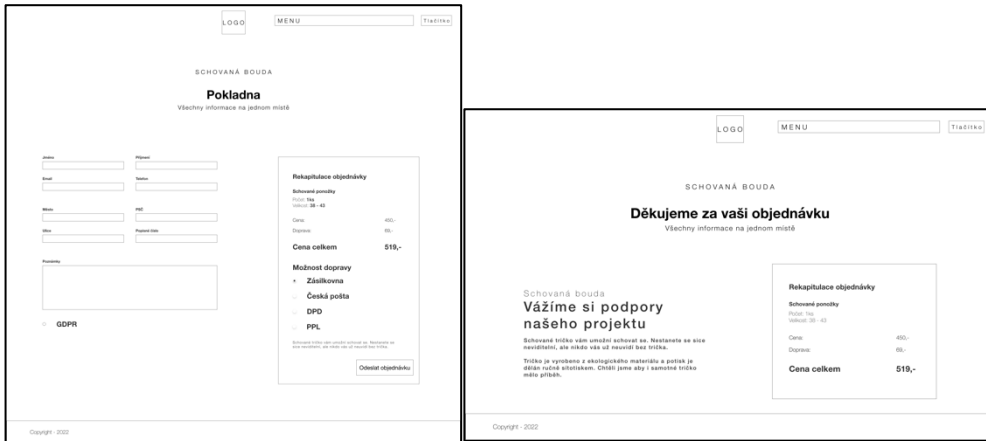
Uživatel očekává, že uvidí obrázek, popis, možnost výběru velikosti, cenu a také tlačítko na vložení do košíku. Po výběru velikosti uživatel očekává, že ho webová stránka bude informovat o nově zvolené velikosti. Při stisknutí tlačítka přidat do košíku uživatel očekává, že ho stránka přesměruje na stránku košíku. Na stránce košíku uživatel očekává, že uvidí, jaké položky má v košíku, jejich název, cenu a také očekává možnost změny velikosti a také tlačítko pro přechod na stránku pokladny. Po změně velikosti uživatel očekává, že ho bude stránka informovat. Po stisknutí tlačítka přejít k pokladně uživatel očekává, přesměrování na stránku pokladny. Na stránce pokladny uživatel očekává možnost vyplnit osobní údaje, možnost výběru dopravy a také tlačítko platby. Také očekává rekapitulaci objednávky a také možnost vrácení se zpět do košíku. Po stisknutí tlačítka zpět uživatel očekává, že bude přesměrován na stránku košíku. Po výběru dopravy uživatel očekává přepočítání výsledné ceny. Po stisknutí tlačítka přejít k platbě uživatel očekává přesměrování na možnosti zaplacení a po úspěšném zaplacení uživatel očekává přesměrování na stránku rekapitulace objednávky. Na této stránce uživatel očekává soupis objednaných produktů, zadané osobní údaje a také zaplacenou cenu.

4.15.2. Scénář

Stránka zobrazí popis, obrázek, možnost výběru velikost, cenu a také tlačítko pro vložení do košíku. V případě změny velikosti systém zobrazí nově vybranou velikost. Po kliknutí na tlačítko přidat do košíku systém zobrazí stránku košíku. Na této stránce systém zobrazí seznam položek, které jsou momentálně v košíku. V seznamu stránka zobrazí název, cenu a také možnost změny velikosti. V případě změny velikosti systém opět zobrazí nově vybranou velikost. Systém také zobrazí tlačítko přejít k pokladně. Po kliknutí na tlačítko přejít k pokladně systém zobrazí stránku pokladny. Na této stránce systém zobrazí formulář pro zadání osobních údajů, rekapitulaci objednávky, tlačítko zpět, volbu dopravy a také tlačítko přejít k platbě. Po stisknutí tlačítka zpět systém přesměruje uživatele na stránku košíku. Při zvolení dopravy systém přepočítá cenu a také zobrazí, která volba dopravy je aktivní. Po kliknutí na tlačítko přejít k platbě systém zkontroluje zadané údaje. V případě nějaké chyby o tom systém uživatele informuje. Pokud je vše tak jak má být, systém zobrazí stránku pro platbu. Po úspěšném zaplacení se zobrazí stránka rekapitulace objednávky. Na této stránce systém zobrazí veškeré informace ohledně provedené objednávky.

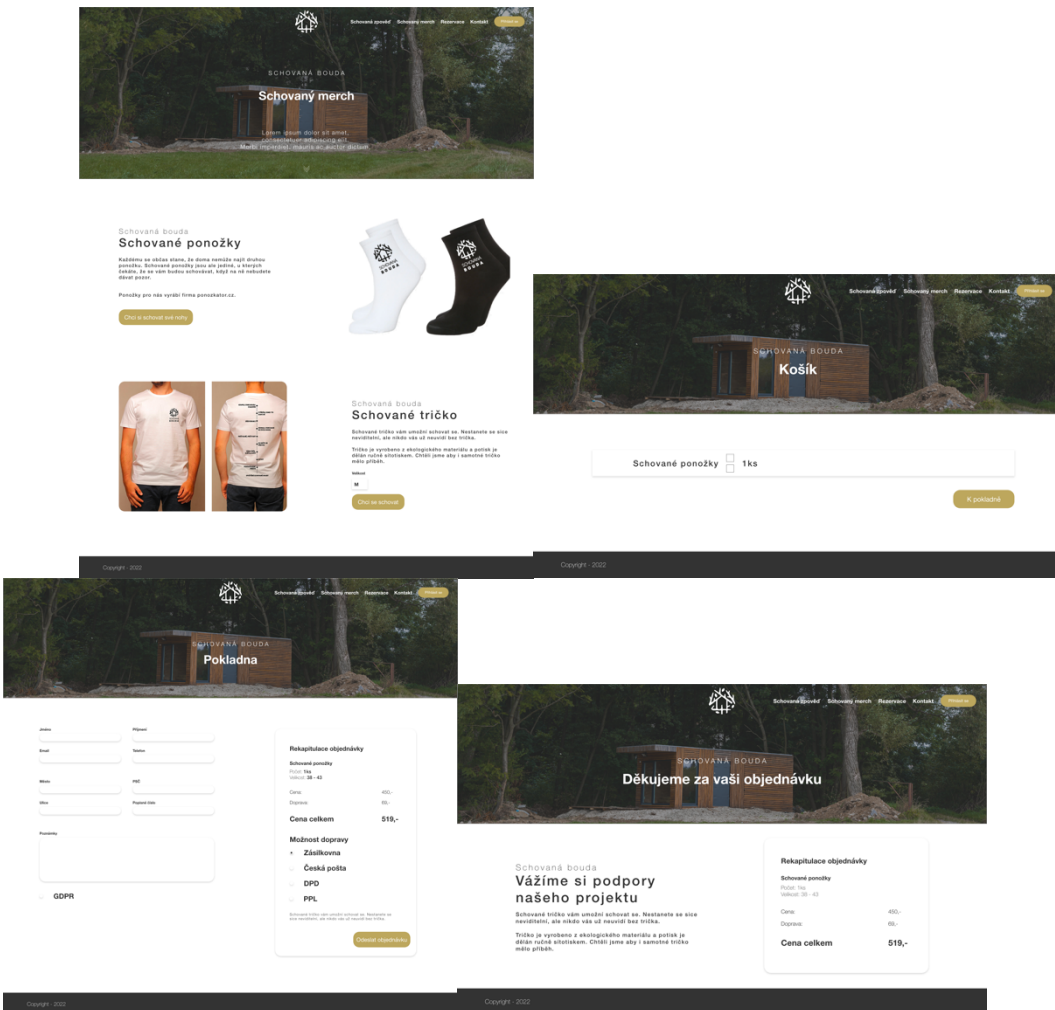
4.15.3. Logický model





Obrázek 19 - Logický model nákup oblečení

4.15.4. Grafický model



Obrázek 20 - Grafický model nákup oblečení

4.16. Odeslání emailu

4.16.1. Use case

Uživatel očekává, že na kontaktní stránce nalezne potřebné kontakty a také formulář pro odeslání zprávy. Uživatel očekává, že po vyplnění a stisknutí tlačítka odeslat ho webová stránka informuje o odeslání zprávy.

4.16.2. Scénář

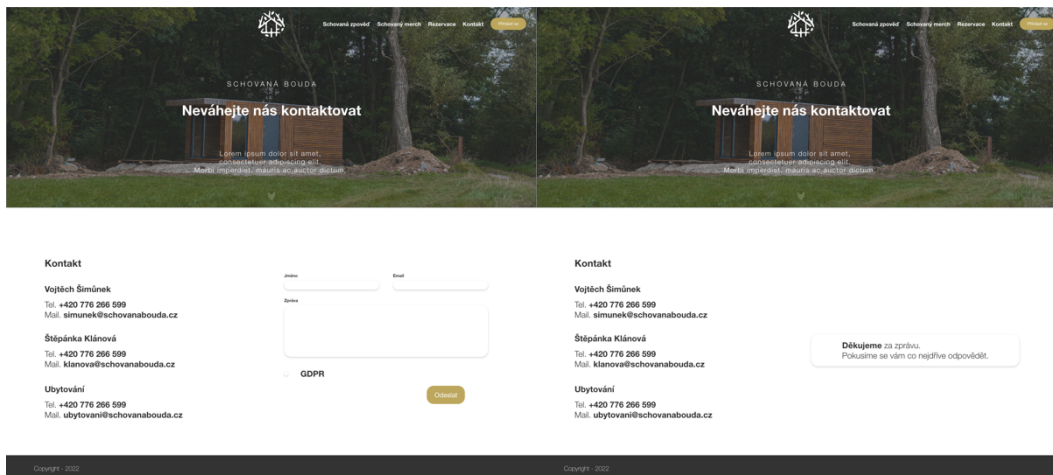
System zobrazí na stránce kontakt potřebné kontakty a také formulář pro odeslání zprávy. Stránka taky zobrazí tlačítko pro odeslání zprávy a zaškrťovací políčko pro potřebné souhlasy. Po stisknutí tlačítka odeslat, stránka zkontroluje zadané údaje a v případě, že je tam chyba o tom uživatele informuje. V opačném případě stránka odešle email a zobrazí zprávu o úspěšném odeslání.

4.16.3. Logický model

The image shows two wireframe versions of a contact page for 'SCHOVANÁ BOUDA'. Both pages have a header with 'LOGO', 'MENU', and 'Tlačítka'. The main heading is 'Neváhejte nás kontaktovat' with the subtitle 'Všechny informace na jednom místě'. The left wireframe shows contact details for Vojtěch Šimůnek, Štěpánka Klánová, and Ubytování, along with a form for sending an email (Name, Email, Message) and a 'GDPR' checkbox. The right wireframe shows the same contact details but with a confirmation message: 'Děkujeme za zprávu. Pokusíme se vám co nejdříve odpovědět.' and a 'Odeslat' button.

Obrázek 21 - Logický model odeslání emailu

4.16.4. Grafický model



Obrázek 22 - Grafický model odeslání emailu

4.17. Zobrazení nápadu na výlet

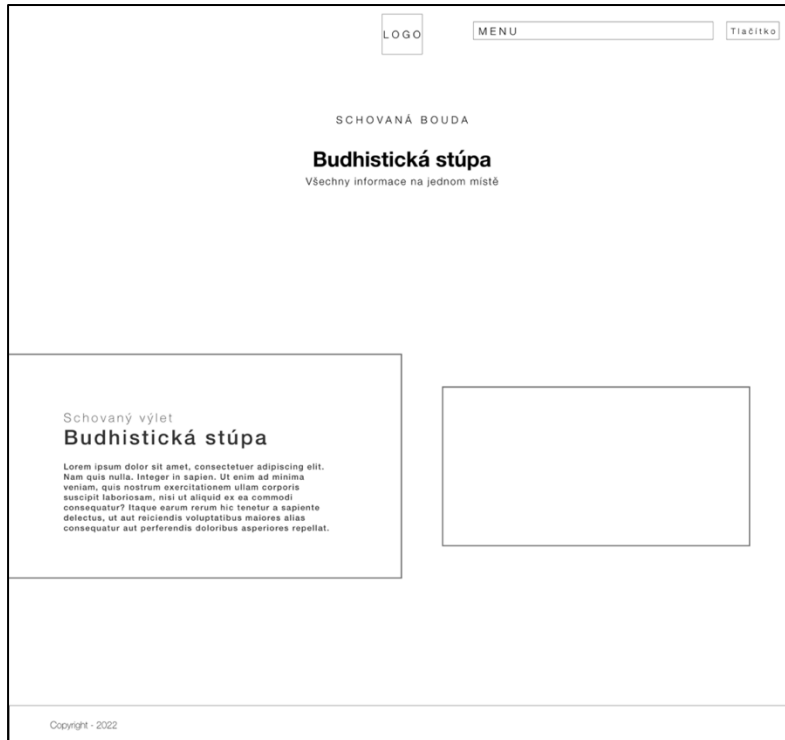
4.17.1. Use case

Uživatel očekává, že mu stránka zobrazí přehledně vypsané možnosti výletů společně s tlačítkem pro zobrazení detailnějšího výpisu, název výletu a také ilustrační fotografii. Po kliknutí na tlačítko uživatel očekává, že bude přeměřován na stránku s detailem výletu, kde očekává podrobný popis, trasu, fotky a také časovou náročnost.

4.17.2. Scénář

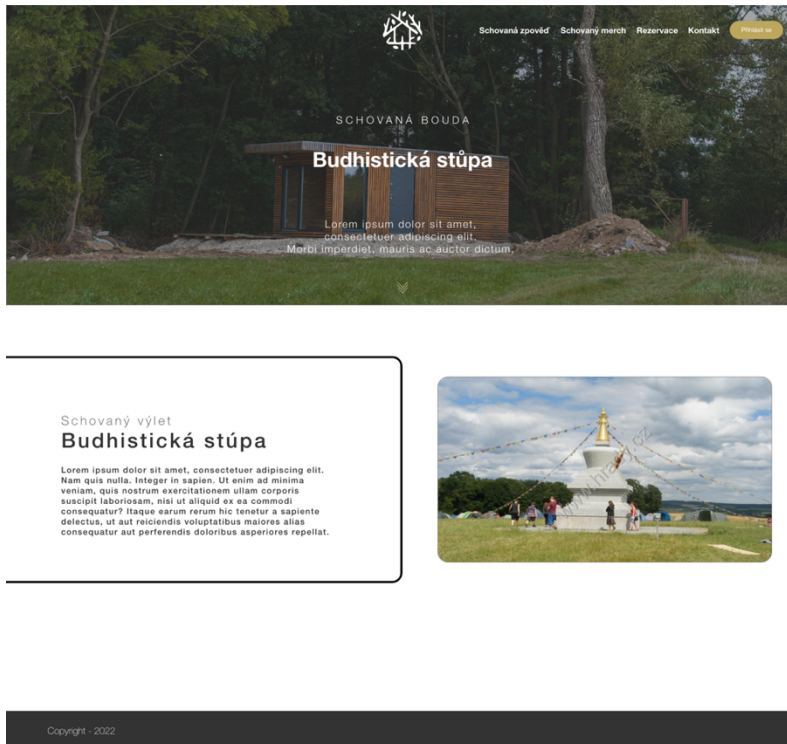
Systém zobrazí pod sebou nápady na jednotlivé výlety. Společně s tím zobrazí fotku, název a tlačítko pro zobrazení detailní stránku. Po kliknutí na tlačítko zobrazit detail systém přeměruje uživatele na stránku s detailnějším popisem, kde zobrazí podrobný popis, trasu, fotky a také časovou náročnost.

4.17.3. Logický model



Obrázek 23 - Logický model zobrazení výletu

4.17.4. Grafický model



Obrázek 24 - Grafický model zobrazení výletu

5. Kvalitativní testování

Pro testování bylo vybráno 6 účastníků a probíhalo v časovém období od 20. 1. 2023 do 25. 1. 2023. Testování mělo probíhat v laboratoři, ale po domluvě s jednotlivými účastníky se rozhodlo, že každý bude testovat samostatně v místě jím vybraným. Rozhodnutí bylo učiněno z důvodu toho, že místo a čas testování nemá na výsledek testování vliv a neovlivní tak jeho výsledky. Jako typ testování byl zvolen kognitivní průchod.

5.1. Cíl testování

Cílem tohoto testování je ověření funkčnosti webové stránky s rezervačním systémem. Za tímto účelem byl vytvořen prototyp, který bude účastníkům poskytnut, aby mohli vykonat zadané úkoly. Po dokončení testování a diskusi s účastníky mohou být navrženy případné změny a úpravy.

5.2. Účastníci

Za účelem otestování prototypu bylo vybráno 6 účastníků ve věku od 21 do 56 let. Každý z účastníků byl vybrán na základě podobnosti s jednotlivými personami. Ani jeden z účastníků se nepodobá anti personě, protože ta není potřebná v tomto testování, jelikož nebude aplikaci využívat. Poměr mezi muži a ženami byl zvolen 2:1.

5.3. Příprava testu

Průběh testování probíhá následovně.

1. Účastník je seznámen s problematikou webové stránky s rezervačním systémem
2. Účastník je obeznámen ohledně anonymitě testování a také s tím, že testování je prováděno v rámci bakalářské práce
3. Účastníkovi je poskytnut prototyp a také je mu vysvětleno, že se jedná o omezený návrh, a proto některé funkce nejsou dostupné (např. vpisování textu do polí)
4. Účastník je informován o tom, že v průběhu testování může mít otázky a připomínky.
5. Účastníkovi jsou představeny úkoly, které bude v rámci testování vykonávat
6. Následně účastník testování vykonává zadané úkoly

7. Po dokončení všech úkolů je s účastníkem vedena diskuse

5.4. Výsledky

Testovací prototyp je dostupný v příloze 1 a testovací scénář je dostupný v příloze 2. Tabulky jednotlivých výsledků a souhrnné tabulky jsou dostupné v příloze 3.

5.4.1. Účastník 1

Během tetování nevyvstal žádný větší problém. Všechny úkoly se podařilo splnit bez větších obtíží. Jako pozitiva byla uvedena dobrá orientace pomocí výstižných obrázků. Na druhou stranu by dle něj bylo potřeba lépe označit povinná pole při vyplňování údajů. Jako doporučení bylo uvedeno, aby při stahování bylo jasné, v jakém formátu bude soubor stažen, informace o tom, jak dlouho bude platit odkaz na restart hesla, aby po zakoupení produktu nebyl zákazník přesměrován do košíku a ukázala se pouze hláška o úspěšném přidání a také aby po odeslání formuláře zůstaly informace viditelné a ukázala se navíc hláška o úspěšném odeslání.

5.4.2. Účastník 2

V průběhu testování se podařilo veškeré úkoly splnit bez větších obtíží. A jako pozitiva a negativa nebylo uvedeno nic specifického. Pro lepší fungování bylo doporučeno obdobně jako u prvního účastníka testování, aby bylo jasné, v jakém formátu bude stažený soubor. Dále také aby bylo možné provádět rezervace také na OSVČ nebo společnost, aby byla vidět velikost nakoupeného zboží a při přidání zboží do košíku byla možnost výběru, zda chci pokračovat v nákupu, přejít do košíku anebo rovnou k podkladně. Jako poslední doporučení bylo uvedeno, aby byl formulář označen výstižným nadpisem.

5.4.3. Účastník 3

Během testování nebyl žádný úkol, který by nebyl úspěšně splněn. Jako negativa byla uvedena horší kontrast pro zadávání údajů pomocí inputu, že menu v osobním účtu není jasně označeno jako menu a některé uživatele to může mást a také, že na stránce kontakt není vnímám jako hlavní prvek kontaktní formulář, ale spíš tlačítko pro potvrzení GDPR. Doporučení pro lepší používání jsou, aby při změně osobních údajů v osobním

úctu nesignalizovala pouze změna barvy tlačítka, ale hláška o úspěšném uložení, a také aby při vložení do košíku byl uživatel informován systémovou hláškou.

5.4.4. Účastník 4

Při testování se nevyskytl žádný problém a všechny úkoly byly splněny bez větších obtíží. Jako pozitiva byla uvedena, že používaný text je ideálně velký tzn. je ideálně čitelný a zároveň designově hezký, že všechny důležité prvky jsou podbarveny, také změna barvy tlačítka při úpravě osobních údajů byla hodnocena kladně, a nakonec také bylo kladně hodnoceno informace o úspěšném odeslání kontaktního formuláře. Negativa odhalena při tetování jsou horší kontrast mezi textem a pozadím tlačítka můj účet a při rezervaci jsou některé popisy také hůře čitelné.

Jako doporučení byla uvedena že by bylo dobré, aby u faktur bylo jasné, které už byly staženy, a také aby bylo jasněji odlišena rezervace pobytu a sauny, protože je to velice podobné a někdo by mohl zapomenout něco vyplnit nebo zaškrtnout.

5.4.5. Účastník 5

V průběhu testování se nevyskytl žádný problém a všechny úkoly byly dokončeny úspěšně. Jako pozitiva a negativa nebylo uvedeno nic.

Doporučení pro zlepšení je, aby bylo větší a výraznější tlačítko pro potvrzení GDPR na stránce kontaktu a také větší tlačítka při výběru dopravy v pokladně.

5.4.6. Účastník 6

Všechny úkoly byly dokončeny bez problémů a během testování se nevyskytl žádný větší problém. Nebyla uvedena žádná pozitiva ani negativa.

Během plnění druhého úkoly bylo uvedeno, že menu pro ovládání osobního účtu není dostatečně označeno a že někteří uživatelé by s tím mohli mít obtíže.

5.4.7. Tabulky souhrnných výsledků

Tabulky souhrnných výšek obsahují kompletní informace o testování spojením všech tabulek. V těchto tabulkách jsou všechny připomínky na jednom místě a také výsledky označeny barevně podle legendy.

Z těchto tabulek vyplývá také, že u úkolu spojeným s vyplněním potřebných údajů není žádná zpětná vazba. Z grafického zobrazení vyplývá, že u některých úkolů je zpětná vazba více potřeba. Také u úkolu zobrazte si detail rezervace je označeno, že chybí zpětná vazba. To může být zapříčiněno tím, že osobní účet neprodleně po přihlášení zobrazí informace o objednávkách.

Tabulky souhrnných výsledků také ukazují, že pouze 2 úkoly byly dokončeny se stoprocentní úspěšností, a to zobrazení nápadu na výlet a také stažení faktury k rezervaci.

5.5. Vyhodnocení testování

Z výsledků provedeného testování je patrné, že webová stránka a rezervační systém jsou z hlediska ovladatelnosti navrženy dobře. Uživatelé nemají problém se na webu orientovat a provádět potřebné úkony. K jednoduchému ovládání podle výsledků napomáhá využití fotografií jako orientačních prvků.

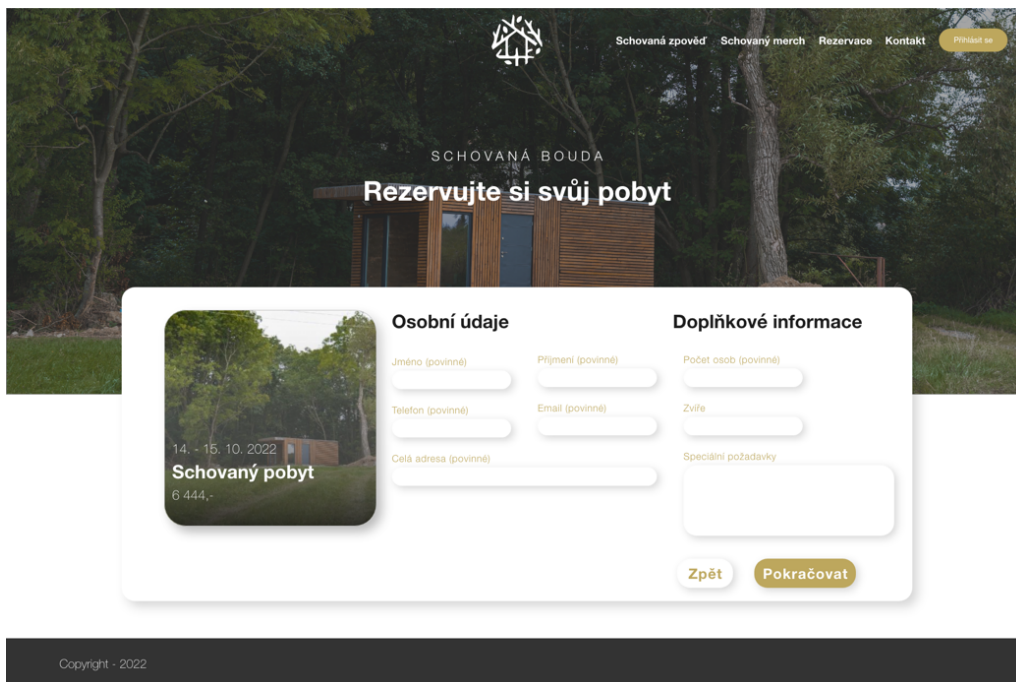
Účastníci testování navrhli několik bodů, které by mohlo zlepšit fungování webové stránky a rezervačního systému.

- Při objednávání pobytu by bylo dobré mít možnost provést objednávku na firmu
- Aby bylo jasné, v jakém formátu bude stažen požadovaný dokument
- Více zvýraznit menu na stránce **můj účet**
- Udělat méně výraznější potvrzení GDPR u kontaktního formuláře
- Zvýraznit tlačítka pro výběr dopravy na stránce **pokladny**
- Více zvýraznit výběr času při rezervaci sauny
- Zvýraznit, které položky při vyplňování osobních údajů jsou povinné

5.5.1. Ukázka provedených úprav

Povinné položky

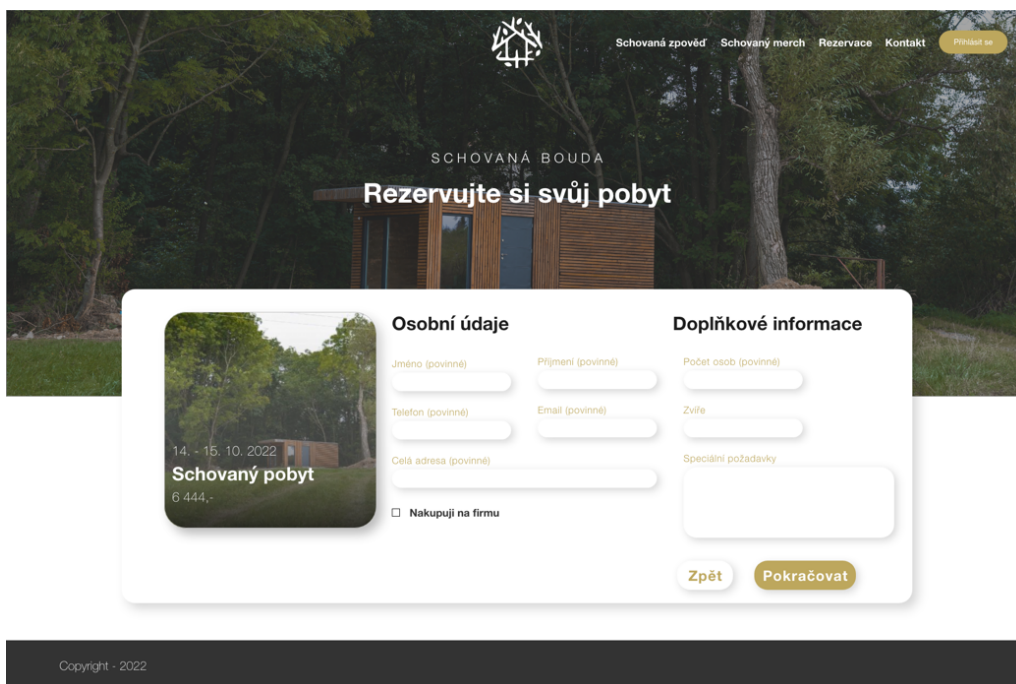
Položky, které jsou při zadávání údajů povinné, byly označeny jako povinné.



Obrázek 25 - Ukázka úprav - povinné položky

Možnost objednání na firmu

Pod formulář pro objednání pobytu, nebo sauny byl přidán checkbox pro možnost objednání na firmu.



Obrázek 26 - Ukázka úprav - nákup na firmu

Formát stahovaného dokumentu

V osobním účtu byl upraven text tlačítka pro stažení faktury. Za text stáhnout fakturu bylo dopsáno „(PDF)“ aby bylo všem jasné v jakém formátu bude soubor stažen.



Dobrý den **Jméno**

Objednávky
Osobní údaje
Faktury

Ochotit se

Objednávka č.001	Schovaný pobyt - 27. 6. - 29. 6. 2023	Stáhnout fakturu (PDF)
Objednávka č.002	Schovaná sauna - 17. 7. 2023 14:00	Stáhnout fakturu (PDF)
Objednávka č.003	Schovaný pobyt - 13. 8. - 14. 8. 2023	Stáhnout fakturu (PDF)

Copyright - 2022

Obrázek 27 - Ukázka úprav - formát souboru

6. Závěr

Tato práce měla za cíl vytvořit UI specifikaci pro novou webovou stránku s rezervačním systémem. Praktické části předchází vymezení teoretických pojmů spojené s tvorbou uživatelského rozhraní. Teoretická část obsahuje vysvětlení pojmů jako Interakční design, **User interface**, **User experience**, **CLI** a **GUI**. Dále je v této části vysvětlen pojem **UI specifikace**, ve které jsou pojmy jako **Motivace**, **Persony**, **Use case**, **Scénář**, **Logický** a **Grafický model**. Celou teoretickou část uzavírá kapitola **Testování**, kde je vysvětleno, z jakého důvodu je vhodné aplikace testovat a také jednotlivé druhy testování jako např. **Kognitivní průchod**, **A/B testování**, **Testování v laboratoři** a další.

Díky nabytým vědomostem byly sepsány cíle a motivace pro tvorbu UI specifikace. Na začátku jsou definovány **persony** (primární, sekundární a anti persona). Dále byly vytvořeny potřebné **Use case** a **Scénáře**. Každý Use case a Scénář je také doplněn o **logický** a **grafický model**.

Na základě Use case a Scénářů byl vytvořen interaktivní grafický prototyp v aplikaci Adobe XD, pomocí kterého byla aplikace následně otestována. Jako způsob testování byl zvolen kognitivní průchod, který probíhal vzdáleně pomocí zmíněného prototypu a sdíleným tabulkám pro zapisování výsledků. Testování se účastnilo 6 participantů ve věku od 21 do 56 let. Tento počet byl zvolen, aby bylo odhaleno alespoň 85 % možných nedostatků a chyb ve vytvořeném prototypu.

Během testování účastníci vyplňovali tabulky ve sdíleném dokumentu, který je dostupný v **Příloze 3**. Po vyplnění všech tabulek byly vypracovány tabulky souhrnných výsledků, které jsou zpracované grafickou formou a obsahují všechny poznámky ne jednom místě.

Pozitivní výsledky testování

- Jednoduchá orientace díky použití obrázků
- Ideální velikost textu
- Vhodně zvýrazněné důležité prvky

Návrhy pro zlepšení

- Možnost objednávat pobyt i na firmu
- Zvýraznit menu v osobním účtu
- Přidat hlášku o úspěšném stažení souboru a také přidat formát v jakém bude soubor stažen
- Informovat zákazníka lépe o vložení produktu do košíku
- Odlišit více výběr času při rezervaci sauny od rezervace pobytu
- Naznačit jaké položky jsou povinné při zadávání údajů

Po provedení a vyhodnocení testování byly provedeny určité změny, které mají napomáhat k lepšímu fungování webové stránky a rezervačního systému. Mezi provedené změny patří: **Úprava povinných položek, Možnost objednání na firmu, Naznačení formátu souboru, Zvýraznění menu v osobním účtu**. Provedené změny jsou k nalezení v části **Ukázka provedených úprav**. Provedené úpravy mají pomoci k lepší ovladatelnosti a přístupnosti webové stránky a rezervačního systému.

Výsledkem práce je tedy UI specifikace Webové stránky s rezervačním systémem, která má nahradit starší řešení přijímání rezervací. Webová stránka poskytuje jednoduchý přístup do osobního účtu a také přívětivé provedení rezervace nebo nákupu produktu. Webová stránka také uchovává údaje o provedených nákupech a rezervacích v osobním účtu, kde je uživatelé najdou na jednom místě.

Díky provedenému testování je zřejmé, že nová webová stránka s rezervačním systémem přispěje k jednodušší evidenci rezervací a také lepším uživatelským zkušenostem při používání uživateli.

7. Seznam použitých zdrojů

7.1. Literární zdroje

- 1) PAVLÍČEK Josef, Cookbook of interaction design for HCI and ID, Online material: https://docs.google.com/presentation/d/1nbLjgEX5mS6kl_cRx6CeKuhd-fzz-kyYn_j03vMLkH4/edit?usp=sharing
- 2) KRUG, Steve. Don't make me think, revisited: a commonsense approach to Web usability. Third edition. Berkeley, Calif.: New Riders, 2014. ISBN 978-0321965516.
- 3) PAVLÍČEK, Josef a Petra PAVLÍČKOVÁ. *Usability Testing Methods and Usability Laboratory Management*. 2022. ISBN 978-1-80356-636-8.

7.2. Ústní a písemná sdělení

- 4) PAVLÍČEK, Josef. Interakční design: předmět v rámci studia. Praha: Česká zemědělská univerzita v Praze, 2016

7.3. Internetové zdroje

- 5) BABICH, Nick, 2019a. A/B Testing Best Practices & Examples | Adobe XD Ideas. *Ideas*[online]. [vid. 2022-09-11]. Dostupné z: <https://xd.adobe.com/ideas/process/user-testing/the-role-of-ab-testing-in-product-design/>
- 6) BABICH, Nick, 2019b. The Top 7 Usability Testing Methods | Adobe XD Ideas. *Ideas*[online]. [vid. 2022-09-11]. Dostupné z: <https://xd.adobe.com/ideas/process/user-testing/top-7-usability-testing-methods/>
- 7) BABICH, Nick, 2020. What Is UX Design? User Experience Definition | Adobe XD Ideas. *Ideas*[online]. [vid. 2022-09-10]. Dostupné z: <https://xd.adobe.com/ideas/career-tips/what-is-ux-design/>
- 8) BOIA, 2019. *What is color contrast?* [online] [vid. 2023-02-14]. Dostupné z: <https://www.boia.org/blog/what-is-color-contrast>
- 9) HANNAH, Jaye, 2022a. *Color Theory And Color Palettes — A Complete Guide [2023]* [online] [vid. 2023-02-12]. Dostupné z: <https://careerfoundry.com/en/blog/ui-design/introduction-to-color-theory-and-color-palettes/>

- 10) NORMANN, Don and Nielsen, Jakob. „TheDefinitionof User Experience“ Nielsen Norman Group. [online] 18 Leden 2017. Dostupné z<https://www.nngroup.com/articles/definition-user-experience/>

8. Seznam obrázků

Obrázek 1 - Logický model hlavní stránky	22
Obrázek 2 - Grafický model hlavní stránky	23
Obrázek 3 - Logický model přihlášení	24
Obrázek 4 - Grafický model přihlášení	24
Obrázek 5 - Logický model obnovení hesla	25
Obrázek 6 - Grafický model obnovení hesla	25
Obrázek 7 - Logický model registrace.....	26
Obrázek 8 - Grafický model registrace.....	27
Obrázek 9 - Logický model rezervace pobytu.....	28
Obrázek 10 - Grafický model rezervace pobytu.....	29
Obrázek 11 - Logický model rezervace sauny	31
Obrázek 12 - Grafický model rezervace sauny.....	31
Obrázek 13 - Logický model stažení faktury	32
Obrázek 14 - Grafický model stažení faktury.....	33
Obrázek 15 - Logický model úprava osobních údajů.....	34
Obrázek 16 - Grafický model úprava osobních údajů.....	34
Obrázek 17 - Logický model zobrazení detailu rezervace	35
Obrázek 18 - Grafický model zobrazení detailu rezervace	36
Obrázek 19 - Logický model nákup oblečení.....	38
Obrázek 20 - Grafický model nákup oblečení.....	38
Obrázek 21 - Logický model odeslání emailu.....	39
Obrázek 22 - Grafický model odeslání emailu	40
Obrázek 23 - Logický model zobrazení výletu.....	41
Obrázek 24 - Grafický model zobrazené výletu	41
Obrázek 25 - Ukázka úprav - povinné položky	46
Obrázek 26 - Ukázka úprav - nákup na firmu	46
Obrázek 27 - Ukázka úprav - formát souboru	47

9. Přílohy

9.1. Příloha 1 – prototyp rezervačního systému

Odkaz na prototyp webové stránky s rezervačním systémem:

<https://xd.adobe.com/view/8c9f7752-ea6d-46ba-b1c9-52f614d17e95-d9cc/>

9.2. Příloha 2 - Testovací scénář

Testovací scénář

Díky testování je možné zhodnotit kvalitu rezervačního systému. Testování bude probíhat anonymně a během testování můžete mít otázky. Jelikož se jedná o prototyp, tak je, co se funkčnosti týče velmi omezený. Na začátku budete seznámeni s průběhem testování a následně dostanete prototyp. Všechny úkoly je možné splnit během několika minut. Po ukončení testování se bude vést diskuse ohledně vylepšení prototypu.

Cíl testování

Testování má ověřit funkčnost daného prototypu. Testování je prováděno v rámci bakalářské práce a na jeho základu budou navrženy úpravy.

Úkoly

1. Přihlaste se do osobního účtu
2. Zobrazte si detail poslední rezervace
3. Upravte své osobní údaje
4. Stáhněte si fakturu pro libovolnou rezervaci.
5. Odhlaste se a obnovte si své heslo
6. Rezervujte si pobyt
7. Rezervujte si saunu
8. Kupte si jedny ponožky
9. Odešli email
10. Otevři si jeden tip na výlet

V průběhu testování můžete mít otázky a připomínky.

9.3. Příloha 3 – Tabulky výsledků

Účastník č.1

Přihlaste se do osobního účtu

	Budou uživatelé rozumět tomu, jak spustit úlohu?	Je ovládání srozumitelné?	Budou uživatelé vědět, že vše proběhlo správně?	Byla po dokončení úkolu zpětná vazba?	Podařilo se vám úkol splnit?	Poznámky
Klikněte na tlačítko "můj účet"	ANO	ANO	ANO	ANO – přesměrování na stránku přihlášení	ANO	-
Vyplňte své údaje	ANO	ANO	ANO	NE	ANO	-
Klikněte na tlačítko "přihlásit"	ANO	ANO	ANO	ANO – přesměrování do osobního účtu	ANO	-

Zobrazte si detail poslední rezervace

	Budou uživatelé rozumět tomu, jak spustit úlohu?	Je ovládání srozumitelné?	Budou uživatelé vědět, že vše proběhlo správně?	Byla po dokončení úkolu zpětná vazba?	Podařilo se vám úkol splnit?	Poznámky
Klikněte na "objednávky"	ANO	ANO	ANO	ANO – Zobrazení rezervací	ANO	-
Klikněte na "zobrazit detail"	ANO	ANO	ANO	ANO – zobrazení detailu	ANO	-

Upravte své osobní údaje

	Budou uživatelé rozumět tomu, jak spustit úlohu?	Je ovládání srozumitelné?	Budou uživatelé vědět, že vše proběhlo správně?	Byla po dokončení úkolu zpětná vazba?	Podařilo se vám úkol splnit?	Poznámky
Klikněte na "osobní údaje"	ANO	ANO	ANO	ANO – zobrazení údajů	ANO	-
Upravte své údaje	ANO	ANO	ANO	NE	ANO	-
Klikněte na "uložit"	ANO	ANO	ANO	ANO – tlačítko se podbarví na zelenou barvu	ANO	-

Stáhněte si fakturu pro libovolnou rezervaci.

	Budou uživatelé rozumět tomu, jak spustit úlohu?	Je ovládání srozumitelné?	Budou uživatelé vědět, že vše proběhlo správně?	Byla po dokončení úkolu zpětná vazba?	Podařilo se vám úkol splnit?	Poznámky
Klikněte na "faktury"	ANO	ANO	ANO	ANO – zobrazení faktur	ANO	-
Klikněte na "stáhnout"	ANO	ANO	ANO	ANO – tlačítko se podbarví na zelenou	ANO	Bylo by dobré vědět v jakém formátu se dokument stáhne

Odhlaste se a obnovte si své heslo

	Budou uživatelé rozumět tomu, jak spustit úlohu?	Je ovládání srozumitelné?	Budou uživatelé vědět, že vše proběhlo správně?	Byla po dokončení úkolu zpětná vazba?	Podařilo se vám úkol splnit?	Poznámky
Klikněte na "odhlásit se"	ANO	ANO	ANO	ANO – zobrazení přihlašovací stránky	ANO	-
Klikněte na "zapomenuté heslo"	ANO	ANO	ANO	ANO – zobrazení stránky pro zaslání hesla	ANO	-
Vyplňte svůj email	ANO	ANO	ANO	NE	ANO	-
Klikněte na "odeslat heslo"	ANO	ANO	ANO	ANO – zobrazení stránky s textem úspěchu	ANO	- Pokud bude odkaz na reset hesla časově omezen, bylo by dobré napsat na jak dlouho

Rezervujte si pobyt

	Budou uživatelé rozumět tomu, jak spustit úlohu?	Je ovládání srozumitelné?	Budou uživatelé vědět, že vše proběhlo správně?	Byla po dokončení úkolu zpětná vazba?	Podařilo se vám úkol splnit?	Poznámky
Klikněte na "Rezervace"	ANO	ANO	ANO	ANO – zobrazení rozcestníku rezervace	ANO	-
Zvolte možnost "Schovaný pobyt"	ANO	ANO	ANO	ANO – zobrazení kalendáře	ANO	- Dobrá orientace díky velkým a jasným obrázkům
Vyberte datum a klikněte na "Pokračovat"	ANO	ANO	ANO	ANO – zobrazení formuláře pro osobní údaje	ANO	-
Vyplňte své údaje	ANO	ANO	ANO	NE	ANO	-
Klikněte na "pokračovat"	ANO	ANO	ANO	ANO – přesměrování na kontrolu údajů	ANO	-
Zkontrolujte své údaje a klikněte na "přejít k platbě"	ANO	ANO	ANO	ANO – Zobrazení rekapitulace	ANO	-

Rezervujte si saunu

	Budou uživatelé rozumět tomu, jak spustit úlohu?	Je ovládání srozumitelné?	Budou uživatelé vědět, že vše proběhlo správně?	Byla po dokončení úkolu zpětná vazba?	Podařilo se vám úkol splnit?	Poznámky
Klikněte na "Rezervace"	ANO	ANO	ANO	ANO – zobrazení rozcestníku rezervace	ANO	-
Zvolte možnost "Schovaná sauna"	ANO	ANO	ANO	ANO – zobrazení kalendáře	ANO	- Dobrá orientace díky velkým a jasným obrázkům
Vyberte datum, čas a klikněte na "Pokračovat"	ANO	ANO	ANO	ANO – Zobrazení výběru času	ANO	-
Vyplňte své údaje	ANO	ANO	ANO	NE	ANO	-
Klikněte na "pokračovat"	ANO	ANO	ANO	ANO – přesměrování	ANO	-
Zkontrolujte své údaje a klikněte na "přejít k platbě"	ANO	ANO	ANO	ANO – zobrazení rekapitulace	ANO	-

Kupte si jedny ponožky

	Budou uživatelé rozumět tomu, jak spustit úlohu?	Je ovládání srozumitelné?	Budou uživatelé vědět, že vše proběhlo správně?	Byla po dokončení úkolu zpětná vazba?	Podařilo se vám úkol splnit?	Poznámky
Přejděte na Schovaný mech	ANO	ANO	ANO	ANO – Zobrazí se stránka	ANO	-
Vložte pár ponožek do košíku	ANO	ANO	ANO	ANO – Zobrazení košíku	ANO	- Bylo by asi lepší zobrazit jen informaci o úspěšném vložení do košíku, aby bylo možné pokračovat v nákupu
Přejděte k pokladně	ANO	ANO	ANO	ANO – Zobrazení pokladny	ANO	-
Vyplňte své údaje a zvolte dopravu	ANO	ANO	ANO	ANO – Zvolenou dopravu určuje zvolený radiobutton	ANO	-
Odešlete objednávku	ANO	ANO	ANO	ANO – Zobrazení rekapitulace objednávání	ANO	-

Odešli email

	Budou uživatelé rozumět tomu, jak spustit úlohu?	Je ovládání srozumitelné?	Budou uživatelé vědět, že vše proběhlo správně?	Byla po dokončení úkolu zpětná vazba?	Podařilo se vám úkol splnit?	Poznámky
Klikněte na "Kontakt"	ANO	ANO	ANO	ANO – zobrazení kontaktní stránky	ANO	-
Vyplňte své údaje a napište zprávu	ANO	ANO	ANO	NE	ANO	- Není označeno, jaké položky jsou povinné
Odešlete zprávu	ANO	ANO	ANO	ANO – zobrazení informace o úspěšném odeslání	ANO	- Bylo by lepší, aby bylo i po odeslání vidět jaké odpovědi byli odesláni

Otevři si jeden tip na výlet

	Budou uživatelé rozumět tomu, jak spustit úlohu?	Je ovládání srozumitelné?	Budou uživatelé vědět, že vše proběhlo správně?	Byla po dokončení úkolu zpětná vazba?	Podářilo se vám úkol splnit?	Poznámky
Klikněte na "Nápady na výlety"	ANO	ANO	ANO	ANO – stránka se přesune na výpis výletů	ANO	-
Vyberte si výlet a rozklikněte si detail	ANO	ANO	ANO	ANO – zobrazení detailu	ANO	-

Účastník č. 2

Přihlaste se do osobního účtu

	Budou uživatelé rozumět tomu, jak spustit úlohu?	Je ovládání srozumitelné?	Budou uživatelé vědět, že vše proběhlo správně?	Byla po dokončení úkolu zpětná vazba?	Podařilo se vám úkol splnit?	Poznámky
Klikněte na tlačítko "přihlásit se"	ANO	ANO	ANO	ANO – přesměruje mě to k přihlášení do účtu	ANO	-
Vyplňte své údaje	ANO	ANO	ANO	NE	ANO	-
Klikněte na tlačítko "můj účet"	ANO	ANO	ANO	ANO – přesměrování do osobního účtu	ANO	-

Zobrazte si detail poslední rezervace

	Budou uživatelé rozumět tomu, jak spustit úlohu?	Je ovládání srozumitelné?	Budou uživatelé vědět, že vše proběhlo správně?	Byla po dokončení úkolu zpětná vazba?	Podařilo se vám úkol splnit?	Poznámky
Klikněte na "objednávky"	ANO	ANO	ANO	ANO – zobrazení všech objednávek	ANO	-
Klikněte na "zobrazit detail"	ANO	ANO	ANO	ANO – zobrazení podrobných informací objednávky	ANO	-

Upravte své osobní údaje

	Budou uživatelé rozumět tomu, jak spustit úlohu?	Je ovládání srozumitelné?	Budou uživatelé vědět, že vše proběhlo správně?	Byla po dokončení úkolu zpětná vazba?	Podařilo se vám úkol splnit?	Poznámky
Klikněte na "osobní údaje"	ANO	ANO	ANO	ANO – přesměrování na osobní údaje	ANO	-
Upravte své údaje	ANO	ANO	ANO	NE	ANO	-
Klikněte na "uložit"	ANO	ANO	ANO	ANO – tlačítko se podbarví zelenou barvou	ANO	-

Stáhněte si fakturu pro libovolnou rezervaci.

	Budou uživatelé rozumět tomu, jak spustit úlohu?	Je ovládání srozumitelné?	Budou uživatelé vědět, že vše proběhlo správně?	Byla po dokončení úkolu zpětná vazba?	Podařilo se vám úkol splnit?	Poznámky
Klikněte na "faktury"	ANO	ANO	ANO	ANO – zobrazení faktur	ANO	-
Klikněte na "stáhnout"	ANO	ANO	ANO	ANO – tlačítko se podbarví zelenou barvou	ANO	Chybí mi, v jakém formátu bude faktura stažena.

Odhlaste se a obnovte si své heslo

	Budou uživatelé rozumět tomu, jak spustit úlohu?	Je ovládání srozumitelné?	Budou uživatelé vědět, že vše proběhlo správně?	Byla po dokončení úkolu zpětná vazba?	Podařilo se vám úkol splnit?	Poznámky
Klikněte na "odhlásit se"	ANO	ANO	ANO	ANO – přesměrování k znovu přihlášení do účtu	ANO	-
Klikněte na "zapomenuté heslo"	ANO	ANO	ANO	ANO – zobrazení formuláře k zaslání nového hesla	ANO	-
Vyplňte svůj email	ANO	ANO	ANO	NE	ANO	-
Klikněte na "odeslat heslo"	ANO	ANO	ANO	ANO – zobrazení o potvrzení zaslání nového hesla do emailu	ANO	-

Rezervujte si pobyt

	Budou uživatelé rozumět tomu, jak spustit úlohu?	Je ovládání srozumitelné?	Budou uživatelé vědět, že vše proběhlo správně?	Byla po dokončení úkolu zpětná vazba?	Podařilo se vám úkol splnit?	Poznámky
Klikněte na "Rezervace"	ANO	ANO	ANO	ANO – přesměrování na výběr rezervace svého pobytu	ANO	-
Zvolte možnost "Schovaný pobyt"	ANO	ANO	ANO	ANO – zobrazení kalendáře	ANO	-
Vyberte datum a klikněte na "Pokračovat"	ANO	ANO	ANO	ANO – zobrazení formuláře osobních údajů + doplňkové informace	ANO	-

Vyplňte své údaje	ANO	ANO	ANO	NE	ANO	Uvítala bych formulář při objednávání společností nebo OSVČ.
Klikněte na "pokračovat"	ANO	ANO	ANO	ANO – zobrazení rekapitulace objednávky	ANO	-
Zkontrolujte své údaje a klikněte na "přejít k platbě"	ANO	ANO	ANO	ANO – zobrazení rekapitulace objednávky	ANO	-

Rezervujte si saunu

	Budou uživatelé rozumět tomu, jak spustit úlohu?	Je ovládání srozumitelné?	Budou uživatelé vědět, že vše proběhlo správně?	Byla po dokončení úkolu zpětná vazba?	Podařilo se vám úkol splnit?	Poznámky
Klikněte na "Rezervace"	ANO	ANO	ANO	ANO – přeměrování na výběr rezervace svého pobytu	ANO	-
Zvolte možnost "Schovaná sauna"	ANO	ANO	ANO	ANO – zobrazení kalendáře	ANO	-
Vyberte datum, čas a klikněte na "Pokračovat"	ANO	ANO	ANO	ANO – zobrazení formuláře osobních údajů + doplňkové informace	ANO	-
Vyplňte své údaje	ANO	ANO	ANO	NE	ANO	Uvítala bych formulář při objednávání společností nebo OSVČ.
Klikněte na "pokračovat"	ANO	ANO	ANO	ANO – zobrazení rekapitulace objednávky	ANO	-
Zkontrolujte své údaje a klikněte na "přejít k platbě"	ANO	ANO	ANO	ANO – zobrazení rekapitulace objednávky	ANO	-

Kupte si jedny ponožky

	Budou uživatelé rozumět tomu, jak spustit úlohu?	Je ovládání srozumitelné?	Budou uživatelé vědět, že vše proběhlo správně?	Byla po dokončení úkolu zpětná vazba?	Podařilo se vám úkol splnit?	Poznámky
Přejděte na Schovaný merch	ANO	ANO	ANO	ANO – zobrazení nabídky schovaného merche	ANO	-

Vložte pár ponožek do košíku	ANO	ANO	ANO	ANO – zobrazení nabídky kolik kusů chceme vložit do košíku	ANO	Bylo by dobré vidět výběr velikosti ponožek a zobrazení informace o vložení ponožek do košíku společně s rozhodnutím, zda budeme pokračovat v nákupu nebo rovnou přijít k pokladně.
Přejděte k pokladně	ANO	ANO	ANO	ANO – zobrazení formuláře k vyplnění fakturačních údajů	ANO	Bylo by dobré nadepsat formulář k vyplnění „fakturační údaje“ a také přidat možnost nákupu na společnost nebo OSVČ.
Vyplňte své údaje a zvolte dopravu	ANO	ANO	ANO	NE	ANO	-
Odešlete objednávku	ANO	ANO	ANO	ANO – zobrazení rekapitulace objednávky	ANO	-

Odešli email

	Budou uživatelé rozumět tomu, jak spustit úlohu?	Je ovládání srozumitelné?	Budou uživatelé vědět, že vše proběhlo správně?	Byla po dokončení úkolu zpětná vazba?	Podánilo se vám úkol splnit?	Poznámky
Klikněte na "Kontakt"	ANO	ANO	ANO	ANO – zobrazení kontaktní stránky	ANO	-
Vyplňte své údaje a napište zprávu	ANO	ANO	ANO	NE	ANO	-
Odešlete zprávu	ANO	ANO	ANO	ANO – potvrzení o zaslání dotazu	ANO	-

Otevři si jeden tip na výlet

	Budou uživatelé rozumět tomu, jak spustit úlohu?	Je ovládání srozumitelné?	Budou uživatelé vědět, že vše proběhlo správně?	Byla po dokončení úkolu zpětná vazba?	Podánilo se vám úkol splnit?	Poznámky
Klikněte na "Nápady na výlety"	ANO	ANO	ANO	ANO – posunutí stránky na Nápady na výlety	ANO	-
Vyberte si výlet a rozklikněte si detail	ANO	ANO	ANO	ANO – zobrazení detailů výletu	ANO	-

Účastník č. 3

Přihlaste se do osobního účtu

	Budou uživatelé rozumět tomu, jak spustit úlohu?	Je ovládání srozumitelné?	Budou uživatelé vědět, že vše proběhlo správně?	Byla po dokončení úkolu zpětná vazba?	Podařilo se vám úkol splnit?	Poznámky
Klikněte na tlačítko "můj účet"	ANO	ANO	ANO	ANO, přesměrování na Přihlášení	ANO	-
Vyplňte své údaje	ANO	ANO	ANO	ANO	ANO	- kontrast inputu, mě trochu rozhodil
Klikněte na tlačítko "přihlásit"	ANO	ANO	ANO	ANO, přesměrování na Osobní účet	ANO	-

Zobrazte si detail poslední rezervace

	Budou uživatelé rozumět tomu, jak spustit úlohu?	Je ovládání srozumitelné?	Budou uživatelé vědět, že vše proběhlo správně?	Byla po dokončení úkolu zpětná vazba?	Podařilo se vám úkol splnit?	Poznámky
Klikněte na "objednávky"	ANO	ANO	ANO	ANO, zobrazí se list objednávek	ANO	- ale jako uživateli mi není moc jasné, že to vlevo je menu
Klikněte na "zobrazit detail"	ANO	ANO	ANO	ANO, zobrazí se detail konkrétní objednávky	ANO	-

Upravte své osobní údaje

	Budou uživatelé rozumět tomu, jak spustit úlohu?	Je ovládání srozumitelné?	Budou uživatelé vědět, že vše proběhlo správně?	Byla po dokončení úkolu zpětná vazba?	Podařilo se vám úkol splnit?	Poznámky
Klikněte na "osobní údaje"	ANO	ANO	ANO	ANO, zobrazí se osobní údaje	ANO	-
Upravte své údaje	ANO	ANO	ANO	NE	ANO	-
Klikněte na "uložit"	ANO	ANO	ANO	ANO, tlačítko změnil barvu	ANO	Změna barvy tlačítka mi přijde trochu jako zavádějící, spíš bych uvítal hlášku

Stáhněte si fakturu pro libovolnou rezervaci.

	Budou uživatelé rozumět tomu, jak spustit úlohu?	Je ovládání srozumitelné?	Budou uživatelé vědět, že vše proběhlo správně?	Byla po dokončení úkolu zpětná vazba?	Podařilo se vám úkol splnit?	Poznámky
Klikněte na "faktury"	ANO	ANO	ANO	ANO, zobrazí se faktury	ANO	-
Klikněte na "stáhnout"	ANO	ANO	ANO	ANO, tlačítko změní barvu	ANO	-

Odhlaste se a obnovte si své heslo

	Budou uživatelé rozumět tomu, jak spustit úlohu?	Je ovládání srozumitelné?	Budou uživatelé vědět, že vše proběhlo správně?	Byla po dokončení úkolu zpětná vazba?	Podařilo se vám úkol splnit?	Poznámky
Klikněte na "odhlásit se"	ANO	ANO	ANO	ANO, přesměrování na přihlášení	ANO	-
Klikněte na "zapomenuté heslo"	ANO	ANO	ANO	ANO, přesměrování na zapomenuté heslo	ANO	-
Vyplňte svůj email	ANO	ANO	ANO	ANO	ANO	-
Klikněte na "odeslat heslo"	ANO	ANO	ANO	ANO	ANO	-

Rezervujte si pobyt

	Budou uživatelé rozumět tomu, jak spustit úlohu?	Je ovládání srozumitelné?	Budou uživatelé vědět, že vše proběhlo správně?	Byla po dokončení úkolu zpětná vazba?	Podařilo se vám úkol splnit?	Poznámky
Klikněte na "Rezervace"	ANO	ANO	ANO	ANO, přesměrování na rezervaci	ANO	-
Zvolte možnost "Schovaný pobyt"	ANO	ANO	ANO	ANO, přesměrování na schovaný pobyt	ANO	-
Vyberte datum a klikněte na "Pokračovat"	ANO	ANO	ANO	ANO, posun na další krok rezervace	ANO	-
Vyplňte své údaje	ANO	ANO	ANO	NE	ANO	-

Klikněte na "pokračovat"	ANO	ANO	ANO	ANO, posun na další krok rezervace	ANO	-
Zkontrolujte své údaje a klikněte na "přejít k platbě"	ANO	ANO	ANO	ANO, posun na další krok rezervace	ANO	-

Rezervujte si saunu

	Budou uživatelé rozumět tomu, jak spustit úlohu?	Je ovládání srozumitelné?	Budou uživatelé vědět, že vše proběhlo správně?	Byla po dokončení úkolu zpětná vazba?	Podařilo se vám úkol splnit?	Poznámky
Klikněte na "Rezervace"	ANO	ANO	ANO	ANO, přesměrování na další krok rezervace	ANO	-
Zvolte možnost "Schovaná sauna"	ANO	ANO	ANO	ANO, přesměrování na další krok rezervace	ANO	-
Vyberte datum, čas a klikněte na "Pokračovat"	ANO	ANO	ANO	ANO, přesměrování na další krok rezervace	ANO	-
Vyplňte své údaje	ANO	ANO	ANO	NE	ANO	-
Klikněte na "pokračovat"	ANO	ANO	ANO	ANO, přesměrování na další krok rezervace	ANO	-
Zkontrolujte své údaje a klikněte na "přejít k platbě"	ANO	ANO	ANO	ANO, přesměrování na další krok rezervace	ANO	-

Kupte si jedny ponožky

	Budou uživatelé rozumět tomu, jak spustit úlohu?	Je ovládání srozumitelné?	Budou uživatelé vědět, že vše proběhlo správně?	Byla po dokončení úkolu zpětná vazba?	Podařilo se vám úkol splnit?	Poznámky
Přejděte na Schovaný mech	ANO	ANO	ANO	ANO, přesměrování na schovaný merch	ANO	-
Vložte pár ponožek do košíku	ANO	ANO	ANO	ANO, přesměrování na košík	ANO	Uvítal bych informaci o kusech, nebo info, že mě tlačítko vloží do košíku. Takhle z toho ten pocit moc nemám.
Přejděte k pokladně	ANO	ANO	ANO	ANO, přesměrování na pokladnu	ANO	-

Vyplňte své údaje a zvolte dopravu	ANO	ANO	ANO	NE	ANO	-
Odešlete objednávku	ANO	ANO	ANO	ANO, přesměrování na shrnutí objednávky	ANO	-

Odešli email

	Budou uživatelé rozumět tomu, jak spustit úlohu?	Je ovládání srozumitelné?	Budou uživatelé vědět, že vše proběhlo správně?	Byla po dokončení úkolu zpětná vazba?	Podařilo se vám úkol splnit?	Poznámky
Klikněte na "Kontakt"	ANO	ANO	ANO	ANO, přesměrování na kontakt	ANO	-
Vyplňte své údaje a napište zprávu	ANO	ANO	ANO	NE	ANO	GDPR, je zde velkým písmem a je to první prvek který mě zaujme, spíš by to měly být pole Jméno a Email
Odešlete zprávu	ANO	ANO	ANO	ANO, zobrazení zprávy o úspěšném odeslání	ANO	-

Otevři si jeden tip na výlet

	Budou uživatelé rozumět tomu, jak spustit úlohu?	Je ovládání srozumitelné?	Budou uživatelé vědět, že vše proběhlo správně?	Byla po dokončení úkolu zpětná vazba?	Podařilo se vám úkol splnit?	Poznámky
Klikněte na "Nápady na výlety"	ANO	ANO	ANO	ANO, posunutí stránky dolů	ANO	-
Vyberte si výlet a rozklikněte si detail	ANO	ANO	ANO	ANO, otevření detailu výletu	ANO	-

Účastník č. 4

Přihlaste se do osobního účtu

	Budou uživatelé rozumět tomu, jak spustit úlohu?	Je ovládání srozumitelné?	Budou uživatelé vědět, že vše proběhlo správně?	Byla po dokončení úkolu zpětná vazba?	Podařilo se vám úkol splnit?	Poznámky
Klikněte na tlačítko "můj účet"	ANO	ANO	ANO	ANO – ukázalo to přihlášení	ANO	- Dobré zvýraznění tlačítka / Horší kontrast barvy textu a pozadí tlačítka
Vyplňte své údaje	ANO	ANO	ANO	ANO	ANO	-
Klikněte na tlačítko "přihlásit"	ANO	ANO	ANO	ANO – přihlásilo mě to	ANO	-

Zobrazte si detail poslední rezervace

	Budou uživatelé rozumět tomu, jak spustit úlohu?	Je ovládání srozumitelné?	Budou uživatelé vědět, že vše proběhlo správně?	Byla po dokončení úkolu zpětná vazba?	Podařilo se vám úkol splnit?	Poznámky
Klikněte na "objednávky"	ANO	ANO	ANO	NE	ANO	- uživatel by mohl mít problém najít menu v levé části stránky
Klikněte na "zobrazit detail"	ANO	ANO	ANO	ANO – zobrazí se detail	ANO	-

Upravte své osobní údaje

	Budou uživatelé rozumět tomu, jak spustit úlohu?	Je ovládání srozumitelné?	Budou uživatelé vědět, že vše proběhlo správně?	Byla po dokončení úkolu zpětná vazba?	Podařilo se vám úkol splnit?	Poznámky
Klikněte na "osobní údaje"	ANO	ANO	ANO	ANO – ukázalo to údaje	ANO	-
Upravte své údaje	ANO	ANO	ANO	NE	ANO	-
Klikněte na "uložit"	ANO	ANO	ANO	ANO – změnilo se to na zelenou	ANO	- změna na zelenou barvu mi přijde super

Stáhněte si fakturu pro libovolnou rezervaci.

	Budou uživatelé rozumět tomu, jak spustit úlohu?	Je ovládání srozumitelné?	Budou uživatelé vědět, že vše proběhlo správně?	Byla po dokončení úkolu zpětná vazba?	Podařilo se vám úkol splnit?	Poznámky
Klikněte na "faktury"	ANO	ANO	ANO	ANO – zobrazily se faktury	ANO	-
Klikněte na "stáhnout"	ANO	ANO	ANO	ANO – podbarvení tlačítka	ANO	- mohlo by tam zůstat ukázáno kterou fakturu jsem si už stáhl

Odhlaste se a obnovte si své heslo

	Budou uživatelé rozumět tomu, jak spustit úlohu?	Je ovládání srozumitelné?	Budou uživatelé vědět, že vše proběhlo správně?	Byla po dokončení úkolu zpětná vazba?	Podařilo se vám úkol splnit?	Poznámky
Klikněte na "odhlásit se"	ANO	ANO	ANO	ANO – na stránku přihlášení	ANO	- Je super to, že hlavní a důležité prvky jsou podbarvené
Klikněte na "zapomenuté heslo"	ANO	ANO	ANO	ANO – stránka pro zapomenuté heslo	ANO	-
Vyplňte svůj email	ANO	ANO	ANO	NE	ANO	-
Klikněte na "odeslat heslo"	ANO	ANO	ANO	ANO – Ukázala se hláška	ANO	-

Rezervujte si pobyt

	Budou uživatelé rozumět tomu, jak spustit úlohu?	Je ovládání srozumitelné?	Budou uživatelé vědět, že vše proběhlo správně?	Byla po dokončení úkolu zpětná vazba?	Podařilo se vám úkol splnit?	Poznámky
Klikněte na "Rezervace"	ANO	ANO	ANO	ANO – zobrazení výběru	ANO	-
Zvolte možnost "Schovaný pobyt"	ANO	ANO	ANO	ANO – zobrazen kalendář	ANO	-
Vyberte datum a klikněte na "Pokračovat"	ANO	ANO	ANO	ANO – zobrazeny pole pro osobní údaje	ANO	-

Vyplňte své údaje	ANO	ANO	ANO	NE	ANO	- Ale asi pro lidi s postižením moc světlé
Klikněte na "pokračovat"	ANO	ANO	ANO	ANO – ukázána rekapitulace	ANO	-
Zkontrolujte své údaje a klikněte na "přejít k platbě"	ANO	ANO	ANO	ANO – ukázána stránka po zaplacení	ANO	-

Rezervujte si saunu

	Budou uživatelé rozumět tomu, jak spustit úlohu?	Je ovládání srozumitelné?	Budou uživatelé vědět, že vše proběhlo správně?	Byla po dokončení úkolu zpětná vazba?	Podařilo se vám úkol splnit?	Poznámky
Klikněte na "Rezervace"	ANO	ANO	ANO	ANO – zobrazení rozcestníku	ANO	-
Zvolte možnost "Schovaná sauna"	ANO	ANO	ANO	ANO – Zobrazení kalendáře a času	ANO	-
Vyberte datum, čas a klikněte na "Pokračovat"	ANO	ANO	ANO	ANO – Čas se podbarví	ANO	- Zvýraznit čas, protože od pobytu se to trochu liší,
Vyplňte své údaje	ANO	ANO	ANO	NE	ANO	-
Klikněte na "pokračovat"	ANO	ANO	ANO	ANO – zobrazení rekapitulace	ANO	-
Zkontrolujte své údaje a klikněte na "přejít k platbě"	ANO	ANO	ANO	ANO – zobrazení stránky po zaplacení	ANO	- Dobře čitelný text.... je ideálně velký

Kupte si jedny ponožky

	Budou uživatelé rozumět tomu, jak spustit úlohu?	Je ovládání srozumitelné?	Budou uživatelé vědět, že vše proběhlo správně?	Byla po dokončení úkolu zpětná vazba?	Podařilo se vám úkol splnit?	Poznámky
Přejděte na Schovaný mech	ANO	ANO	ANO	ANO – zobrazena stránka s produkty	ANO	-
Vložte pár ponožek do košíku	ANO	ANO	ANO	ANO – přesměrování do košíku	ANO	-
Přejděte k pokladně	ANO	ANO	ANO	ANO – zobrazena pokladna	ANO	-
Vyplňte své údaje a zvolte dopravu	ANO	ANO	ANO	NE	ANO	-

Odešlete objednávku	ANO	ANO	ANO	ANO – zobrazena rekapitulace	ANO	-
---------------------	-----	-----	-----	------------------------------	-----	---

Odešli email

	Budou uživatelé rozumět tomu, jak spustit úlohu?	Je ovládání srozumitelné?	Budou uživatelé vědět, že vše proběhlo správně?	Byla po dokončení úkolu zpětná vazba?	Podařilo se vám úkol splnit?	Poznámky
Klikněte na "Kontakt"	ANO	ANO	ANO	ANO – zobrazena stránka kontaktu	ANO	-
Vyplňte své údaje a napište zprávu	ANO	ANO	ANO	NE	ANO	-
Odešlete zprávu	ANO	ANO	ANO	ANO – Zobrazeno info ohledně odeslané zprávy	ANO	- Líbí se mi info o odeslání

Otevři si jeden tip na výlet

	Budou uživatelé rozumět tomu, jak spustit úlohu?	Je ovládání srozumitelné?	Budou uživatelé vědět, že vše proběhlo správně?	Byla po dokončení úkolu zpětná vazba?	Podařilo se vám úkol splnit?	Poznámky
Klikněte na "Nápady na výlety"	ANO	ANO	ANO	ANO – zobrazeny výlety	ANO	-
Vyberte si výlet a rozklikněte si detail	ANO	ANO	ANO	ANO – zobrazen detail	ANO	-

Účastník č. 5

Přihlaste se do osobního účtu

	Budou uživatelé rozumět tomu, jak spustit úlohu?	Je ovládání srozumitelné?	Budou uživatelé vědět, že vše proběhlo správně?	Byla po dokončení úkolu zpětná vazba?	Podařilo se vám úkol splnit?	Poznámky
Klikněte na tlačítko "můj účet"	ANO	ANO	ANO	ANO – Přesměrováno na stránku přihlášení	ANO	-
Vypněte své údaje	ANO	ANO	ANO	ANO	ANO	-
Klikněte na tlačítko "přihlásit"	ANO	ANO	ANO	ANO – Přesměrováno na účet	ANO	-

Zobrazte si detail poslední rezervace

	Budou uživatelé rozumět tomu, jak spustit úlohu?	Je ovládání srozumitelné?	Budou uživatelé vědět, že vše proběhlo správně?	Byla po dokončení úkolu zpětná vazba?	Podařilo se vám úkol splnit?	Poznámky
Klikněte na "objednávky"	ANO	ANO	ANO	ANO	ANO	-
Klikněte na "zobrazit detail"	ANO	ANO	ANO	ANO – Ukázka podrobností	ANO	-

Upravte své osobní údaje

	Budou uživatelé rozumět tomu, jak spustit úlohu?	Je ovládání srozumitelné?	Budou uživatelé vědět, že vše proběhlo správně?	Byla po dokončení úkolu zpětná vazba?	Podařilo se vám úkol splnit?	Poznámky
Klikněte na "osobní údaje"	ANO	ANO	ANO	ANO – Okno s údaji	ANO	-
Upravte své údaje	ANO	ANO	ANO	NE	ANO	-
Klikněte na "uložit"	ANO	ANO	ANO	ANO – Změna barvy tlačítka	ANO	-

Stáhněte si fakturu pro libovolnou rezervaci.

	Budou uživatelé rozumět tomu, jak spustit úlohu?	Je ovládání srozumitelné?	Budou uživatelé vědět, že vše proběhlo správně?	Byla po dokončení úkolu zpětná vazba?	Podařilo se vám úkol splnit?	Poznámky
Klikněte na "faktury"	ANO	ANO	ANO	ANO – Přehled faktur	ANO	-
Klikněte na "stáhnout"	ANO	ANO	ANO	ANO-Změna barvy tlačítka	ANO	-

Odhlaste se a obnovte si své heslo

	Budou uživatelé rozumět tomu, jak spustit úlohu?	Je ovládání srozumitelné?	Budou uživatelé vědět, že vše proběhlo správně?	Byla po dokončení úkolu zpětná vazba?	Podařilo se vám úkol splnit?	Poznámky
Klikněte na "odhlásit se"	ANO	ANO	ANO	ANO-Stránka přihlášení	ANO	-
Klikněte na "zapomenuté heslo"	ANO	ANO	ANO	ANO-Stránka Zapomenuté heslo	ANO	-
Vyplňte svůj email	ANO	ANO	ANO	ANO	ANO	-
Klikněte na "odeslat heslo"	ANO	ANO	ANO	ANO-Text s odesláním mailu	ANO	-

Rezervujte si pobyt

	Budou uživatelé rozumět tomu, jak spustit úlohu?	Je ovládání srozumitelné?	Budou uživatelé vědět, že vše proběhlo správně?	Byla po dokončení úkolu zpětná vazba?	Podařilo se vám úkol splnit?	Poznámky
Klikněte na "Rezervace"	ANO	ANO	ANO	ANO-Stránka s výběrem	ANO	-
Zvolte možnost "Schovaný pobyt"	ANO	ANO	ANO	ANO-Stránka s kalendářem	ANO	-
Vyberte datum a klikněte na "Pokračovat"	ANO	ANO	ANO	ANO-Stránka s osobními údaji	ANO	-

Vyplňte své údaje	ANO	ANO	ANO	NE	ANO	-
Klikněte na "pokračovat"	ANO	ANO	ANO	ANO-Stránka rekapitulace	ANO	-
Zkontrolujte své údaje a klikněte na "přejít k platbě"	ANO	ANO	ANO	ANO	ANO	-

Rezervujte si saunu

	Budou uživatelé rozumět tomu, jak spustit úlohu?	Je ovládání srozumitelné?	Budou uživatelé vědět, že vše proběhlo správně?	Byla po dokončení úkolu zpětná vazba?	Podařilo se vám úkol splnit?	Poznámky
Klikněte na "Rezervace"	ANO	ANO	ANO	ANO-Stránka s výběrem	ANO	-
Zvolte možnost "Schovaná sauna"	ANO	ANO	ANO	ANO-Stránka s kalendářem	ANO	-
Vyberte datum, čas a klikněte na "Pokračovat"	ANO	ANO	ANO	ANO-Stránka s osobními údaji	ANO	-
Vyplňte své údaje	ANO	ANO	ANO	NE	ANO	-
Klikněte na "pokračovat"	ANO	ANO	ANO	ANO-Stránka rekapitulace	ANO	-
Zkontrolujte své údaje a klikněte na "přejít k platbě"	ANO	ANO	ANO	ANO	ANO	-

Kupte si jedny ponožky

	Budou uživatelé rozumět tomu, jak spustit úlohu?	Je ovládání srozumitelné?	Budou uživatelé vědět, že vše proběhlo správně?	Byla po dokončení úkolu zpětná vazba?	Podařilo se vám úkol splnit?	Poznámky
Přejděte na Schovaný mech	ANO	ANO	ANO	ANO-Stránka s produkty	ANO	-
Vložte pár ponožek do košíku	ANO	ANO	ANO	ANO-Ukázka počtu	ANO	-
Přejděte k pokladně	ANO	ANO	ANO	ANO-Stránka se souhrnem a dopravou	ANO	-
Vyplňte své údaje a zvolte dopravu	ANO	ANO	ANO	ANO	ANO	- Malá tlačítka k výběru dopravy.
Odešlete objednávku	ANO	ANO	ANO	ANO-Souhrn a poděkování	ANO	-

Odešli email

	Budou uživatelé rozumět tomu, jak spustit úlohu?	Je ovládání srozumitelné?	Budou uživatelé vědět, že vše proběhlo správně?	Byla po dokončení úkolu zpětná vazba?	Podařilo se vám úkol splnit?	Poznámky
Klikněte na "Kontakt"	ANO	ANO	ANO	ANO-Stránka se souhrnem kontaktu	ANO	-
Vyplňte své údaje a napište zprávu	ANO	ANO	ANO	ANO	ANO	- Malé tlačítko k potvrzení GDPR
Odešlete zprávu	ANO	ANO	ANO	ANO-Poděkování	ANO	-

Otevři si jeden tip na výlet

	Budou uživatelé rozumět tomu, jak spustit úlohu?	Je ovládání srozumitelné?	Budou uživatelé vědět, že vše proběhlo správně?	Byla po dokončení úkolu zpětná vazba?	Podařilo se vám úkol splnit?	Poznámky
Klikněte na "Nápady na výlety"	ANO	ANO	ANO	ANO – Souhrn výletu	ANO	-
Vyberte si výlet a rozklikněte si detail	ANO	ANO	ANO	ANO-Stránka s informacemi k výletu	ANO	-

Účastník č. 6

Přihlaste se do osobního účtu

	Budou uživatelé rozumět tomu, jak spustit úlohu?	Je ovládání srozumitelné?	Budou uživatelé vědět, že vše proběhlo správně?	Byla po dokončení úkolu zpětná vazba?	Podařilo se vám úkol splnit?	Poznámky
Klikněte na tlačítko "můj účet"	ANO	ANO	ANO	ANO	ANO	-
Vyplňte své údaje	ANO	ANO	ANO	NE	ANO	-
Klikněte na tlačítko "přihlásit"	ANO	ANO	ANO	ANO	ANO	-

Zobrazte si detail poslední rezervace

	Budou uživatelé rozumět tomu, jak spustit úlohu?	Je ovládání srozumitelné?	Budou uživatelé vědět, že vše proběhlo správně?	Byla po dokončení úkolu zpětná vazba?	Podařilo se vám úkol splnit?	Poznámky
Klikněte na "objednávky"	ANO	ANO	ANO	ANO	ANO	Chvilku mi trvalo, než jsem menu s tímto tlačítkem našel. (možná bych ho trochu zvýraznil)
Klikněte na "zobrazit detail"	ANO	ANO	ANO	ANO	ANO	-

Upravte své osobní údaje

	Budou uživatelé rozumět tomu, jak spustit úlohu?	Je ovládání srozumitelné?	Budou uživatelé vědět, že vše proběhlo správně?	Byla po dokončení úkolu zpětná vazba?	Podařilo se vám úkol splnit?	Poznámky
Klikněte na "osobní údaje"	ANO	ANO	ANO	ANO	ANO	-
Upravte své údaje	ANO	ANO	ANO	NE	ANO	-
Klikněte na "uložit"	ANO	ANO	ANO	ANO	ANO	-

Stáhněte si fakturu pro libovolnou rezervaci.

	Budou uživatelé rozumět tomu, jak spustit úlohu?	Je ovládání srozumitelné?	Budou uživatelé vědět, že vše proběhlo správně?	Byla po dokončení úkolu zpětná vazba?	Podařilo se vám úkol splnit?	Poznámky
Klikněte na "faktury"	ANO	ANO	ANO	ANO	ANO	-
Klikněte na "stáhnout"	ANO	ANO	ANO	ANO	ANO	-

Odhlaste se a obnovte si své heslo

	Budou uživatelé rozumět tomu, jak spustit úlohu?	Je ovládání srozumitelné?	Budou uživatelé vědět, že vše proběhlo správně?	Byla po dokončení úkolu zpětná vazba?	Podařilo se vám úkol splnit?	Poznámky
Klikněte na "odhlásit se"	ANO	ANO	ANO	ANO	ANO	-
Klikněte na "zapomenuté heslo"	ANO	ANO	ANO	ANO	ANO	-
Vyplňte svůj email	ANO	ANO	ANO	NE	ANO	-
Klikněte na "odeslat heslo"	ANO	ANO	ANO	ANO	ANO	-

Rezervujte si pobyt

	Budou uživatelé rozumět tomu, jak spustit úlohu?	Je ovládání srozumitelné?	Budou uživatelé vědět, že vše proběhlo správně?	Byla po dokončení úkolu zpětná vazba?	Podařilo se vám úkol splnit?	Poznámky
Klikněte na "Rezervace"	ANO	ANO	ANO	ANO	ANO	-
Zvolte možnost "Schovaný pobyt"	ANO	ANO	ANO	ANO	ANO	-
Vyberte datum a klikněte na "Pokračovat"	ANO	ANO	ANO	ANO	ANO	-

Vyplňte své údaje	ANO	ANO	ANO	NE	ANO	-
Klikněte na "pokračovat"	ANO	ANO	ANO	ANO	ANO	-
Zkontrolujte své údaje a klikněte na "přejít k platbě"	ANO	ANO	ANO	ANO	ANO	-

Rezervujte si saunu

	Budou uživatelé rozumět tomu, jak spustit úlohu?	Je ovládání srozumitelné?	Budou uživatelé vědět, že vše proběhlo správně?	Byla po dokončení úkolu zpětná vazba?	Podařilo se vám úkol splnit?	Poznámky
Klikněte na "Rezervace"	ANO	ANO	ANO	ANO	ANO	-
Zvolte možnost "Schovaná sauna"	ANO	ANO	ANO	ANO	ANO	-
Vyberte datum, čas a klikněte na "Pokračovat"	ANO	ANO	ANO	ANO	ANO	-
Vyplňte své údaje	ANO	ANO	ANO	NE	ANO	-
Klikněte na "pokračovat"	ANO	ANO	ANO	ANO	ANO	-
Zkontrolujte své údaje a klikněte na "přejít k platbě"	ANO	ANO	ANO	ANO	ANO	-

Kupte si jedny ponožky

	Budou uživatelé rozumět tomu, jak spustit úlohu?	Je ovládání srozumitelné?	Budou uživatelé vědět, že vše proběhlo správně?	Byla po dokončení úkolu zpětná vazba?	Podařilo se vám úkol splnit?	Poznámky
Přejděte na Schovaný mech	ANO	ANO	ANO	ANO	ANO	-
Vložte pár ponožek do košíku	ANO	ANO	ANO	ANO	ANO	-
Přejděte k pokladně	ANO	ANO	ANO	ANO	ANO	-
Vyplňte své údaje a zvolte dopravu	ANO	ANO	ANO	NE	ANO	-
Odešlete objednávku	ANO	ANO	ANO	ANO	ANO	-

Odešli email

	Budou uživatelé rozumět tomu, jak spustit úlohu?	Je ovládání srozumitelné?	Budou uživatelé vědět, že vše proběhlo správně?	Byla po dokončení úkolu zpětná vazba?	Podařilo se vám úkol splnit?	Poznámky
Klikněte na "Kontakt"	ANO	ANO	ANO	ANO	ANO	-
Vyplňte své údaje a napište zprávu	ANO	ANO	ANO	NE	ANO	-
Odešlete zprávu	ANO	ANO	ANO	ANO	ANO	-

Otevři si jeden tip na výlet

	Budou uživatelé rozumět tomu, jak spustit úlohu?	Je ovládání srozumitelné?	Budou uživatelé vědět, že vše proběhlo správně?	Byla po dokončení úkolu zpětná vazba?	Podářilo se vám úkol splnit?	Poznámky
Klikněte na "Nápady na výlety"	ANO	ANO	ANO	ANO	ANO	-
Vyberte si výlet a rozklikněte si detail	ANO	ANO	ANO	ANO	ANO	-

Souhrnné tabulky

Legenda:

Barva	Legenda
	6x NE
	1x ANO 5x NE
	2x ANO 4x NE
	3x ANO 3x NE
	4x ANO 2x NE
	5x ANO 1x NE
	6x ANO

Přihlaste se do osobního účtu

	Budou uživatelé rozumět tomu, jak spustit úlohu?	Je ovládání srozumitelné?	Budou uživatelé vědět, že vše proběhlo správně?	Byla po dokončení úkolu zpětná vazba?	Podařilo se vám úkol splnit?	Poznámky
Klikněte na tlačítko "přihlásit se"						- Dobré zvýraznění tlačítka / Horší kontrast barvy textu a pozadí tlačítka
Vyplňte své údaje						- kontrast inputu, mě trochu rozhodil
Klikněte na tlačítko "přihlásit"						

Zobrazte si detail poslední rezervace

	Budou uživatelé rozumět tomu, jak spustit úlohu?	Je ovládání srozumitelné?	Budou uživatelé vědět, že vše proběhlo správně?	Byla po dokončení úkolu zpětná vazba?	Podařilo se vám úkol splnit?	Poznámky
Klikněte na "objednávky"						- ale jako uživateli mi není moc jasné, že to vlevo je menu / - uživatel by mohl mít problém najít menu v levé části stránky / Chvilku mi trvalo, než jsem menu s tímto tlačítkem našel. (možná bych ho trochu zvýraznil)
Klikněte na "zobrazit detail"						

Upravte své osobní údaje

	Budou uživatelé rozumět tomu, jak spustit úlohu?	Je ovládání srozumitelné?	Budou uživatelé vědět, že vše proběhlo správně?	Byla po dokončení úkolu zpětná vazba?	Podařilo se vám úkol splnit?	Poznámky
Klikněte na "osobní údaje"						
Upravte své údaje						
Klikněte na "uložit"						Změna barvy tlačítka mi přijde trochu jako zavádějící, spíš bych uvítal hlášku / - změna na zelenou barvu mi přijde super

Stáhněte si fakturu pro libovolnou rezervaci.

	Budou uživatelé rozumět tomu, jak spustit úlohu?	Je ovládání srozumitelné?	Budou uživatelé vědět, že vše proběhlo správně?	Byla po dokončení úkolu zpětná vazba?	Podařilo se vám úkol splnit?	Poznámky
Klikněte na "faktury"						
Klikněte na "stáhnout"						Bylo by dobré vědět v jakém formátu se dokument stáhne / Chybí mi, v jakém formátu bude faktura stažena / - mohlo by tam zůstat ukázáno kterou fakturu jsem si už stáhl

Odhlaste se a obnovte si své heslo

	Budou uživatelé rozumět tomu, jak spustit úlohu?	Je ovládání srozumitelné?	Budou uživatelé vědět, že vše proběhlo správně?	Byla po dokončení úkolu zpětná vazba?	Podařilo se vám úkol splnit?	Poznámky
Klikněte na "odhlásit se"						
Klikněte na "zapomenuté heslo"						
Vyplňte svůj email						
Klikněte na "odeslat heslo"						- Pokud bude odkaz na reset hesla časově omezen, bylo by dobré napsat na jak dlouho

Rezervujte si pobyt

	Budou uživatelé rozumět tomu, jak spustit úlohu?	Je ovládání srozumitelné?	Budou uživatelé vědět, že vše proběhlo správně?	Byla po dokončení úkolu zpětná vazba?	Podánilo se vám úkol splnit?	Poznámky
Klikněte na "Rezervace"						
Zvolte možnost "Schovaný pobyt"						- Dobrá orientace díky velkým a jasným obrázkům
Vyberte datum a klikněte na "Pokračovat"						
Vyplňte své údaje						Uvítala bych formulář při objednávání společností nebo OSVČ. / - Ale asi pro lidi s postižením moc světlé
Klikněte na "pokračovat"						
Zkontrolujte své údaje a klikněte na "přejít k platbě"						

Rezervujte si saunu

	Budou uživatelé rozumět tomu, jak spustit úlohu?	Je ovládání srozumitelné?	Budou uživatelé vědět, že vše proběhlo správně?	Byla po dokončení úkolu zpětná vazba?	Podánilo se vám úkol splnit?	Poznámky
Klikněte na "Rezervace"						
Zvolte možnost "Schovaná sauna"						- Dobrá orientace díky velkým a jasným obrázkům
Vyberte datum, čas s klikněte na "Pokračovat"						- Zvýraznit čas, protože od pobytu se to trochu liší,
Vyplňte své údaje						Uvítala bych formulář při objednávání společností nebo OSVČ.
Klikněte na "pokračovat"						

Zkontrolujte své údaje a klikněte na "přejít k platbě"							- Dobře čitelný text... je ideálně velký
--	--	--	--	--	--	--	--

Kupte si jedny ponožky

	Budou uživatelé rozumět tomu, jak spustit úlohu?	Je ovládání srozumitelné?	Budou uživatelé vědět, že vše proběhlo správně?	Byla po dokončení úkolu zpětná vazba?	Podařilo se vám úkol splnit?		Poznámky
Přejděte na Schovaný mech							
Vložte pár ponožek do košíku							- Bylo by asi lepší zobrazit jen informaci o úspěšném vložení do košíku, aby bylo možné pokračovat v nákupu / Bylo by dobré vidět výběr velikosti ponožek a zobrazení informace o vložení ponožek do košíku společně s rozhodnutím, zda budeme pokračovat v nákupu nebo rovnou přijít k pokladně.
Přejděte k pokladně							Bylo by dobré nadepsat formulář k vyplnění „fakturační údaje“ a také přidat možnost nákupu na společnost nebo OSVČ.
Vyplňte své údaje a zvolte dopravu							- Malá tlačítka k výběru dopravy.
Odešlete objednávku							

Odešli email

	Budou uživatelé rozumět tomu, jak spustit úlohu?	Je ovládání srozumitelné?	Budou uživatelé vědět, že vše proběhlo správně?	Byla po dokončení úkolu zpětná vazba?	Podařilo se vám úkol splnit?		Poznámky
Klikněte na "Kontakt"							
Vyplňte své údaje a napište zprávu							- Není označeno, jaké položky jsou povinné / GDPR, je zde velkým písmem a je to první prvek který mně zaujme, spíš by to měly být pole Jméno a Email / - Malé tlačítko k potvrzení GDPR
Odešlete zprávu							- Bylo by lepší, aby bylo i po odeslání vidět jaké odpovědi byli odesláni / - Líbí

						se mi info o odeslání /
--	--	--	--	--	--	-------------------------

Otevři si jeden tip na výlet

	Budou uživatelé rozumět tomu, jak spustit úlohu?	Je ovládání srozumitelné?	Budou uživatelé vědět, že vše proběhlo správně?	Byla po dokončení úkolu zpětná vazba?	Podařilo se vám úkol splnit?	Poznámky
Klikněte na "Nápady na výlety"						
Vyberte si výlet a rozklikněte si detail						