

**Česká zemědělská univerzita v Praze**

**Provozně ekonomická fakulta**

**Katedra informačního inženýrství**



**Teze bakalářské práce**

**Volné téma v oblasti User Experience Design**

**Vypracoval:** Václav Šebek

**Vedoucí bakalářské práce:** Ing. Josef Pavlíček, Ph.D.

© 2015 ČZU v Praze

# Sportovní živé vysílání a skóre

---

## Sport live stream a score

### Souhrn

Bakalářská práce si klade za hlavní cíl vytvořit UI specifikaci sportovního webu, který obsahuje sportovní živé vysílání, doplněné o funkci živého skóre. Návrh obsahuje personifikaci, use case, scénář, logický a grafický návrh.

První část shrnuje obecné poznatky získané ze studia a analýzy informačních zdrojů. V druhé části je navržena UI specifikace, která je následně podrobena dotazníkovému šetření na určité skupině respondentů.

V poslední části dojde ke zhodnocení uživatelských názorů, z nichž jsou vyvozeny případné změny, nedostatky a závěry.

**Klíčová slova:** Grafické rozhraní (GUI), User experience (UX), User interface (UI), webdesign, webová stránka

## Úvod

Živý stream (live stream) a živé skóre (live score) je v dnešní době součástí téměř každého sportovně založeného člověka.

Na celosvětové síti je mnoho poskytovatelů live stream a live score. Mezi nejnavštěvovanější live streamy patří například FromHot, který je dostupný na adrese <http://www.fromhot.com> a mezi nejoblíbenější live score patří Livesport, který je k nalezení na adrese <http://www.livesport.cz>.

Obě webové stránky jsou zaměřeny pouze jedním směrem. FromHot je zaměřen pouze na přenos sportovního internetového vysílání a podstatou Livesportu je předávat informace o průběžném či konečném skóre.

Důvod, proč si autor této práce vybral toto téma, je zájem o vytvoření sportovního webu, obsahující živé sportovní vysílání, doplněné o živé skóre. Autor se pokusí sjednotit tyto dvě odvětví do jednoho návrhu, který bude přívětivější pro sportovního fanouška za účelem rychlejšího a lepšího získání informací o sportu.

## Cíl práce

Cílem této bakalářské práce je vytvořit UI specifikaci sportovního webu se zaměřením na živé sportovní vysílání, které bude doplněné o živé skóre. UI specifikace bude obsahovat motivaci, definici cíle, personifikaci, usecase, scénář, logický a grafický návrh.

## Metodika

Vytvoření rešeršní části práce bude založeno na studiu odborné literatury, webových zdrojů a přednášek. V teoretické části dojde k definici a vysvětlení pojmu streaming, live stream a live score. Dále se bude vycházet z podrobného zkoumání webů <http://www.livesport.cz>, <http://www.fromhot.com> a <http://www.ifortuna.cz>. Výsledky tohoto zkoumání budou použity v praktické části.

Po získání teoretických poznatků bude v praktické části vytvořen vlastní návrh UI specifikace, který bude podroben testování. Testování bude provedeno za pomoci dotazníkového šetření na vybrané skupině respondentů a následně bude i zhodnoceno.

Bakalářská práce bude zpracována v programu Microsoft Office Word 2013, logické návrhy v online editoru <http://www.gomockingbird.com> a grafické návrhy budou vytvořeny v programech Adobe Photoshop a Inscap.

## **Zhodnocení výsledků**

Zhodnocení bylo provedeno formou dotazníkového šetření na určité skupině respondentů se sportovním zaměřením.

Dotazovaná skupina byla převážně mužského pohlaví. Z 80% se jednalo o mladší lidi do 26 let a nejoblíbenějším druhem sportu byl zvolen fotbal. Více jak 90% dotázaných sleduje živé skóre a téměř 70% sleduje živé vysílání. Z toho vychází, že o tento druh služeb je u osob věnujících se sportu velký zájem.

Všem dotazovaným se zamlouvá možnost sjednotit živé internetové vysílání a skóre do jednoho návrhu s možností zhlédnout vstřelenou branku.

## **Závěr**

Hlavním cílem této bakalářské práce bylo vytvořit UI specifikaci sportovního webu se zaměřením na živé sportovní vysílání, doplněné o funkci živého skóre.

V rešeršní části byly vysvětleny pojmy streaming, live stream a live score a bylo autorem provedeno zkoumání internetových webů <http://www.livesport.cz>, <http://www.fromhot.com> a <http://www.ifortuna.cz>.

Po nabytí potřebných informací získaných studiem a zkoumáním informačních zdrojů byla vytvořena UI specifikace. Návrh této UI specifikace byl formou dotazníkového šetření umístěn na internet a došlo k vyhodnocení, zda by tento web měl šanci prorazit.

Z výsledků dotazníkového řešení bylo zjištěno, že o tento druh služeb (živé vysílání, živé skóre) je mezi sportovně založenými lidmi velký zájem. Myšlenka doplnit živé vysílání o živé skóre s možností zhlédnout vstřelenou branku se dotazovaným lidem velmi líbila. Lze tedy na základě vytvořeného posudku konstatovat, že předložený návrh sklídl pozitivní hodnocení.

Doposud je k dispozici sledování skóre a živého vysílání na různých webech. Díky tomuto návrhu by uživatel mohl mít obě funkce dostupné ve formě jednoho webu.

## Literární zdroje

COOPER, Alan. About face 2.0: the essentials of interaction design. Indianapolis, IN: Wiley, 2003, xxxiv, 540 p. ISBN 0764526413.

COOPER, Alan, Robert REIMANN a Dave CRONIN. About face 3: the essentials of interaction design. Rev. ed. Indianapolis: Wiley, c2007, xxxv, 610 s. ISBN 9780470084113.

GOODWIN, Kim. Designing for the digital age: how to create human-centered products and services. Indianapolis: Wiley, c2009, xxix, 739 s. ISBN 978-0-470-22910-1.

KRUG, Steve. Nenuťte uživatele přemýšlet!: praktický průvodce testováním a opravou chyb použitelnost [sic] webu. Vyd. 1. Brno: Computer Press, 2010, 165 s. ISBN 9788025129234.

MCNEIL, Patrick. Inspirativní webdesign: průvodce nejlepšími tématy, trendy a styly. Vyd. 1. Brno: Computer Press, 2011, 263 s. ISBN 978-80-251-3517-4.

## Internetové zdroje

- [1] WEBWISE TEAM. What is streaming? [online]. [cit. 2015-03-11]. Dostupné z: <http://www.bbc.co.uk/webwise/guides/about-streaming>
- [2] OZER, Jan. *Streaming Vs. Progressive Download Vs. Adaptive Streaming* [online]. [cit. 2015-03-11]. Dostupné z: <http://www.onlinevideo.net/2011/05/streaming-vs-progressive-download-vs-adaptive-streaming/>
- [3] HAMISH OSCAR LAWRENCE. *Pseudo-Streaming* [online]. [cit. 2015-03-11]. Dostupný na WWW: <http://bobcares.com/blog/pseudo-streaming/>

- [4] TRACY V. WILSON. How Streaming Video and Audio Work [online]. [cit. 2015-03-11]. Dostupné z: <http://computer.howstuffworks.com/internet/basics/streaming-video-and-audio3.htm>
- [5] SUDHAKARAN, Sareesh. Intra-frame vs Inter-frame Compression [online]. [cit. 2015-03-11]. Dostupné z: <http://wolfcrow.com/blog/intra-frame-vs-inter-frame-compression/>
- [6] CATALIN. Unicast and multicast streaming. [online]. [cit. 2015-03-16]. Dostupné z: <http://www.thehdstandard.com/hd-streaming/unicast-and-multicast-streaming/>