

# Test uživatelského rozhraní k bakalářské práci Formativní vzdělávání ve výuce programování

Autor práce: Lukáš Vala

Tento dokument obsahuje testy uživatelského rozhraní s několika respondenty. U každého kroku, který má respondent v aplikaci vykonat, je napsáno:

- *ok*, pokud respondent neměl s provedením kroku žádný problém
- Konkrétní výhrady nebo doporučení respondenta k danému kroku

## Respondent 1

**Prohlížeč:** Google Chrome

**Věk:** 24

**Pohlaví:** Žena

**Povolání:** Tester, student

---

### Pohled vyučujícího

Krok 1 - Zaregistrovat se

- *ok*

Krok 2 - Odhlásit se

- *ok*

Krok 3 - Přihlásit se s vytvořeným účtem

- *ok*

### Zpětná vazba k přihlášení a registraci

- Doporučení přidat tlačítko pro vrácení se na domovskou stránku u registrace a přihlášení
  - Doporučení přidat do hlavičky stránky alespoň nějaký popis místa, kde se uživatel právě nachází
  - Ocenění možnosti překlíkávání mezi registrací a přihlášením
- 

Krok 4 - Vytvořit nový kvíz

- *ok*

Krok 5 - Udělat otázku v jazyce Java, vyplnit libovolně otázky a jejich správnost

- *ok*

Krok 6 - Vytvořit 2 nové otázky libovolně

- *ok*

Krok 7 - Smazat druhou otázku v kvízu

- ok

Krok 8 - Uložit kvíz

- ok

Krok 9 - Upravit právě vytvořený kvíz, udělat libovolnou změnu

- ok

#### **Zpětná vazba k vytváření kvízu**

- Doporučení k lepší identifikaci seznamu otázek v levém bočním panelu, například začátek názvu otázky
  - Respondent má výhrady k umožnění označení otázky jako správnou/chybnou i přes to, že v otázce není žádný text. Vytvoření otázky v jazyce Java ale pro něj není problém
  - Vysvětlivka u palce odpovědi by neměla zabraňovat interakci s palcem nad ním
- 

Krok 10 - Spustit zkoušení kvízu

- ok

Krok 11 - Po připojení uživatelů spustit kvíz

- ok

Krok 12 - U vyhodnocení otázky zobrazit, kolik studentů přesně zodpovědělo na otázku správně

- Respondent zde musel přemýšlet, jak zadání dosáhnout, bez vyzvání by ho nejspíše nenapadlo, že taková možnost existuje.

Krok 13 - Přerušit druhou otázku zažádáním o vyhodnocení otázky

- ok

Krok 14 - Na konci kvízu zobrazit tabulku se skórem připojených uživatelů

- ok

Krok 15 - Ukončit kvíz

- ok

#### **Zpětná vazba ke spuštění kvízu**

- Chtělo by to tlačítko pro opuštění/ukončení kvízu
  - Legenda u odpovědi při vyhodnocení otázky je trochu nejasná. Pokud je odpověď chybná a je u ní 2/3, není jasné, zda zde 2 studenti zvolili správnou možnost, zda 2 studenti zvolili tuto možnost jako správnou
  - Cursor myši je u odpovědi pointer, což může mást uživatele
  - Dle kursoru u programovacího kódu se jeví, že u vyhodnocení otázky do něj může vyučující psát
-

## Pohled studenta

### Krok 1 - Připojit se ke kvízu

- Pro připojení ke kvízu je třeba se nejdříve odhlásit, chtělo by to tlačítko pro připojení ke kvízu.

### Krok 2 - Vyplnit formulář pro připojení se ke kvízu

- ok

### Krok 3 - Zvolit odpovědi a odeslat volbu

- ok

### Zpětná vazba k pohledu studenta

- Vše ok, ale podle respondenta by se mělo umožnit připojit se ke kvízu i přihlášeným uživatelům, poté by se pro přihlášeného uživatele mohly ukládat statistiky z kvízů, kterých se zúčastnil
- 

### Vyzdvihnul by uživatel něco, co se mu na aplikaci líbilo?

- Design aplikace
- Vyhodnocení otázky je informativní

### Vyzdvihnul by uživatel něco, co se mu na aplikaci nelíbilo?

- Zde respondent reagoval s tím, že výhrady jsou již zmíněny u předchozích částí – jednotlivých kroků

### Má respondent pro aplikaci a do budoucna nějaká doporučení?

- Zlepšit navigaci po stránkách, konkrétně při registraci a přihlášení přidat tlačítko pro přesměrování na domovskou stránku, umožnit přihlášenému uživateli rovnou se připojit ke kvízu a při spuštěném kvízu umožnit vyučujícímu ukončit kvíz bez nutnosti opustit stránku, nebo se vrátit v historii v prohlížeči

## Respondent 2

**Prohlížeč:** Google Chrome

**Věk:** 22

**Pohlaví:** Muž

**Povolání:** Student, Front-end vývojař

---

## Pohled vyučujícího

### Krok 1 - Zaregistrovat se

- ok

### Krok 2 - Odhlásit se

- ok

Krok 3 - Přihlásit se s vytvořeným účtem

- ok

#### **Zpětná vazba k přihlášení a registraci**

---

- Hodila by se validace i u loginu, error nepůsobí jako error, spíše jako warning
- Error handling 7/10

Krok 4 - Vytvořit nový kvíz

- ok

Krok 5 - Udělat otázku v jazyce Java, vyplnit libovolně otázky a jejich správnost

- ok

Krok 6 - Vytvořit 2 nové otázky libovolně

- ok

Krok 7 - Smazat druhou otázku v kvízu

- ok
- Hodnotí velmi pozitivně

Krok 8 - Uložit kvíz

- ok

Krok 9 - Upravit právě vytvořený kvíz, udělat libovolnou změnu

- ok

#### **Zpětná vazba k vytváření kvízu**

---

- ok

Krok 10 - Spustit zkoušení kvízu

- ok

Krok 11 - Po připojení uživatelů spustit kvíz

- Spuštění kvízu se mu velmi líbí, čekání na odpovědi uživatelů je pěkné

Krok 12 - U vyhodnocení otázky zobrazit, kolik studentů přesně zodpovědělo na otázku správně

- Vše v pořádku, všemu rozumí díky vysvětlujícím bublinám u počtu odpovědí na jednotlivé odpovědi / total

Krok 13 - Přerušit druhou otázku zažádáním o vyhodnocení otázky

- ok

Krok 14 - Na konci kvízu zobrazit tabulku se skórem připojených uživatelů

- ok

Krok 15 - Ukončit kvíz

- ok

### **Zpětná vazba ke spuštění kvízu**

- Průběh kvízu hodnotí jako intuitivní a přehledný
- 

Pohled studenta

Krok 1 - Připojit se ke kvízu

- Má výhrady k tomu, že se musí odhlásit pro připojení ke kvízu. Byl by pro to, aby se mohli ke kvízu připojit i přihlášení uživatelé

Krok 2 - Vyplnit formulář pro připojení se ke kvízu

- ok

Krok 3 - Zvolit odpovědi a odeslat volbu

- Řešení hodnotí jako jednoduché a srozumitelné, ale podle něj nemusí být na první pohled zřejmé, co znamenají palce nahoru a dolů. Místo palců navrhuje dát fajfku a křížek pro lepší srozumitelnost

### **Zpětná vazba k pohledu studenta**

- ok
- 

Vyzdvihнул by uživatel něco, co se mu na aplikaci líbilo?

- Layout a přehlednost, celkově projekt hodnotí pozitivně a podle něj je jednoduše rozšiřitelný

Vyzdvihнул by uživatel něco, co se mu na aplikaci nelíbilo?

- Error handling dělal problémy porozumět a je podle něj trochu chaotický. Například oznámení u přihlášení je jiné než při registraci, což může uživatele mást.
- Titulek u záložky v prohlížeči – nelíbí se mu, že tam není napsáno nic reprezentativního, pouze React App

Má respondent pro aplikaci a do budoucna nějaká doporučení?

- Loading a confirmation dialogy podle respondenta chybí a mohou mást uživatele, nemělo by se na to zapomínat. Jako příklad uvedl uložení kvízu, před uložením by měl dle něj být potvrzovací dialog
- Přidání dalších ikon, například do tlačítka pro uložení kvízu, nebo k některým hodnotám, na které má uživatel najet pro vysvětlení přidat ikonu, která v tom uživatele podpoří

**Respondent 3**

**Prohlížeč:** Google Chrome

**Věk:** 22

**Pohlaví:** Muž

**Povolání:** Student pedagogické fakulty

---

Pohled vyučujícího

Krok 1 - Zaregistrovat se

- ok

Krok 2 - Odhlásit se

- ok

Krok 3 - Přihlásit se s vytvořeným účtem

- ok

**Zpětná vazba k přihlášení a registraci**

---

- Nebyl si jistý, jestli username znamená e-mail

Krok 4 - Vytvořit nový kvíz

- ok

Krok 5 - Udělat otázku v jazyce Java, vyplnit libovolně otázky a jejich správnost

- ok

Krok 6 - Vytvořit 2 nové otázky libovolně

- ok

Krok 7 - Smazat druhou otázku v kvízu

- ok

Krok 8 - Uložit kvíz

- ok

Krok 9 - Upravit právě vytvořený kvíz, udělat libovolnou změnu

- ok

**Zpětná vazba k vytváření kvízu**

---

- ok

Krok 10 - Spustit zkoušení kvízu

- ok

Krok 11 - Po připojení uživatelů spustit kvíz

- ok

Krok 12 - U vyhodnocení otázky zobrazit, kolik studentů přesně zodpovědělo na otázku správně

- Ok, bez problémů, ale pokud by k tomu nebyl vyzván, nevěděl by, že taková možnost existuje

Krok 13 - Přerušit druhou otázku zažádáním o vyhodnocení otázky

- ok

Krok 14 - Na konci kvízu zobrazit tabulku se skórem připojených uživatelů

- ok

Krok 15 - Ukončit kvíz

- ok

#### **Zpětná vazba ke spuštění kvízu**

- Je to dle něj perfektně funkční, ale nenapadlo by ho, že existuje funkce pro zobrazení, kolik studentů celkem mělo otázku správně z kolika celkově
- 

Pohled studenta

Krok 1 - Připojit se ke kvízu

- ok

Krok 2 - Vyplnit formulář pro připojení se ke kvízu

- ok

Krok 3 - Zvolit odpovědi a odeslat volbu

- ok

#### **Zpětná vazba k pohledu studenta**

- ok
- 

Vyzdvihнул by uživatel něco, co se mu na aplikaci líbilo?

- ok

Vyzdvihнул by uživatel něco, co se mu na aplikaci nelíbilo?

- ok

Má respondent pro aplikaci a do budoucna nějaká doporučení?

- ok

Respondent 4

**Prohlížeč:** Safari

**Věk:** 50

**Povolání:** Překladatelka

**Pohlaví:** Žena

---

Pohled vyučujícího

Krok 1 - Zaregistrovat se

- ok

Krok 2 - Odhlásit se

- ok

Krok 3 - Přihlásit se s vytvořeným účtem

- ok

**Zpětná vazba k přihlášení a registraci**

---

- ok
- Český jazyk

Krok 4 - Vytvořit nový kvíz

- ok

Krok 5 - Udělat otázku v jazyce Java, vyplnit libovolně otázky a jejich správnost

- ok

Krok 6 - Vytvořit 2 nové otázky libovolně

- ok

Krok 7 - Smazat druhou otázku v kvízu

- ok

Krok 8 - Uložit kvíz

- ok

Krok 9 - Upravit právě vytvořený kvíz, udělat libovolnou změnu

- ok

**Zpětná vazba k vytváření kvízu**

- ok
- 

Krok 10 - Spustit zkoušení kvízu

- ok

Krok 11 - Po připojení uživatelů spustit kvíz

- ok

Krok 12 - U vyhodnocení otázky zobrazit, kolik studentů přesně zodpovědělo na otázku správně

- Ok, ale najít vysvětlovací bublinu někdy dělá problém, zaprvé u 1/1 nebo u grafu s odpověďmi

Krok 13 - Přerušit druhou otázku zažádáním o vyhodnocení otázky

- ok

Krok 14 - Na konci kvízu zobrazit tabulku se skórem připojených uživatelů

- ok

Krok 15 - Ukončit kvíz

- ok

### **Zpětná vazba ke spuštění kvízu**

- ok
- 

### Pohled studenta

Krok 1 - Připojit se ke kvízu

- Z přihlášeného okna nevěděla, odkud se připojit, tento celý krok se tedy nepovedl, je třeba doplnit navigaci

Krok 2 - Vyplnit formulář pro připojení se ke kvízu

- ok

Krok 3 - Zvolit odpovědi a odeslat volbu

- ok

### **Zpětná vazba k pohledu studenta**

- ok
- 

Vyzdvihnul by uživatel něco, co se mu na aplikaci líbilo?

- Jednoduchost aplikace, neobsahuje žádné zbytečné informace

Vyzdvihnul by uživatel něco, co se mu na aplikaci nelíbilo?

- ok

Má respondent pro aplikaci a do budoucna nějaká doporučení?

- U ukazatele, kolik studentů odpovědělo, by se hodila ikona, která by podpořila uživatele najet na něj myší, aby se ukázala vysvětlovací bublina

### Respondent 5

**Prohlížeč:** Safari

**Věk:** 20

**Pohlaví:** Žena

**Povolání:** Student Přírodovědecké fakulty

---

Pohled vyučujícího

Krok 1 - Zaregistrovat se

- ok

Krok 2 - Odhlásit se

- ok

Krok 3 - Přihlásit se s vytvořeným účtem

- ok

**Zpětná vazba k přihlášení a registraci**

---

- ok

Krok 4 - Vytvořit nový kvíz

- ok

Krok 5 - Udělat otázku v jazyce Java, vyplnit libovolně otázky a jejich správnost

- ok

Krok 6 - Vytvořit 2 nové otázky libovolně

- ok

Krok 7 - Smazat druhou otázku v kvízu

- ok

Krok 8 - Uložit kvíz

- ok

Krok 9 - Upravit právě vytvořený kvíz, udělat libovolnou změnu

- ok

**Zpětná vazba k vytváření kvízu**

---

- Hodnotí jako velmi jednoduché a přehledné

Krok 10 - Spustit zkoušení kvízu

- ok

Krok 11 - Po připojení uživatelů spustit kvíz

- ok

Krok 12 - U vyhodnocení otázky zobrazit, kolik studentů přesně zodpovědělo na otázku správně

- ok

Krok 13 - Přerušit druhou otázku zažádáním o vyhodnocení otázky

- ok

Krok 14 - Na konci kvízu zobrazit tabulku se skórem připojených uživatelů

- ok

Krok 15 - Ukončit kvíz

- ok

#### **Zpětná vazba ke spuštění kvízu**

- Nenapadlo by jí najíždět myší na některé informace na stránce, čímž se otevírají bubliny, kde je vše vysvětleno, například u vyhodnocení za jednotlivými odpověďmi je 1/1 a nemusí být na první pohled jasné, co to znamená
- 

Pohled studenta

Krok 1 - Připojit se ke kvízu

- ok

Krok 2 - Vyplnit formulář pro připojení se ke kvízu

- ok

Krok 3 - Zvolit odpovědi a odeslat volbu

- ok

#### **Zpětná vazba k pohledu studenta**

- ok
- 

Vyzdvihнул by uživatel něco, co se mu na aplikaci líbilo?

- ok

Vyzdvihнул by uživatel něco, co se mu na aplikaci nelíbilo?

- ok

Má respondent pro aplikaci a do budoucna nějaká doporučení?

- Vzhled jí přijde mdlý a v aplikaci by ocenila více barev