

Zápis zo stretnutia č.11

Dátum	7.12.2017 12:00
Dĺžka stretnutia	3 hodiny
Miesto	FIIT STU, 3.21
Zapisovateľ	Michal Dolnák

Uzatvorenie šprintu:

- Palo splnil vyexportoval úlohy z jiry, spolu s Mirom riešil UX testovanie, nespísal technickú dokumentáciu
- Miro vyriešil UX testovanie, doriešil ssl a zatváral porty
- Andrej upravil obrázky v inžinierskom diele, testoval rozmiestnenie, pomáhal pri nastavovaní ssl do jiry
- Michal H. dokončil dokument o riadení a naháňal ľudí, **je treba aktualizovať sekcie o zodpovednosti členov tímu na stránke**
- **každý sa zamyslieť ako sa dodržiavajú metodiky, ktoré oni vypracovali, je možné, že sa bude cvičiaci pýtať**
- Swagger má problémy s rúťovaním statických súborov na produkcii, preto
- Lukáš dokončil metodiku testovania, zabezpečil Jenkins cez ssl a riešil UX testovania s Andrejom
- Ela doriešila dokumenty o testovaní, spravila prepis úloh z jiry do dokumentácia, spravila revíziu metodík, zastrešovala UX testovania, vrátila naspäť UX testovania a revíziu

Vyhodnotenie UI/UX testov:

- Palo a Miro testovali opisy a farby
- Ľudia vyberali jednotlivé popisy a pridelovali im 3,2,1 body
- Protokol o testovaní nájdete v dokumente “Testovanie farieb a opisov”
- Slogany mali na papierikoch a mali dostatočne veľa času nato, aby si to precitali
- Michal D. robil review testovania
- Vyhral najdlhší slogan a druhý skončil slogan s rýmom
- Padol návrh skrátiť náš slogan, aby mal len 2-3 slova, “decide in your group”
- Dvaja z daných testovaných ľudí nevedeli úplne po anglicky
- V druhom teste používali metódu 5 sekundového testovania
- Testovalo 5 ľudí rôznych od tých v prvej skupine
- Stránka nepôsobila na ľudí príliš rušivo
- Otestovať najlepšie slogany v ďalšom kole testovania
- Hľadať testovacích ľudí na obede na atriákoch
- Vytvoriť si fanpage na facebooku a písať tam čo aktuálne robíme
- Naše logo sa podobá na jeden stánok s hot-dogmi v poluse

- Vrátiť apostrof do nášeho loga, lebo Camelcase nie je úplne vhodný pre neprogramátorov
- Ela s Mišom H. budú tímovo pracovať na PR nášeho tímu - Facebook, Instagram a Twitter pre Mira
- Testovanie malo zmysel a získali sme dobrú spätnú väzbu
- Protokol k druhému testovaniu sa nachádza v dokumente “Testovanie UX”
- Testovalo sa rozloženie komponentov na stránke v 3 scénároch
- Boli testované wireframi z posledného stretnutie aj so starými popismi
- Testovalo sa 5 ľudí
- Ľudia nemali poňatia na čo stránka slúži, keďže tam neboli logá ani slogany
- Ľudia nevedeli čítať wireframi kvôli tomu, že forma testovania bola pre nich príliš abstraktná
- Krížik je jednoduchší než tlačidlo späť, ale pekná šipka je krajšia
- Ľudia mali problém vyberanie hlasovacej stratégie cez carousel
- Pridať vyberátko stratégie do formuláru naľavo, ktorý by prekresloval obrázok a popis stratégie napravo
- Je potrebné dobre vymyslieť spôsob vracania sa o krok späť
- Proces vytvárania hlasovania udržovať vo dvoch krokoch
- Do budúca je potrebné prezentovať prototyp a nie wireframi
- Testovanie trvalo príliš veľa času, testovať menšie časti
- Ľudia nevedeli z tých 3 slov pochopiť jednotlivé stratégie
- Surprise je lepšie ako Párty
- Testovanie malo zmysel a budeme ho robiť aj do budúcnosti
- Dohodnúť si jazyk, v ktorom budeme testovať, či Slovenčina alebo Angličtina
- Uvedenie subjektu do deja. Ľudia tomu rozumeli ako Archimedovmu kabátu

Stretnutie k MTS:

- Za prezentáciu je zodpovedný Mišo H.
- Nechať tam Ivanovi udičky
- Prečítajte si každý metodiky