

# Y36TUR – zapocet

---

## BALATJ1 - Navigace v exteriérech

- co se stane po vystoupení uživatele z prostředku hromadné dopravy?
  - informace o výstupu z vozidla HD v místech bez signálu GPS (metro)  
využívá hlášení které poskytuje vozidlo
- jakým způsobem je uživateli předána informace o tom že sešel z naplánované trasy?
  - upozornění vibrací, pípnutím a ozve se hlášení:
  - Může se stát, že uživatel někde špatně zabočí a sejde z trasy určené aplikací. V takovém případě na to aplikace musí upozornit a dát uživateli možnosti řešení (jak se vrátit/vzít v potaz odbočku a přepočítat trasu).  
Nevidomý uživatel může získávat informace z telefonu pouze sluchem

## BERNAR1 - Multimodální interakce s textovým editorem, č. 2 - I: klávesnice, O: hlas rusinp1

- Jakým nejlepším způsobem jakkoliv naformátovat již dříve napsaný text?
  - Zpětné formátování textu by mohlo být realizováno pomocí podobného algoritmu jako vyhledávání, když by se pro označování použila opět kombinace kláves Shift+Ctrl+šipky a po označení takového bloku stisk formátovací kombinace (např. Ctrl+I), bez nutnosti tag ukončovat.
- Jak v dokumentu nejlépe zkontrolovat pravopis (překlepy, pravopisné chyby), když je mnoho podobných slov?
  - Kontrola pravopisu by mohla být realizována jako v klasických editorech s tím, že by jednotlivé nabízené varianty byly postupně čteny a uživatel by si vybral tu pro něj nejvhodnější.

## BOHACM1 - Navigace nevidomých v exteriérech

- V jakém pořadí se zobrazují nabízené dopravní prostředky?
  - Nejprve se nabízi vždy ten prostředek, který má uživatel nastaveny jako preferovaný
- Jakým způsobem si může uživatel znovu vybrat cíl?
  - stiskne číslo podle nabídky či dlouze podrží křížek („ # “)

## DOUBRM1 - Rozhraní pro mobilní aplikace pro navigaci po městě

- Jaké máme způsoby lokalizace uživatele? – GPS, Bluetooth body
- Z jakého důvodu má rozhraní pro mobilní aplikace pro navigaci po městě defaultně nastaveny parametry (automatická lokalizace, zobrazení seznamu).? - .Automatická lokalizace uživatele a zobrazení seznamu jsou nastaveny jako výchozí – z důvodu rychlého přístupu k samotné navigaci, user nemusí standardně nic nastavovat – větší komfort

## HILGEL1 - Hlasové UI na mobilních telefonech

Jak je možné zrychlit přehrávání navigace?

. Jelikož si od narození jakožto svůj hlavní smysl pěstovali sluch a dokáží dobře rozeznávat zvuky, bude pro ně dobrá možnost i zrychlení přehrávání. To, co by pro nás byla nesrozumitelná změta zvuků je pro ně srozumitelný popis trasy a díky zrychlení tohoto popisu se zbytečně nemusí zdržovat. Uskutečnit pomoci na křížovém ovladači

K čemu je položka „Detaily“?

- Detaily (zapnuto x vypnuto) určí jak moc detailní popis má být

## KALVAJ1 - Multimodální interakce s textovým editorem (varianta hlas zrak)

Jak vyřešit rozlišení druhu mluveného vstupu určeného k ovládání programu a vkládání textu?

Návrh řešení problému byl pomocí klíčového slova, které program standardně nepobere rovnou jako řetězec zadávaného textu, ale počká, a pokud uživatel nezadá daný čas nějakou další možnost pak ho teprve napíše na vstup. V opačném případě se uživatel ocitne v menu až do dalšího vyřčení klíčového slova, které ho vrátí zpět k zadávání textu. Uživatelé jsou interaktivně zobrazovány všechny možnosti, které může v danou chvíli hlasem vyvolat

Může v použité implementaci uživatel kdykoliv zasáhnout do jakéhokoliv dění?

Ano, pomoci klicoveho slova??

## KONDEM1 - vizualizace pro slepe, grafy

Co může způsobit zrušení orientace?(vizualizace pro slepe, grafy)

- Vznik multihran může změnit vlastnosti grafu. Musíme oznámit uživateli.

Jak můžeme zjednodušit orientovaný graf?(vizualizace pro slepe, grafy)

- Kondenzací
- Zrušením orientace
- Číslováním uzlů

## KROUPV1 - Výběr cílové oblasti pro navigaci

1. otázka: Jaká existující syntaxe pro podobnost výrazu je použita při vyhledávání?

Jako unixova, cili reg. vyrazy??? Chybi dokument, Ve slajdech je \* jako cokoliv

2. otázka: Proč se výsledky (a 4 typy vyhledávání v 1. kroku) nejprve všechny nepřečtou, ale uživatel si je musí “osahávat” kurzorovými klávesami?

Usnadni zapamatovani???

## MATESM1 - Výběr cílové oblasti pro navigaci

- 1. otázka: Jaké má uživatel možnosti, když je na výběr více než 5 voleb?

Oznámení uživateli, že položek je mnoho (více než 5). Možnost přečíst všechny, pohyb pomocí joysticku (případný návrat, skok na další), nebo více specifikovat.

- 2. otázka: Jak si může uživatel nechat hláskovat jméno?
  - Pohyb joystickem na mobilu doprava

## PACM1 – Navigace v exteriérech

1. otázka: je zapotřebí implementovat do aplikace pro nevidomé opakování/potvrzování vstupu?

Je třeba předpokládat, že uživatel nezareaguje, neuslyší či nepochopí řečenou instrukci. Je tedy třeba mít v kterémkoli okamžiku možnost zopakovat poslední řečené, aniž by se tím narušil stav aplikace. Uživatel se může v aplikaci „ztratit“. Nebude vědět kde se nechází, ani jak se dostat někam dál. V takovém případě bude nejlepší dát uživateli možnost pomocí nějaké klávesy/hlas. příkazu začít znovu z úvodní stránky aplikace.

2. otázka: umí se nevidomí orientovat v lineárním seznamu např. pomocí kurzorových kláves?

Asi ano, proč ne? Pakliže je jen lineární, tak by nemel byt zadny problem

## PETRAR2 - Vizualizace pro slepé

- 1. otázka: Jakými způsoby můžeme popsat nevidomému uživateli hodnotu funkce?

2.1 obecný popis – je tu cara, u hodnoty X roste nahoru o X stupnu...

2.2 matematický popis - Funkce je rostoucí na celém zobrazeném oboru od -100 do 100 se směrnici 2. Průsečky s osami jsou [-50;0] a [0;20].“

2.2 popis zvukovou stopou - začneme z pískotu do středních tónů, potom nastaveným pípnutím naznačíme protnutí svislé či vodorovné osy a poté opět vysokými tóny naznačíme, že se křivka ztrácí v nekonečnu

2.2 popis trasováním – nějak popistovat fci userovi, on „nasedne“ na zacatku a pak se popisuje...

- 2. otázka: Jak ovládat rozhraní pracující s matematickými hodnotami? - Pomoci numericke klávesnice, pozor na NB, které ji nemaji. Vyuziti také automatu „Pro matematický popis stiskněte jedničku, pro návrat stiskněte 0.“

## REJHAM1 - Vizualizace pro slepé

- 1. otázka: Je možné prohlížet si různě velké mapy?
- 2. otázka: Můžeme pohybovat všemi objekty?

## RUSINP1 - Multimodální interakce s textovým editorem, č. 2 - I: klávesnice, O: hlas bernar1

- 1. otázka: Jakou klávesnici upřednostňujeme? Klasická QWERTY, bez numericke casti pro zjednoduseni

- 2. otázka: Jak se dá zabránit křížení tagů?
  - tím, že kurzor by byl umístěn mezi nimi dokud by uživatel nestiskl Ctrl+Q(přesun kurzoru za nejbližší koncový tag) + hlasové oznámení, který tag byl právě ukončen. Tím by se mělo zabránit křížení tagů

### STANEM3 - Vizualizace pro slepé

- 1. otázka: Co je virtuální mřížka?

Pro zvýšení přesnosti je na tabletu namapována virtuální mřížka s rozměry 3x3. Jednotlivým buňkám jsou přiřazeny indexy jako na číslíkové klávesnici (např. mobilní telefon). Při přechodu z jednoho okénka mřížky do druhého je přehrán odpovídající zvukový štítek.

- 2. otázka: Jak uživatel pozná, že se blíží k nějakému objektu?

Každý objekt nese svůj hlasový štítek, který popisuje typ objektu a barvu. Kolem každého objektu je oblast zvaná aura, která pomáhá s lokalizací objektu. Zvuk v auře se zesiluje, pokud se blížíme k objektu.

### szabof1 - Multimodální interakce s textovým editorem

- 1. Kolik je módů okna v tomto návrhu a čím se od sebe liší?
  - 1. Obsahové okno – tvorba obsahu
  - 2. Editační okno – formátování dokumentu, úprava obsahu. Je zde zprístupnen panel s formátovacími tlačítky
- 2. Jaké jsou 2 typy přístupů, které používáme?
  - 1. Nejprve obsah pak formát
    - **Co uživatel bude dělat:**
    - Tvorba obsahu
    - Úprava obsahu
    - Formátování obsahu
  - 2. Obsah a zároveň formát

### SEMIK1 - Vizualizace pro slepé

- 1. otázka: K čemu uživatel může využít numerickou klávesnici? numerickou klávesnici k zadávání čísel uzlu, nebo jiných částí grafu, k určení čísla skupiny uzlu...
- 2. otázka: Jak lze snížit počet následovníků pro zapamatování?
  - řešení: při čtení si uživatel jednotlivé následovníky rozdělí do skupin, pak si nechá přečíst pouze určitou skupinu

## **SIMACD2 - Rozhraní pro mobilní aplikace pro navigaci po městě**

1. Co mimo slovního popisu cesty pomáhá uživateli v orientaci?

Následně mu podle lokalizace bod zašle vybraný popis cesty. Tento popis cesty se neskládá pouze ze slovního popisu, ale i odhadu vzdálenosti, která uživateli pomůže s lepší orientací.

2. Jaký způsob přepravy je uživateli nabízen a proč?

Poněvadž zamýšleným typickým uživatelem aplikace je turista, je její použití omezeno hlavně na centrum města, kde má smysl chodit pouze pěšky.

## **URICAM1 - Multimodální interakce s textovým editorem (hlas, hlas)**

- Jak je řešena případná chyba v rozpoznání hlasového vstupu?

Kvůli potenciálním chybám v rozpoznávání slov (klíčových i obyčejných) a absenci obrazového výstupu je nutné realizovat zpětnou vazbu na výstupu editoru pomocí zopakování aktuálně zadané akce.

- Jak je realizován pohyb kurzoru po dokumentu?

Pohyb kurzoru po dokumentu je realizován pomocí čtení dokumentu. Uživatel má na výběr čtení posledního znaku, slova, věty nebo odstavce. Dále pak možnost přečtení celého dokumentu anebo přečtení libovolného odstavce udaného jeho číslem

## **VANOVI1 - Multimodální interakce s textovým editorem**

1. otázka: k čemu je potřeba speciální režim psaní?

??? Aplikace ovládána pomocí klíčových slov, ale někdy je třeba i zapsat ona klíčová slova, proto je zde tento režim

2. otázka: jakou technologii zmiňujeme pro ukládání výsledného nadiktovaného strukturovaného textu?

samotný strukturovaný text se ukládá (např. pomocí XML, které umožňuje jednoduché další zpracování a formátování)

## **VAVRIV1 – Navigace nevidomých v exteriérech**

1. otázka: Je v některé nabídce více než pět voleb? Proč?

Ne, není, protože více voleb si člověk stejně nepamatuje a akorát ho matou

2. otázka: Je možné přidávat nové dopravní prostředky do seznamu preferovaných dopravních prostředků? Proč?

Ne, není, protože se jedná o veřejné dopravní prostředky a v seznamu už jsou metro, tramvaj, autobus a vlak, takže další nejsou potřeba.

**Na co konkrétně je třeba myslet při návrhu rozvržení klávesnice pro uživatele, který je schopen jen omezené používat polohovací zařízení? (text.editor, vstup polohovací zařízení, výstup monitor)**

- Jsou třeba Velká tlačítka a větší rozestupy, aby nedocházelo k překlepům

**[editovat] Je vhodné použít pro stisknutí (virtuálního) tlačítka metodu, kdy program měří nečinnost kurzoru a např. po 2 vteřinách (nebo 1) sám „stiskne“ tlačítko, na kterém je kurzor? Proč ano, proč ne? (text.editor, vstup polohovací zařízení, výstup monitor)**

- Přestože by tato možnost mohla teoreticky zjednodušit ovládání, protože by uživatel "ušetřil" jeden klik myši, Vhodné to není. V případě motoricky postiženého uživatele hrozí, že nastane situace, kdy uživatel váhá a tato funkcionality by ho pouze obtěžovala a bránila mu v práci.

**[editovat] Jak obvykle mohou fyzicky handicapovaní ovládat počítač? (text.editor, vstup polohovací zařízení, výstup monitor)**

Obvykle pomocí speciálních ovládacích zařízení. Směr ovládají buď rukou, nebo pohybem hlavy nebo pohybem celého těla nebo třeba jen očí. Obvykle se bere že dokážou stisknout až dvě tlačítka.

**[editovat] K čemu jsou dobrá velká ovládací tlačítka? (text.editor, vstup polohovací zařízení, výstup monitor)**

Uživatelé s horší motorikou pohybu se na ně snáze treří.

nevím, zda uživatel HUKADLO patri do Str 9:15, ale tady je jeho prispevek

**Aká je podmienka fungovania aplikácie – Sprievodca Prahou?**

- Mesto musi byt dostatočne husto pokryte BT bodmi

**[editovat] Akým spôsobom sa nahrávajú informácie do mobilu ? [sprievodca Prahou]**

- Internet, informacne kancelarie, BT body