



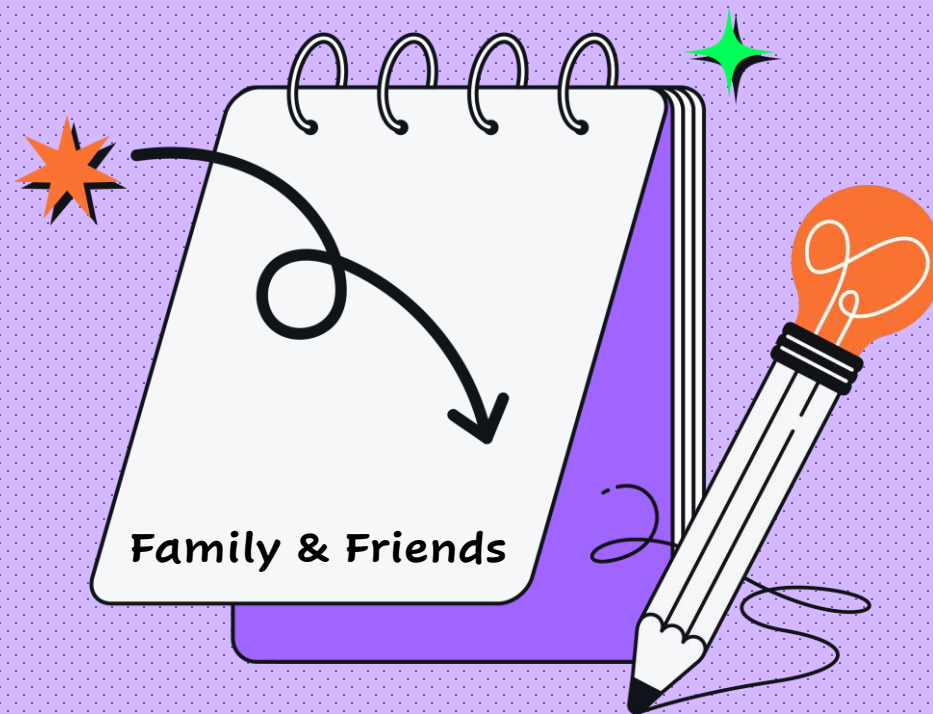
mObywatel

junior

Czerwiec 2025

Raport z badania

Zespół Badań UX
Ewelina Omiecińska
Katarzyna Tomaszewska



mObywatel

COI Centralny
Ośrodek
Informatyki

Spis treści



mObywatel

Junior

O nas	3
O projekcie	4
O dzieciach i młodzieży	5
Główne wyniki badania	10
Dziennik elektroniczny	15
Rodzice też mają głos	19
Szczegółowe wyniki	21
Informacje o badaniu	22
Ocena młodych	26
Perspektywa rodziców	53
Biblioteczka	61

O nas

Centralny Ośrodek Informatyki

- ❖ W Centralnym Ośrodku Informatyki (COI) tworzymy usługi cyfrowe dla obywateli, firm i podmiotów publicznych. Dbamy o to, żeby sprawy urzędowe dało się załatwić szybciej, łatwiej i coraz częściej... z telefonu!



Zespół Badań

- ❖ Jesteśmy zespołem, który zna się na użytkownikach! Pomagamy tworzyć lepsze produkty – od strategii, przez ocenę jakości, aż po projektowanie.
- ❖ Słuchamy ludzi, analizujemy doświadczenia i wspieramy rozwój!



mObywatel

Junior

Autorki raportu:
Ewelina Omiecińska
Katarzyna Tomaszewska

Osoby wspierające:

Product Owner

- ❖ Iwona Mugda

Zespół Rozwoju Produktów Cyfrowej Tożsamości i Aplikacji Mobilnych

- ❖ Pawłowska Małgorzata

Zespół Projektowania Produktu

- ❖ Tomasz Bednarczyk

Zespół Projektowania Treści UX

- ❖ Karol Owczarek

Zespół Kreacji

- ❖ Elwira Chorążykiewicz
- ❖ Patryk Wojciechowicz



O projekcie



mObywatel

Junior

- ❖ Projekt został zrealizowany jako **pierwsza iteracja badań** w ramach prac nad projektowaniem aplikacji mObywatel Junior.
- ❖ Badanie przeprowadziły badaczki z Zespołu Badań COI w **kwietniu 2025 roku**.
- ❖ Celem projektu **jest lepsze zrozumienie perspektywy młodych osób**, do których kierowana będzie aplikacja – ich potrzeb, przyzwyczajeń i codziennego kontekstu korzystania z technologii.
- ❖ W badaniu brali udział zarówno **dzieci, jak i ich rodzice**.
- ❖ W kolejnej iteracji brane pod uwagę jest również zgłębienie perspektywy **nauczycieli**.

To pierwszy krok do stworzenia rozwiązania, które realnie odpowie na oczekiwania dzieci i młodzieży.





Trochę danych

O dzieciach i młodzieży

Pierwszy telefon

Czyja to potrzeba?

- ❖ Jak wynika z raportów **korzystanie z telefonu jest powszechnym elementem codzienności dzieci i młodzieży**. Potwierdziło to również nasze badanie.
- ❖ Posiadanie telefonu przez dzieci i nastolatki wynika zarówno z ich potrzeb, jak i decyzji rodziców. **Część młodych osób sama prosi o telefon, inni otrzymują go z inicjatywy dorosłych** – najczęściej gdy dzieci rozpoczynają same powroty ze szkoły lub dojazdy na zajęcia poza nią. Ma to na celu zapewnienie poczucia bezpieczeństwa i możliwości kontaktu.
- ❖ Z raportu Urzędu Komunikacji Elektronicznej (2022; czas popandemiczny) wynika, że **telefon posiada około:**

58%

dzieci w wieku
7 – 8 lat

96%

dzieci w wieku
11 – 12 lat

100%

dzieci w wieku
13 – 14 lat

Dzieci najczęściej zaczynają korzystać z telefonu w wieku 9-10 lat (42%) lub 7-8 lat (35%)¹.



83 % dzieci w wieku 7 – 14 lat posiada telefon¹.

1. Analiza funkcjonalna rynku usług telekomunikacyjnych w Polsce oraz ocena preferencji konsumentów. 2022 rok. Badania dzieci i rodziców. IBC Advisory S.A., Indicator. Centrum badań marketingowych. Urząd Komunikacji Elektronicznej.

Bez wykluczenia

- ❖ Podczas naszego badania niektórzy rodzice wskazywali również, że **telefon pomaga dziecku nie czuć się wykluczonym w grupie rówieśniczej**.
- ❖ Warto podkreślić, że **nie wszystkie dzieci mają dostęp do smartfonów**. To istotne przy projektowaniu funkcji aplikacji dostępnych dla całej klasy (np. głosowania, ponieważ mogą one pogłębiać poczucie nierówności i wykluczenia), a także całego rozwiązania i dostępu do niego.
- ❖ Ważne: choć dominuje narracja masowego posiadania smartfonów przez dzieci i młodzież, **należy pamiętać o tym, że nie wszystkie dzieci mają telefon lub nie spełnia on wymogów technicznych do instalacji części aplikacji**.



1. Analiza funkcjonalna rynku usług telekomunikacyjnych w Polsce oraz ocena preferencji konsumentów. 2022 rok. Badania dzieci i rodziców. IBC Advisory S.A., Indicator. Centrum badań marketingowych. Urząd Komunikacji Elektronicznej.
2. Nastolatki 3.0. Raport z ogólnopolskiego badania uczniów i rodziców. NASK. Warszawa 2023r.

Młodzież w Internecie

- ❖ Istotną częścią życia dzieci i młodzieży jest **aktywność w cyberprzestrzeni**.
- ❖ Z raportu NASK „Nastolatki 3.0” (2023)² wynika, że **w dni powszednie nastolatki w sieci spędzają około 5 godzin i 36 minut, a w dni wolne 6 godzin i 16 minut**.
- ❖ Dla młodzieży Internet to głównie **miejsce rozrywki (m.in. muzyka, filmy i seriale, gry) i budowania kontaktów (media społecznościowe, komunikatory)**. Obecność w sieci - ta ważna i zarazem czasochłonna sfera życia wiąże się jednak z szeregiem zagrożeń. Przykładowe dane z raportu NASK:



W kontekście przytoczonych danych przy projektowaniu naszego rozwiązania powinniśmy zapewnić dzieciom i młodzieży maksimum szeroko rozumianego bezpieczeństwa oraz być gwarantem tego, że aplikacja może wspierać ich codzienne sprawy.

prawie **45%** młodych zetknęło się z **wyzywaniem lub atakowaniem** znajomych w sieci



33 % nastolatków zadeklarowało, że poprzez Internet otrzymało czyjeś (pół)nagie zdjęcie

prawie **44%** młodych **nie odróżnia** w sieci informacji prawdziwych i fałszywych



2. Nastolatki 3.0. Raport z ogólnopolskiego badania uczniów i rodziców. NASK. Warszawa 2023r.

Możliwe ścieżki

Słowo od autorek raportu

- ❖ Przytoczone dane pokazują, że aktywność dzieci w internecie jest wysoka. Natomiast wiek, w którym dzieci otrzymują pierwszy telefon wielu osobom może wydawać się niski.
- ❖ Część szkół decyduje się na działania mające na celu ograniczenie kontaktu dzieci i młodzieży z ekranami oraz internetem. Wprowadza są przykładowo zakazy korzystania z telefonów w szkole lub w ogóle ich w niej posiadania.
- ❖ Chociaż sama idea wydaje się słuszna, to wyrażamy wątpliwość w formę jaką przybierają te działania. Podczas wywiadów rodzice przyznawali, że posiadanie przez dziecka smartphona wiąże się również z ich potrzebą kontaktu z dzieckiem – upewnienia się czy bezpiecznie dotarło do szkoły lub domu, sprawdzenia jego lokalizacji w ciągu dnia czy też przekazania informacji w sytuacjach nagłych.
- ❖ **To z ich relacji – oraz od samych dzieci – wiemy, że zakazy nie pomagają, a młodzież korzysta z telefonów po kryjomu np. w toaletach.**

Dzieci coraz częściej sięgają po internet i smartfony, nie sposób zatrzymać przemian, jakie niesie ze sobą współczesność – naszym zadaniem jest mądrze towarzyszyć im w tej cyfrowej rzeczywistości i wspierać w rozwijaniu kompetencji niezbędnych do bezpiecznego i świadomego korzystania z nowych technologii.



mObywatel

junior

Główne wyniki badania



Ocena aplikacji <3



mObywatel

Junior

Gdyby aplikacja poszła do szkoły... czyli jaką ocenę dostał Junior

- ❖ Podczas rozmów **dzieci i młodzież miały okazję przetestować nowe rozwiązanie – aplikację mObywatel Junior.**
- ❖ Po takim intensywnym przeglądzie wszystkich możliwości dostępnych w prototypie uczestnicy **proszeni byli o postawienie aplikacji oceny – tak jak to oni oceniani są na sprawdzianach ;)**
- ❖ Przyjęto skalę ocen do 5 i można uznać, że proponowane rozwiązanie poradziło sobie na taką 4+, **zdobywając średnią ocen 4,4.**



Legitymacja



mObywatel

Junior

Legitymacja szkolna w aplikacji – mały krok, duży potencjał

- ❖ **Nowoczesna i wygodna forma** – legitymacja w telefonie to rozwiązanie, które spotkało się z entuzjazmem zarówno uczniów, jak i części rodziców.
- ❖ **Bezpieczna i zawsze pod ręką** – nie zgubi się, nie zniszczy, nie trzeba pamiętać, by ją spakować.
- ❖ **Różne opinie rodziców:**
 - ❖ część uważa, że dzieci rzadko po nią sięgają (szczególnie jeśli nie dojeżdżają do szkoły lub nie korzystają ze zniżek z nią związanych);
 - ❖ inni chwalą brak konieczności wyrabiania nowej, gdy papierowa się zniszczy lub zgubi oraz możliwość dodania jej do swojej aplikacji.

To dopiero początek
– cyfrowa legitymacja
może otworzyć drogę do
pełnej cyfryzacji szkolnych
dokumentów.



Pozostałe funkcje 1/2

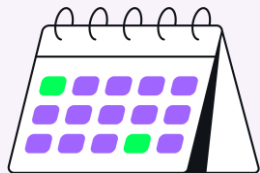
Plan lekcji



Kluczowa funkcja!

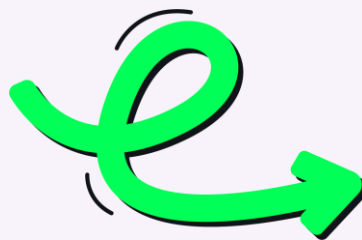
Plan lekcji to punkt odniesienia także dla zajęć pozaszkolnych (treningi, spotkania, dodatkowe zajęcia). Musi być czytelny, atrakcyjny wizualnie i pod ręką. Atutem były dodatkowe informacje przy lekcjach. Super gdyby pokazywał też zaplanowane sprawdziany itp..

Kalendarz



Ok, ale bez szalu...

Nie wnosi nic nowego względem istniejących rozwiązań. Plusem byłoby gdyby szkolne wydarzenia (sprawdziany, wycieczki) dodawały się automatycznie.



Kalendarz i plan lekcji w świadomości uczniów funkcjonują w pewnym sensie **nirozzerwalnie**, ale to plan lekcji jest ważniejszy. To on nadaje „rytm” codzienności dzieci i młodzieży - żyją w trybie **tygodniowym**.

Pozostałe funkcje 2/2

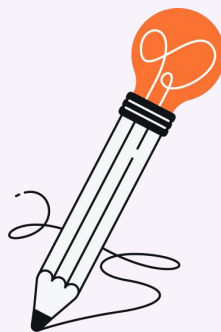
Baza wiedzy

Pomysł z potencjałem, ale wymaga lepszej formy (gry, quizy, fiszki, wideo, nagrody), by zaangażować młodzież. Warto postawić na materiały nie tylko rozwojowe ale również edukacyjne!



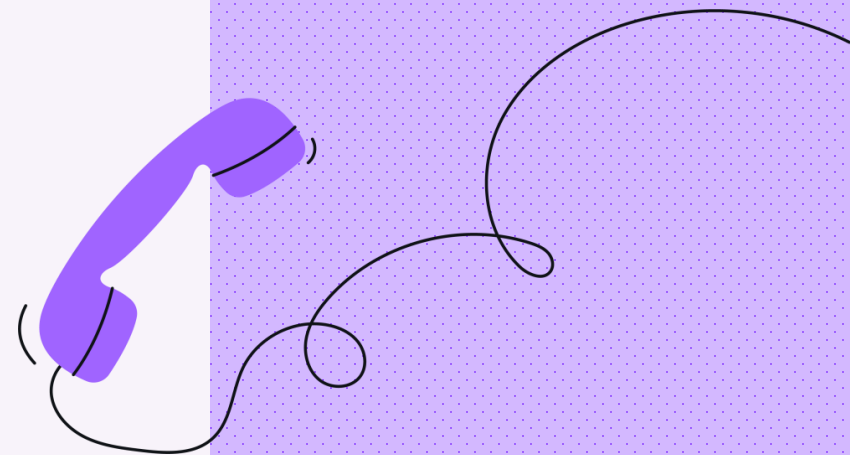
Głosowania

Młodzi chcą mieć realny wpływ (np. na wybór wycieczki). Atrakcyjne dla uczniów, ale należy pamiętać o osobach, które nie mają telefonu by nie zostały z nich wykluczone.



S.O.S.

Ważna funkcja! Potrzebna jest jednak weryfikacja jakie numery alarmowe powinny się tu znajdować. Część dot. wsparcia psychicznego to istotny temat. Być może wart dalszego i szerszego rozwoju!





Temat lekcji:

Dziennik elektroniczny

Dziennik elektroniczny 1/3



mObywatel

Junior

Konieczność, a nie atrakcyjne rozwiązanie ?

- ❖ Zarówno dzieci, jak i rodzice spontanicznie wymieniali aplikację **Librus** lub **Vulcan** jako te, z których korzystają na co dzień. Jednak przypominano sobie o nich dopiero po wymienieniu innych przykładów aplikacji.
- ❖ **Częściej korzystają z nich rodzice niż uczniowie** (szczególnie w przypadku młodszych dzieci).
- ❖ Rodzicom zdarzało się wspominać o **przeniesieniu odpowiedzialności z dzieci na nich** – to rodzice dostają informacje o sprawdzianach lub materiałach, które należy dostarczyć. Niektórzy z nich woleliby, żeby szkoła kładła większy nacisk na uczenie organizacji i odpowiedzialności dzieci.
- ❖ Co ciekawe, **rodzice często nie byli pewni czy korzystanie z e-dzienników jest darmowe** czy może ponoszą tego koszty w jakichś ogólnych składkach rocznych.



Dziennik elektroniczny 2/3



Zalety:

- ❖ możliwość podglądu ocen i terminów sprawdzianów, klasówek;
- ❖ kontakt z nauczycielem (ważne dla rodziców).

Wady:

- ❖ Rodzice wspominają, że **widok w ich wersji rozwiązania jest mniej przyjazny** niż z perspektywy dzieci.
- ❖ Wspominano o **niedociągnięciach lub nielogicznych rozwiązaniach** – przykład: kiedy rodzic informuje o konieczności zwolnienia dziecka z lekcji chciałby, żeby ta informacja dotarła do nauczyciela tego przedmiotu oraz wychowawcy. Ona natomiast wysyłana jest do wszystkich nauczycieli, z którymi dziecko ma lekcje w tym dniu.
- ❖ Dostęp dla rodziców poprzez aplikację jest **dodatkowo płatny!** Wersja desktopowa oraz korzystanie przez przeglądarkę na urządzeniu mobilnym są darmowe, ale są mniej wygodne i atrakcyjne wizualnie.

Dzieci i młodzież często wspominały o **problematycznym logowaniu do e-dzienników!** Wymaga ono długiego hasła i numeru, które otrzymywało się jednorazowo (na kartce!) na początku roku szkolnego, a które są trudne do zapamiętania.



Dziennik elektroniczny 3/3



mObywatel

Junior

Ocena sytuacji

Potrzeba: Elektroniczny dziennik jest realną potrzebą zarówno rodziców jak i dzieci. Obie aplikacje posiadają podstawowe funkcje, na których zależy ich odbiorcom.

Problem: nie jest nim brak aplikacji, ale **niska jakość doświadczenia użytkownika!**

- ❖ Trudny dostęp (logowanie, hasła);
- ❖ Koszty;
- ❖ Nieatrakcyjny wygląd;
- ❖ Nieintuicyjne lub nielogicznie zaprojektowane funkcje.

Wniosek: Aplikacje te są koniecznością w dzisiejszym cyfrowym świecie. Jednak nie podążają za potrzebami swoich użytkowników.

Oczekiwania i pomysły

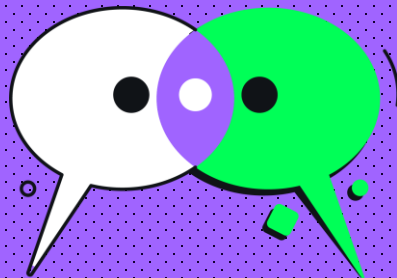


- ❖ Na późniejszych etapach rozmowy część osób sama powracała do tematu e-dzienników i sugerowała, że **COI mogłoby stworzyć taką aplikację i udostępnić ją jako darmowe rozwiązanie**. Inne osoby były pytane o taką możliwość i zgadzały się z pomysłem.
- ❖ Rodzice sugerowali by rozwiązanie dawało możliwość **zwalniania/usprawiedliwiania** dziecka oraz wystawiania **zgody na udział** w wycieczkach lub wydarzeniach poza szkołą.
- ❖ Dzieci z kolei chciałyby móc widzieć jaki został wylosowany **szczęśliwy numer**, mieć **fiszki i gry** z materiałów, których muszą się nauczyć oraz móc **rozwijać swoje zainteresowania** (np. mierzenie postępów gry na instrumencie czy wprowadzania innego nowego nawyku).



Ale!

**Rodzice też
mają głos!**

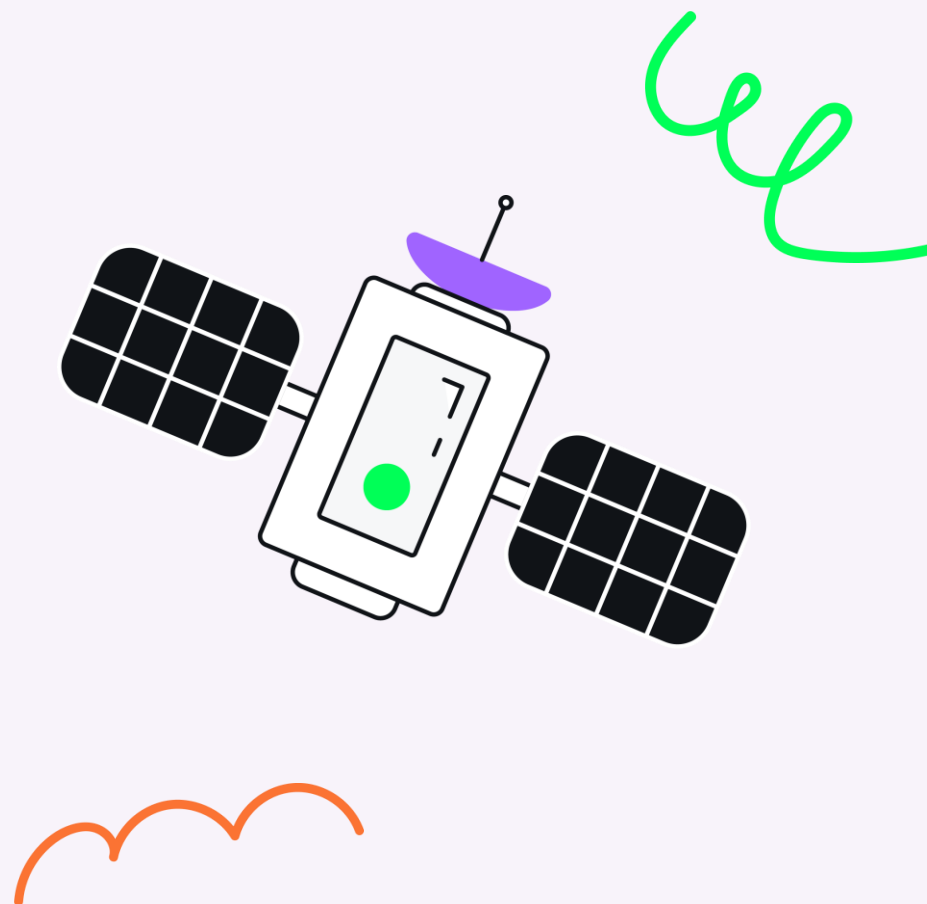




Perspektywa rodziców

Rodzice dobrze oceniają projekt, ale podkreślają, że sama legitymacja to za mało – istotne są planowane, dodatkowe funkcje.

- ❖ Dodatkowe funkcje są potrzebne i dobrze odbierane, zwłaszcza te **wspierające codzienne obowiązki dzieci**.
- ❖ Część rodziców dostrzega szansę na **kształtowanie samodzielności dzieci** – np. przypomnienia o stroju na WF czy sprawdzianie.
- ❖ **Choć rodzice korzystają z komercyjnych e-dzienników, nie są z nich zadowoleni** – nowe rozwiązanie może wypełnić tę lukę.
- ❖ Rodzice **widzą wartość również w funkcjach dla siebie**:
np. szybkie i wygodne wystawianie zgód na wycieczki.
- ❖ Kluczowe będzie powiązanie aplikacji dziecka z aplikacją rodzica, aby umożliwić wzajemne wsparcie i nadzór.





mObywatel

Junior

Szczegółowe wyniki badania



Temat lekcji:

Informacje o badaniu



Metodologia



mObywatel

Junior

Badanie było pierwszą iteracją badań w ramach projektu aplikacja mObywatel Junior.

Forma: badanie w ramach *Family&Friends*

- ❖ Jest to badanie, którego **uczestnikami są współpracownicy lub bliscy i znajomi osób pracujących w firmie**. W naszym przypadku pracownicy COI wraz ze swoimi dziećmi.
- ❖ Takie testy są nisko kosztowym wstępnym sprawdzeniem rozwiązania.
- ❖ W tego rodzaju badaniach znajomość badanej usługi przez uczestników może być większa niż u badanych rekrutowanych zewnętrznie przez agencję.
- ❖ **Są jednak dobrym sposobem na zebranie pierwszych opinii i zdiagnozowanie poważnych błędów UX, przed kolejnymi falami badania (które są w planach).**



Respondenci:
• 10 dzieci
• 8 rodziców

Wiek:
od 8 do 17 lat

Szkoły:
• państwowe
• prywatne
• edukacja domowa

Miasta:
• małe
• średnie
• duże

Forma:
• 3 spotkania stacjonarne
• 7 online

Metoda



mObywatel

Junior

W badaniu Family&Friends wykorzystano klasyczne indywidualne wywiady pogłębione (IDI) poszerzone o elementy moderowanych testów użyteczności.

- ❖ Podczas badania przeprowadzono rozmowy z **18 osobami: 10 dzieci oraz 8 rodziców**. Dwójka rodziców zgłosiła do udziału w badaniu dwójkę swoich dzieci stąd mniejsza liczba rodziców.
- ❖ Na początku rozmowy obecni byli rodzice wraz z dzieckiem. **To dziecko podejmowało decyzję czy chce by rodzic był obecny podczas rozmowy.** Tylko dzieci z najmłodszej grupy wiekowej chciały by rodzic pozostał z nimi. Pozostali rodzice proszeni byli na rozmowę po części dot. dzieci.
- ❖ Rozmowy pojedyncze trwały **od 1,5 h do 2h**.
- ❖ W początkowej fazie rozmowa **dotyczyła korzystania z telefonu; przyzwyczajień dzieci i młodzieży; aplikacji, z jakich korzystają i ich pomysłów dot. aplikacji dla osób takich jak oni sami.**
- ❖ Kolejna część miała charakter praktyczny - **uczestnicy wykonywali zadania na prototypie aplikacji mObywatel Junior.**



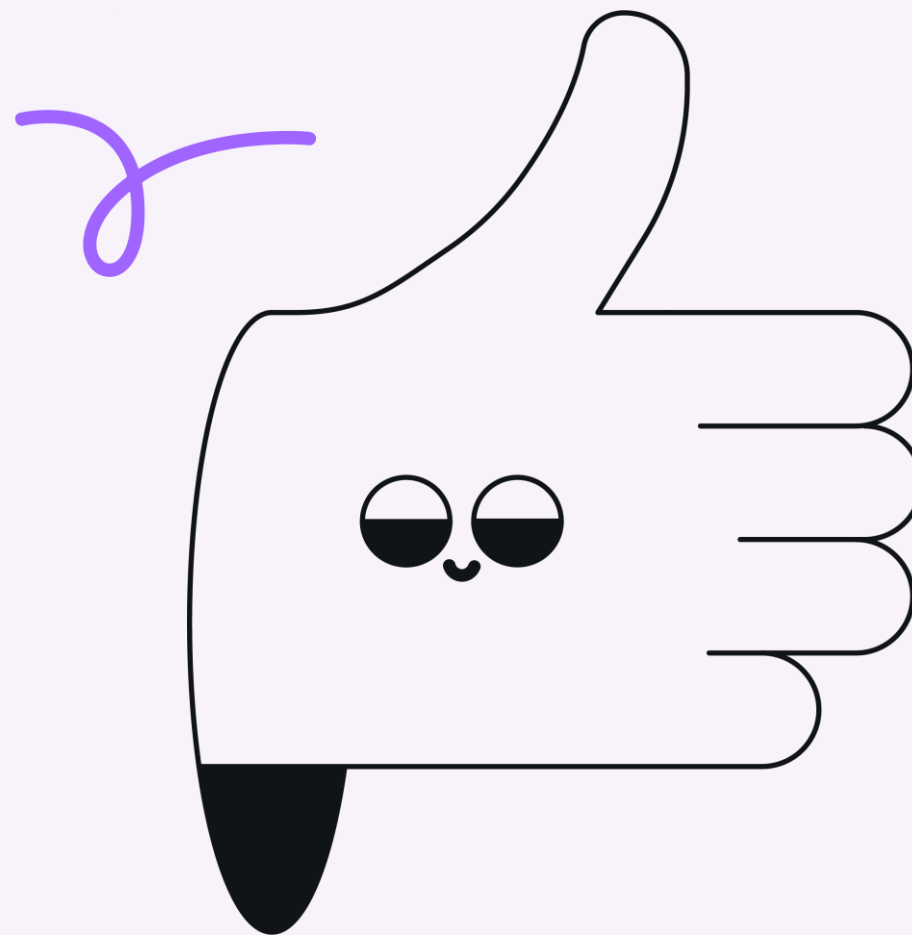
Zgoda na badanie



mObywatel

Junior

- ❖ Aktualne przepisy („Ustawa Kamilka”) wymagają by osoby pracujące z dziećmi i młodzieżą posiadały **zaświadczenia o niekaralności**. Autorki badania zadbały o posiadanie aktualnego dokumentu.
- ❖ Ze względu na wiek dzieci i młodzieży rodzice wyrażali zgodę na ich udział w badaniu. Mimo to **autorki badania zdecydowały się pytać o zgodę również dzieci i młodzież**.
- ❖ Uczestnikom przedstawiano zasady i cel spotkania, uprzedzano o możliwości odmowy odpowiedzi na którekolwiek z pytań oraz o możliwości rezygnacji z udziału na każdym z etapów.
- ❖ Następnie moderatorka czytała formułę zgody i pytała dziecko o to czy chce wziąć udział w badaniu. Treść zgód była dostosowana do wieku odbiorcy. Autorki skonsultowały treści zgód z osobą o wykształceniu psychologicznym, która na co dzień pracuje z dziećmi i młodzieżą.
- ❖ **Autorkom badania zależało na traktowaniu dzieci i młodzieży w sposób podmiotowy i z szacunkiem do ich potrzeb oraz zdania.**





Aplikacja
pod lupą!

Ocena młodych

Ocena aplikacji <3



mObywatel

Junior

Gdyby aplikacja poszła do szkoły... czyli jaką ocenę dostał Junior

- ❖ Podczas rozmów **dzieci i młodzież miały okazję przetestować nowe rozwiązanie – aplikację mObywatel Junior.**
- ❖ Po takim intensywnym przeglądzie wszystkich możliwości dostępnych w prototypie uczestnicy **proszeni byli o postawienie aplikacji oceny – tak jak to oni oceniani są na sprawdzianach ;)**
- ❖ Przyjęto skalę ocen do 5 i można uznać, że proponowane rozwiązanie poradziło sobie na taką 4+, **zdobywając średnią ocen 4,4.**



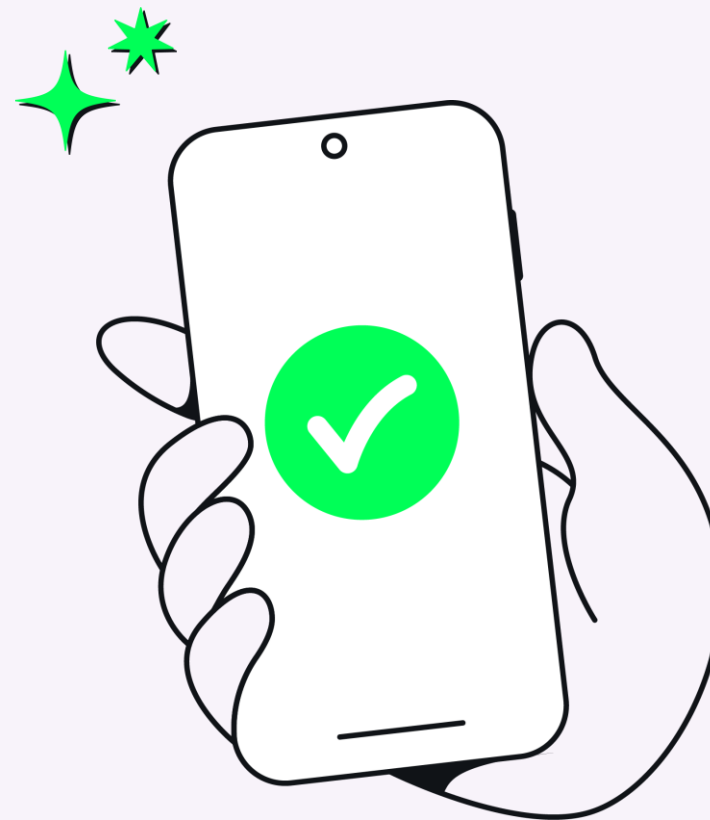
Mocne i słabe strony

Atuty: <3

- ❖ elektroniczne dokumenty (np. legitymacja);
- ❖ atrakcyjny wygląd, możliwość wyboru motywu;
- ❖ przydatne możliwości – jak plan lekcji;
- ❖ prosta i intuicyjna obsługa;
- ❖ dobrze dobrana nazwa;
- ❖ możliwość głosowania – daje uczniom wpływ.

Pola do zmian/rozwoju: ✖

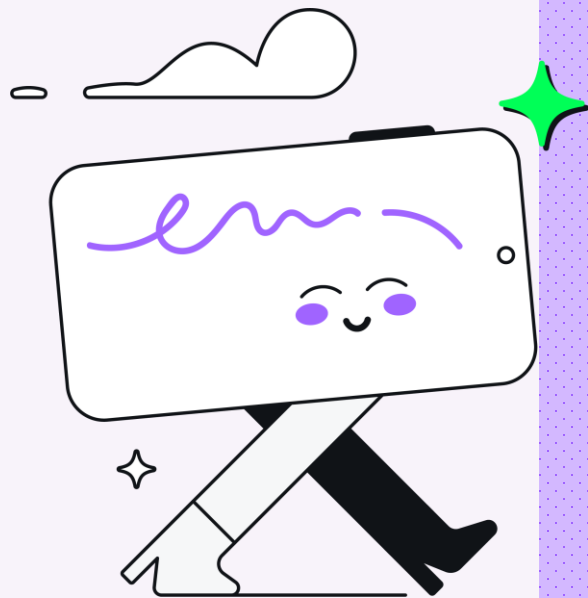
- ❖ plan lekcji – teraz w złym miejscu, wymaga lepszej widoczności;
- ❖ większy wybór motywów graficznych;
- ❖ powiadomienia ze szkoły + przypomnienia (np. „weź strój na WF”);
- ❖ personalizacja – dodanie opcji wyboru, z których funkcji się korzysta (i schowanie tych mniej potrzebnych);
- ❖ dodanie wkładu z e-dzienników (ale z lepszym logowaniem).



Aktywność na telefonie

Do czego dzieci i młodzież wykorzystują telefon?

- ❖ W pierwszej kolejności wskazywano korzystanie z zasobów **online**, dopiero potem z podstawowych **funkcji telefonu**.



mObywatel

Junior

Najczęściej wspomniane aplikacje i rozwiązania:

- ❖ **Komunikacja:** Messenger, WhatsApp, Snapchat, Discord
- ❖ **Media:** YouTube, CDA, Twitch, Spotify
- ❖ **Social media:** TikTok, Instagram
- ❖ **Gry:** Angry Birds, Fortnite, Roblox, Good Pizza Great Pizza
- ❖ **Edukacja:** Duolingo, aplikacje do tabliczki mnożenia
- ❖ **Finanse:** aplikacje bankowe (głównie nastolatki)
- ❖ **Transport:** Jakdojade, Koleo
- ❖ **Zdrowie:** liczenie kroków, przypomnienia o piciu wody
- ❖ **Inne:** Harcapp (harcerstwo), ChatGPT, przeglądarki internetowe (do nauki i hobby)

Pomysły



- ❖ Oprócz eksploracji i moderowanych testów użyteczności spotkania zawierały też coś, co w badaniach nazywamy **fazą/elementem „discovery”**.
- ❖ Uczestnicy mieli okazję podzielić się z nami swoimi **pomysłami na to co mogłaby zawierać aplikacja do wspierania ich codziennych aktywności**.
- ❖ W trakcie tej części **moderatorki wspomagały dzieci przygotowanymi inspiracjami** (tablica Miro zawierająca pusty kształt smartphona i wiele kształtów, ikon oraz grafik, które miały pobudzić kreatywne myślenie). Uczestnicy mogli samodzielnie wypełniać kształt smartphona i tworzyć własną aplikację.



mObywatel

Junior

Podawane pomysły na funkcjonalności:

- ❖ Legitymacja,
- ❖ Dowód osobisty/paszport,
- ❖ Karta miejska/rowerowa/biblioteczna.
- ❖ Plan lekcji/kalendarz,
- ❖ Zaświadczenia lekarskie,
- ❖ Narzędzia do płatności (karta płatnicza, BLIK),
- ❖ Powiadomienia (np. że trzeba podbić papierową legitymację/inne związane z ważnymi dla młodych kwestiami),
- ❖ Kwestie związane z zainteresowaniami (np. mierzenie postępów nauki gry na gitarze, funkcja związana z rysowaniem itp.)
- ❖ Quizy/fiszki/gry edukacyjne.
- ❖ Ważne także, kolory, estetyka, możliwość dostosowywania aplikacji do swoich upodobań.

Ekran startowy

Dzieci i młodzież:

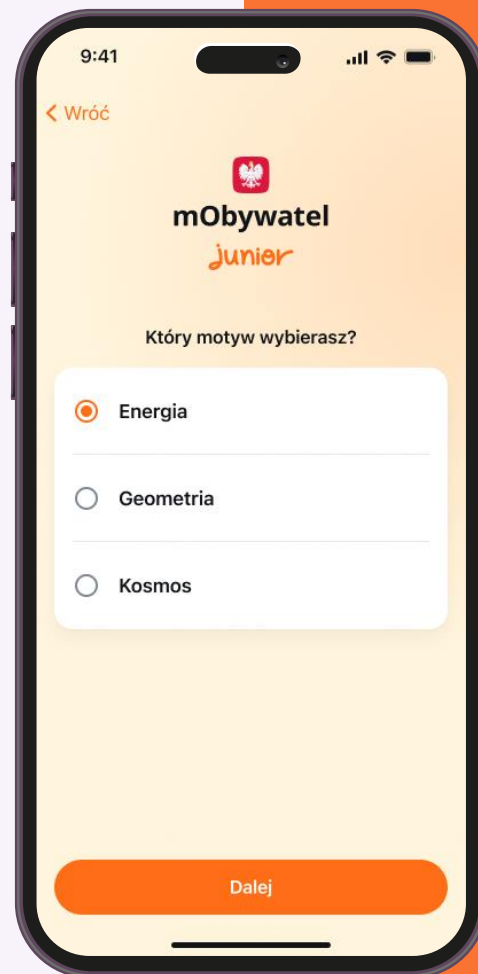
- ❖ Ekran nie sprawiał trudności - **badani szybko orientowali się, która wersja aplikacji jest im dedykowana.**
- ❖ **Niektórzy nie mieli jednak pomysłów czego mogą się po aplikacji spodziewać** – jakie funkcje i treści zawiera, w jakich sytuacjach może być przydatna.
- ❖ Część osób wymieniała swoje pomysły przykładowo: **opcja płatności, audiobooków lektur, jakieś dokumenty.** Wskazywano również na możliwość posiadania **legitymacji uczniowskiej.**



Wybór motywu

Wygląd to klucz do sukcesu!

- ❖ Ekran wzbudzał **neutralne** (u nastolatków) **lub entuzjastyczne reakcje** (młodsza grupa).
- ❖ Badani znają funkcję zmiany motywów z innych aplikacji.
- ❖ Dzieci i nastolatki podkreślały, że **personalizacja jest dla nich ważna/potrzebna**. To samo potwierdzali rodzice.
- ❖ **Zmiana motywów to możliwość wyrażania siebie i dokonywania wyboru.**
- ❖ Młodzież silnie zwracała uwagę na elementy wizualne takie jak kolorystyka i estetyka.

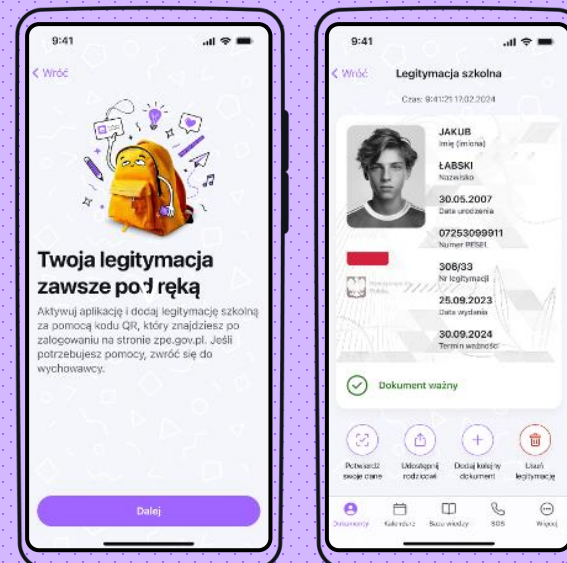
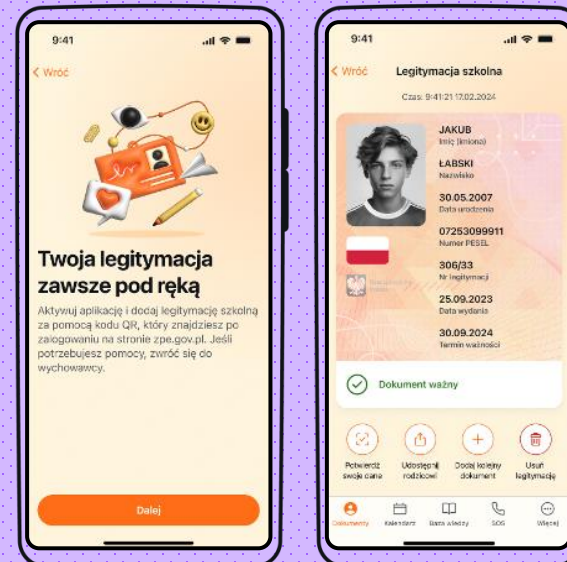


Dobre rady:

- ❖ **Nazwy motywów powinny być proste** - przykładowo jedno z młodszych dzieci wspomniało, że słowo geometria nie jest dla niego zrozumiałe.
- ❖ **Istnieje potrzeba tworzenia własnych motywów** (np. wgrywania zdjęć czy zmieniania tapet i ikon, kolorów).
- ❖ Do rozważenia w jaki sposób prezentować ekrany z wizualizacją motywu, tak aby nie wprowadzały użytkowników w błąd (kolejny slajd).
- ❖ **Obecna liczba motywów była zbyt mała.**

Motyw

- ❖ Dzieci i nastolatki **dobrze znają funkcję zmiany motywu z innych aplikacji** i bez większych problemu odnajdywały ją w interfejsie.
- ❖ Sam proces zmiany motywu był jedynie przykładowy, jednak warto odnotować, że taki sposób zmiany wyglądu aplikacji sprawiał problemy.
- ❖ Respondenci traktowali przycisk „Dalej” na przykładowym ekranie, jako zatwierdzenie wyboru.
- ❖ Proces powinien jasno wskazywać, że pokazujące się ekrany to prezentacja motywu a nie błąd aplikacji i przejście do innego procesu.
- ❖ **Dla dzieci i młodzieży ważny jest szeroki wybór motywów, a część z nich chciałaby mieć także możliwość tworzenia własnych.**



Dodawanie legitymacji

Ekran nie spełnia swojej funkcji:

- ❖ Młodsze dzieci czytając **sybilizowały i miały trudności ze zrozumieniem tekstu.** W takiej sytuacji prosiłyby o pomoc rodzica lub przeszły dalej, bez zagłębiania się w szczegóły i poznania procesu.
- ❖ **Nastolatki zazwyczaj bezwiednie „przeklikują” ekrany** (w myśl zasady „Spróbuję może się uda”).
- ❖ Część osób domyślała się mniej więcej jak będzie wyglądał proces oraz że ważna jest w nim strona ZPE. Były również takie osoby, które nie zauważyły informacji o ZPE.
- ❖ **Odwoływanie się do szkoły lub wychowawcy nie było zrozumiałe.** Uczestnicy wątpili w uzyskanie takiej pomocy i deklarowali zgłoszenie się do rodzica. Dodatkowo dzieci w edukacji domowej nie mają wychowawcy.



Plus za grafikę!

Tytuł ma charakter promocyjny i odciąga uwagę od instrukcji.

Strona ZPE nie jest znana, a skrót nie został wyjaśniony.

Kod QR – zrozumiałe do czego służy.

Nie mamy tu do czynienia z prostym onboardingiem, który można pomijać, ale z procesem, który wymaga połączenia świata webowego (przeglądarka) z mobilnym (aplikacja)!

Instrukcja powinna być **uproszczona**, a jej forma zmieniona (punkty?), tak by zyskała na uwadze.

Ustawianie PIN-u



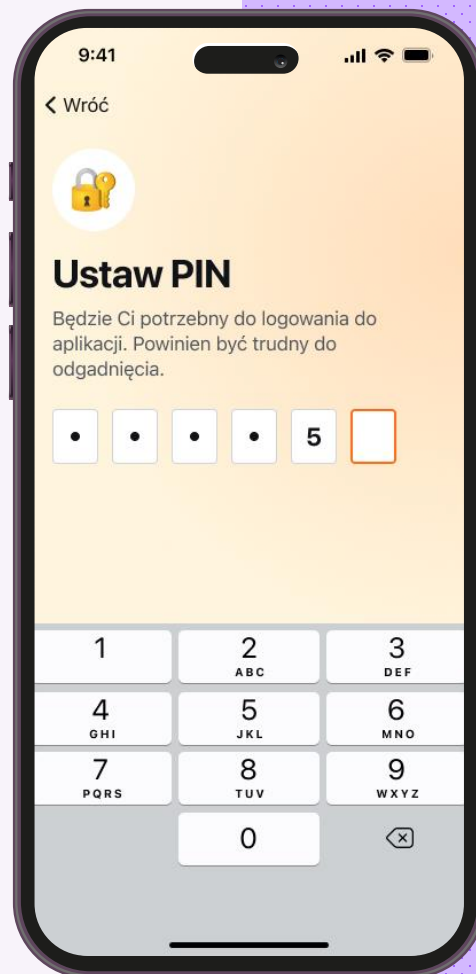
mObywatel

Junior



Znane i proste, ale w złym miejscu

- ❖ Samo ustawienie PIN-u nie sprawiało trudności.
- ❖ Niektóre dzieci i ich rodzice sugerowali, że **6 cyfr to za dużo** (lepiej gdyby składał się z 4 cyfr – tak jak jest obecnie w aplikacji mObywatel).
- ❖ Pojawiły się też pytania **czy rodzic** (w sytuacji połączenia jego aplikacji z aplikacją dziecka) **mógłby odblokować dziecku dostęp do niej w razie gdyby zapomniało ono PIN-u** (bez konieczności ingerencji szkoły).

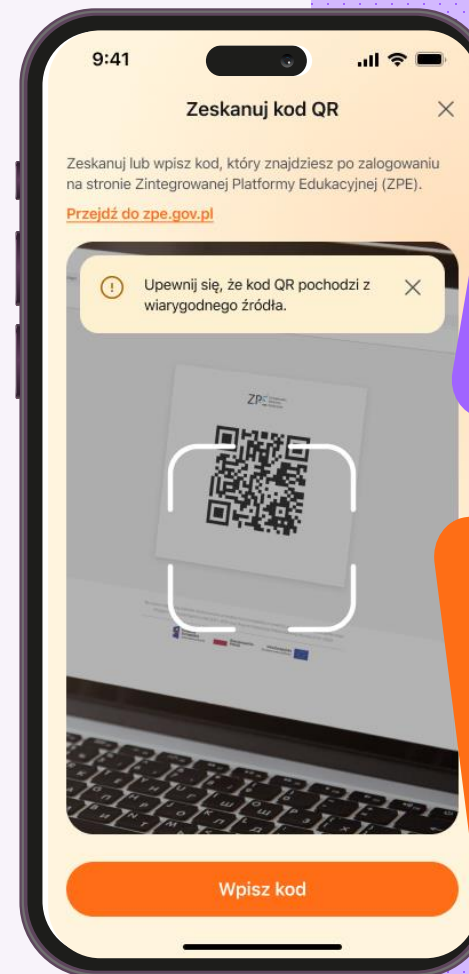


Dobre rady:

- ❖ Należy rozważyć możliwość dodania 4-cyfrowego PIN-u.
- ❖ Uwaga ekspercka: **należy przenieść ekran w inne miejsce** – tuż przed dodaniem legitymacji.
 - ❖ Obecnie umieszczenie ustawiania PIN-u w tym miejscu **przerywa flow**. Na wcześniejszym etapie użytkownik otrzymał pierwsze informacje dotyczące procesu, w których nie było mowy o tym, że za chwilę będzie ustawiać PIN).

Dodawanie legitymacji

- ❖ **Dopiero na tym etapie jest wyjaśnienie skrótu ZPE, na co zwróciła uwagę część osób.**
- ❖ **Żadne z dzieci nie kojarzyło strony, mimo że zawiera ona wiele treści pomocnych w edukacji.** Tylko jeden rodzic znał stronę ZPE. Była to osoba, której dziecko korzysta z edukacji domowej.
- ❖ Obserwacja: uczestnicy mogli nie mieć świadomości, że w procesie nie będzie konieczne wejście samodzielnie w aparat, a skanowanie odbędzie się z poziomu aplikacji. **Wielokrotnie dzieci wspominały o włączeniu aparatu i przejściu do strony.**
- ❖ **Zagrożenie: możliwe opuszczenie procesu, a następnie problem z powrotem do niego!**
- ❖ Link do strony zpe.gov.pl nie był zauważany.



Pojęcie Zintegrowanej Platformy Edukacyjnej nie jest znane, a to ważny punkt w ścieżce użytkowników. Należy dobrze je wytłumaczyć oraz podkreślić rolę jaką pełni (być może nawet już na pierwszych ekranach).

Proces powinien prowadzić użytkownika za rękę. Tymczasem nie uprzedza o pojawieniu się możliwości skanowania w jego ramach. Onboarding wymaga zmian tak by jasno wskazywać jakie czynności będą konieczne i co jest do nich potrzebne.

*Samo skanowanie nie było możliwe do weryfikacji, ze względu na sztuczną sytuację badania (brak możliwości zainicjowania skanowania).

Regulamin

Taka oczywistość!

- ❖ Dla wszystkich osób regulamin do akceptacji był naturalnym etapem znanym z innych rozwiązań.
- ❖ Część osób **nie zapoznaje się z treścią** od razu zaznaczając zgody i przechodząc dalej. Nieliczne zapoznają się pobieżnie (głównie skupiając się na nagłówkach i tytułach).
- ❖ Co ciekawe **młodsze dzieci deklarowały, że musiałyby zapytać rodziców czy mogą przejść dalej lub mimo braku zrozumienia zaznaczyły zgody** bo wiedzą, że inaczej nie przejdą dalej.
- ❖ **Użyte słownictwo jest dla młodszej grupy wiekowej niezrozumiałe** (szczególnie „polityka prywatności”).

*Zgody będą wyświetlane jedynie dzieciom powyżej 13 roku życia.



mObywatel

Junior

Odbiorcami aplikacji będą dzieci w wieku szkolnym (7 - 17 lat). Tworząc to rozwiązanie musimy pamiętać o języku jakim się posługujemy.



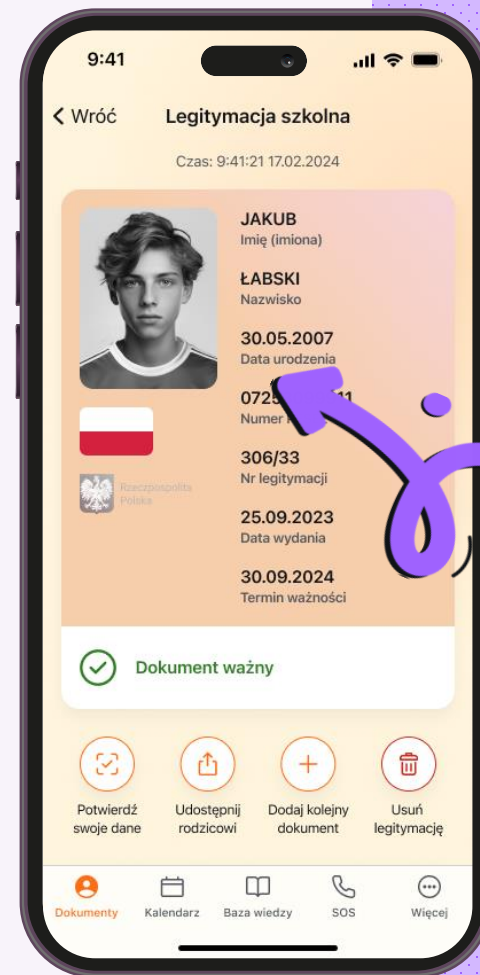
Trzeba zawsze stosować możliwie najprostsze w zrozumieniu treści i pamiętać o tłumaczeniu pojęć! Sama regulaminy również powinny być dostosowane do tych odbiorców pod względem językowym.



Legitymacja szkolna

Ogólna ocena: *Inaczej ale fajnie!*

- ❖ Pierwsze wrażenia - **pozytywne**.
- ❖ Obserwacja: U młodszych dzieci widoczne były **silne i spontaniczne pozytywne reakcje**. Starsza grupa również oceniała rozwiązanie pozytywnie, ale nie w tak ekspresyjny sposób.
- ❖ Uczestnicy **pozytywnie ocenili możliwość posiadania legitymacji w wersji cyfrowej – na telefonie**.
- ❖ Design został odebrany jako estetyczny. Atutem były **kolorystyka i grafiki** oraz **wykorzystanie motywu** w widoku samego dokumentu.
- ❖ Część osób zwróciła uwagę na dużą liczbę danych, ale nie uznali tego za zbędny element. Niektórzy byli zaskoczeni obecnością numeru legitymacji. Uczestnicy nie byli pewni czy ich fizyczne legitymacje posiadają taki numer.

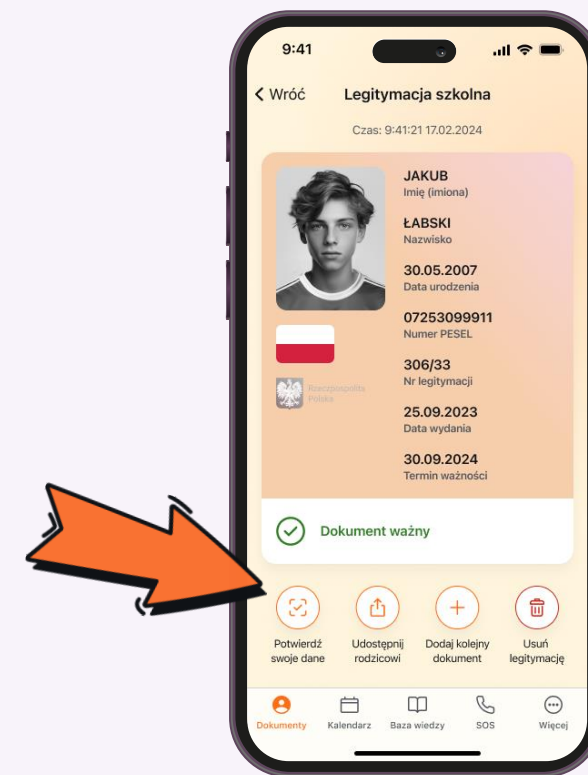


Pojawiła się pojedyncza uwaga o użyciu czarno-białego zdjęcia, podczas gdy w fizycznej legitymacji jest ono kolorowe.

Okazywanie legitymacji 1/2

Brak zrozumienia w jakich sytuacjach proces miałby być potrzebny.

- ❖ Na prośbę okazania dokumentu **wszyscy uczestnicy deklarowali, że pokazaliby po prostu widok legitymacji.**
- ❖ Moderatorzy pytały o to, co zrobiłby uczestnik, gdyby takie okazanie dokumentu nie było wystarczające. Taka możliwość jest dla dzieci i młodzieży **niezrozumiała.**
- ❖ Zarówno dzieci, jak i rodzice **nie widzą potrzeby okazywania dokumentu w inny sposób niż pokazanie ekranu** (np. podczas kontroli biletu). Wskazywali, że wszystkie dane są widoczne na ekranie.
- ❖ Obserwacja: niektóre dzieci próbowały **klikać w legitymację**, licząc, że wtedy pokaże im się ich kod QR, który muszą okazać (podobnie jak jest przy biletach - np. w KOLEO).
- ❖ Po naprowadzeniu przez moderatorów (że przykładowo konduktor może chcieć się upewnić, że dokument jest prawdziwy) **uczestnicy odnajdywali skrót „Potwierdź swoje dane”**. Dla niektórych osób nie było to łatwe.



Okazywanie legitymacji 2/2



mObywatel

Junior

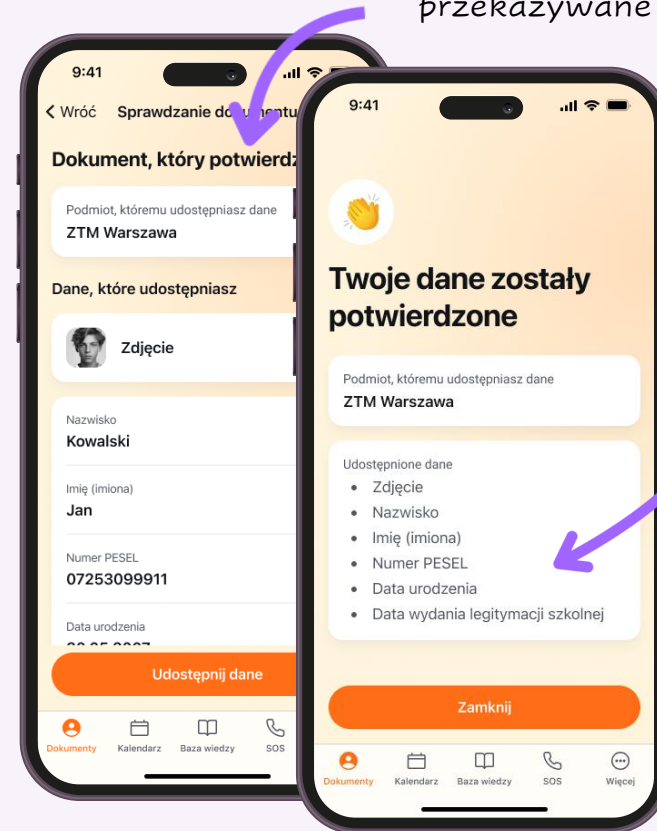
Zrozumienie przez doświadczenie

- ❖ Proces stawał się nieco bardziej zrozumiały po pojawieniu się ekranu do skanowania kodu QR. Jednak to, że to dziecko musi zeskanować kod QR od kogoś (np. konduktora), a nie odwrotnie, wywoływało **zaskoczenie**. Spodziewano się odwrotnego procesu.
- ❖ **Dzieci i młodzież podążają za procesem nie umiając przewidzieć co będzie mieć miejsce na kolejnych etapach.**
- ❖ Ekran z danymi były traktowane bardzo pobieżnie.
- ❖ Obserwacja: użyty **język nie jest dostosowany do najmłodszej grupy odbiorców**.
- ❖ Uwaga: nie wynika to bezpośrednio z badania, ale mamy wątpliwość co do słowa „potwierdzone”. W rzeczywistości te dane zostały **udostępnione**.
- ❖ **Mamy poczucie, że dzieci wchodzą w proces i podążają za ekranami, niekoniecznie będąc świadome na czym będzie on polegać.**



Proponujemy zmianę nazwy skrótu, tak by lepiej wskazywała na funkcję, którą pełni. Jednocześnie, wiedząc o planach szerszego wykorzystywania opcji potwierdzania tożsamości, sugerujemy działania edukacyjno-promujące to rozwiązanie.

Tylko niektóre osoby zwróciły uwagę na podmiot, któremu przekazywane są dane.

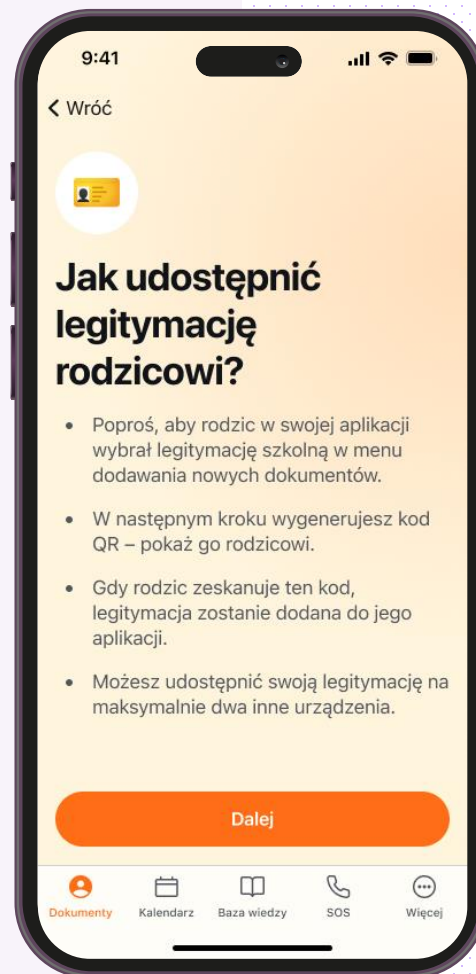


Jedna dziewczynka nie była pewna czy to, że dane ma obca osoba jest bezpieczne.

Udostępnianie legitymacji

Instrukcja jest długa i mało zachęcająca.

- ❖ **Dla większości osób znalezienie punktu wejścia nie było żadnym problemem** (prawdopodobnie zauważyły go już na wcześniejszym etapie). Szybko odnajdowano przycisk „Udostępnij rodzicowi” w widoku legitymacji. Jedynie niektóre młodsze dzieci miały drobne problemy.
- ❖ Pierwszy z punktów o tym, że rodzic też musi uczestniczyć w procesie, był zrozumiały. Trudności pojawiały się przy kolejnych. Jedno dziecko wprost powiedziało, że nie wie co znaczy „wygenerujesz”.
- ❖ **Część osób podchodzi do procesu mechanicznie**, mając jedynie ogólny pogląd na to jak dalej może wyglądać.
- ❖ Starsze dzieci **pomijały treść** chcąc przejść dalej. Młodsze czytając sylabizowały nie wiele z niej rozumiejąc.



Dobre rady:

- ❖ Sama instrukcja jest długa i mało zachęcająca wizualnie. Treści jest zbyt wiele i jest trudna w zrozumieniu dla młodszej grupy. **Dlatego instrukcja powinna być prosta i dostosowana do możliwości poznawczych zarówno nastolatków jak i młodszych dzieci.**
- ❖ Niektóre osoby (w tym rodzice) zwracały uwagę na ograniczenie do 2 urzędów. Chcieliby móc udostępnić legitymację również innym członkom rodziny (np. dziadkom). **Rekomendujemy rozszerzenie tej możliwości do większej liczby urzędów, ale z dbałością o bezpieczeństwo (zabezpieczenie procesu).**

Dodawanie innego dokumentu 1/2



mObywatel

Junior

Ważna funkcja z prostym procesem

- ❖ Dzieci proszono o dodanie karty bibliotecznej i jak się okazało **część z nich obecnie nie posiada takiego dokumentu** (fizyczna karta).
- ❖ W niektórych szkołach karta biblieczna jest połączona z innymi funkcjami w jednej karcie (np. z dostępem do szkolnej szafki czy stołówki). W innych wystarczy podać swoje dane podczas wizyty w bibliotece.
- ❖ Jedna nastolatka powiedziała, że w jej rodzinnym mieście (miasto powyżej 500 tys.) jest jedna karta biblieczna, która daje dostęp do wszystkich miejskich bibliotek i gdyby tu taka była byłby to dla niej duży plus.

<3

Żadne z uczestników nie miało problemu z tym zadaniem. Szybko i bez problemów sięgali po opcję „Dodaj dokument”.

Inne dokumenty, które zdaniem dzieci mogłyby być w aplikacji:

- ❖ karta miejska;
- ❖ karta Multisport/na zajęcia sportowe;
- ❖ karta płatnicza;
- ❖ dowód osobisty,
- ❖ paszport.

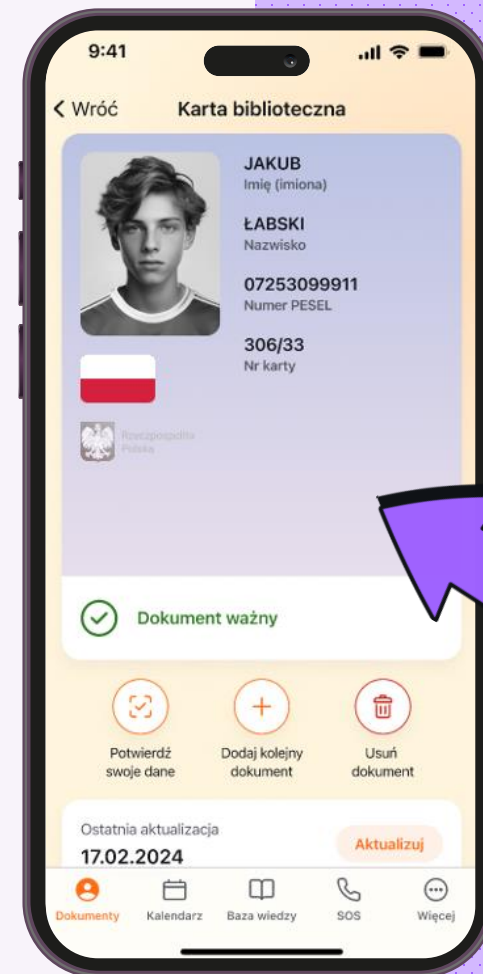
Dodawanie innego dokumentu 2/2

Grafika może mówić więcej niż tekst!

- ❖ Obserwacja: Po wejściu w dokument **część dzieci potrzebowało chwili by zorientować się, który dokument widzi** – legitymację czy kartę biblioteczną.
- ❖ Wynika to z identycznego układu dokumentów.
- ❖ Wniosek: Dokumenty w ramach aplikacji powinny być bardziej zróżnicowane. Można tego dokonać poprawkami wizualnymi tak by układ pozostał powtarzalny.



Nasza sugestia to **dodanie ikonografii**, która dodałaby walorów estetycznych (tak ważnych dla dzieci i młodzieży), które **odróżniałyby dokumenty** (np. ikona książki w tle karty biblioteczej).



Ekran główny

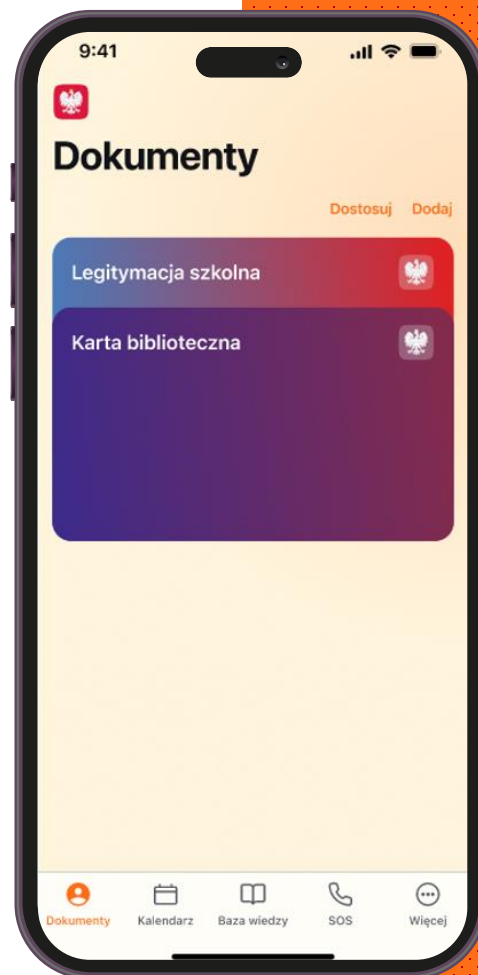


mObywatel

Junior

Pulpit czy portfel?

- ❖ Obserwacja: w trakcie badania moderatorki często prosiły o powrót do „ekranu głównego/pulpitu”. Ich uwagę zwróciło wybieranie przez część dzieci opcji „Wróć” (powodujące cofanie się w procesie) zamiast kliknięcia w zakładkę „Dokumenty”).
- ❖ Hipoteza: **W świadomości dzieci zakładka "Dokumenty" nie jest równoznaczna z głównym ekranem aplikacji.**
- ❖ Sugestia: **Być może warto rozważyć zmianę nazwy zakładki** - np. "Portfel" czy "Pulpit" jak ma to miejsce w wersji aplikacji dla osób dorosłych. Taka decyzja powinna być uzależniona od strategii rozwoju tego ekranu.



Potrzeba personalizacji

- ❖ **Wygląd ekranu głównego oceniany był neutralnie.**
- ❖ Jedna osoba zgłosiła uwagę o wielkość przestrzeni dokumentu po nałożeniu na niego inny. **Jej zdaniem jest ona niewielka i może sprzyjać przypadkowym kliknięciom, a co za tym idzie wyborem niewłaściwego dokumentu.**
- ❖ Dzieci i młodzież **doceniały gradient/cień na dokumentach jednak dopytywały również o możliwość personalizacji wyglądu dokumentu.** Chciałyby móc wybierać kolory a nawet dodawać zdjęcia z galerii, które pojawiałyby się na kartach.

Dolna belka

Dokumenty

- ❖ Zaobserwowałyśmy, że część respondentów częściej korzystała z opcji *Wróć* niż ikony Dokumenty, gdy proszeni są o powrót do ekranu głównego.
Hipoteza: brak świadomości, że Dokumenty to widok główny. Potrzeba szerszych badań.

Baza wiedzy

- ❖ niektóre osoby spodziewały się pomocy z aplikacją (instrukcje; Q&A; samouczki)
- ❖ Inne osoby: quizy i fajne materiały edukacyjne

Więcej

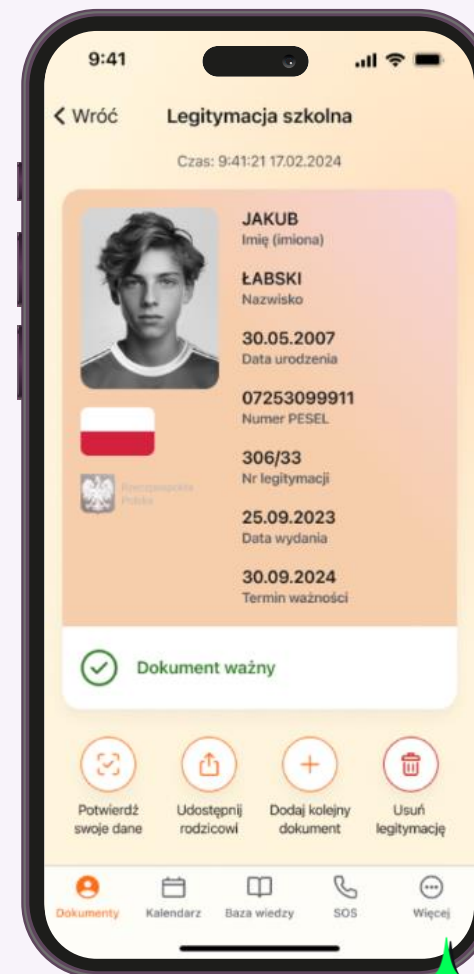
- ❖ kolejnych rozmaitości, które nie zmieściły się na belce lub ustawień aplikacji.

Kalendarz

- ❖ Bardzo intuicyjna nazwa i ikona. Dzieci spodziewają się kalendarza, ale to tam w pierwszym odruchu szukały też planu lekcji!

SOS

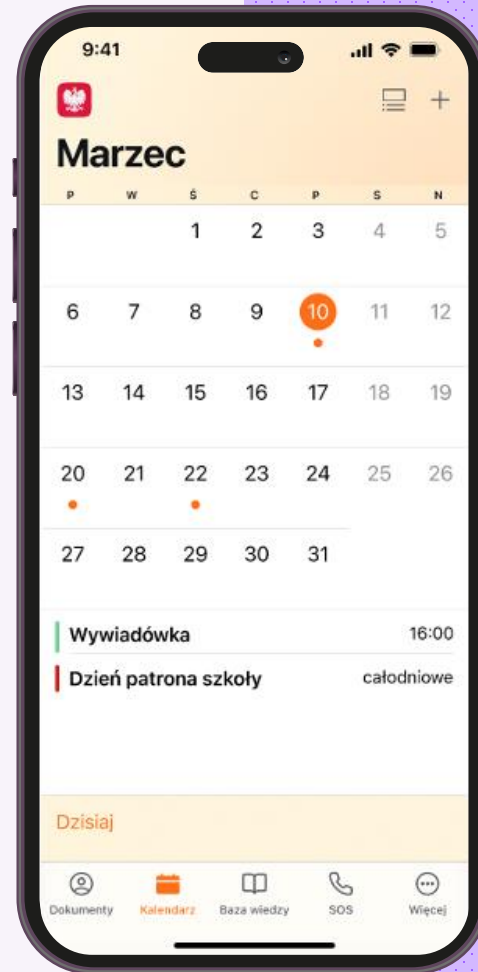
- ❖ Dla części osób to moduł pomocy (instrukcje dot. korzystania z aplikacji).



Kalendarz

Przydatny, ale zastępowalny...

- ❖ Uczniowie chcą móc samodzielnie dodawać wydarzenia, takie jak **urodziny, sprawdziany, wywiadówki, treningi czy dni tematyczne** (np. dzień bez plecaka).
- ❖ Powinno być również możliwe **ustawianie czasu trwania wydarzeń** (np. treningów).
- ❖ Młodsze dzieci deklarowały, że **nie korzystają z kalendarza**. Natomiast starsze robią to mało intensywnie i czasem wspominają o notowaniu ważnych dla siebie rzeczy analogowo.
- ❖ Dzieci i młodzież **znają inne dostępne rozwiązania** (jak kalendarz w telefonie czy kalendarz Google), więc **funkcja ta nie zrobiła na nich większego wrażenia**.



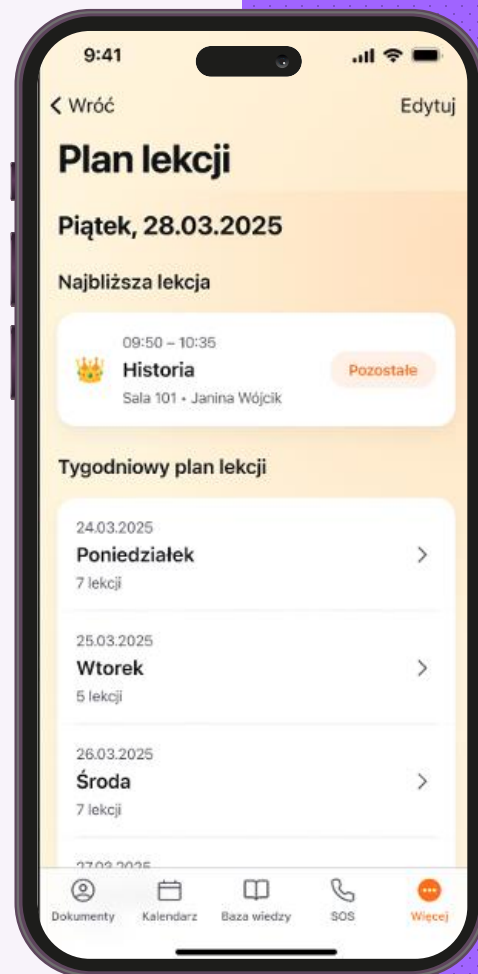
Ważne:

- ❖ Istotną funkcją kalendarza powinien być **podgląd planu lekcji** (np. po kliknięciu w konkretny dzień).
- ❖ **Kalendarz i plan lekcji mogłyby być ze sobą zintegrowane i dostępne w jednym, czytelnym widoku – najlepiej tygodniowym.** O takim przedziale czasu najczęściej wspominają dzieci i młodzież mówiąc o swoich zajęciach, nawykach i codziennych sprawach.
- ❖ Dobrze, gdyby kalendarz pozwalał na **współdzielenie go z rodzicami**, co odpowiada obecnym nawykom wielu rodzin.

Plan lekcji

Ważny, a ukryty!

- ❖ Zarówno młodsze, jak i starsze dzieci miały **problemy z odnalezieniem planu lekcji! Funkcji, która jest dla nich jedną z podstawowych i najbardziej przydatnych.** W pierwszym odruchu dzieci szukały go pod ikoną kalendarza.
- ❖ **Uczniowie doceniali dodatkowe informacje w planie lekcji**, jak nazwiska nauczycieli czy numery sal **oraz dodatkowe graficzne oznaczenie** ikonami.
- ❖ Widok tygodniowy jest uznawany za najbardziej przejrzysty. Pojawiła się również sugestia, żeby w planie lekcji wyświetlały się dodatkowe informacje dot. danej lekcji, takie jak zapowiedziana klasówka.



Ważne:

- ❖ Plan lekcji jest ważniejszy i bardziej potrzebny „pod ręką” niż kalendarz. **Powinien zostać umiejscowiony na dolnej belce.**
- ❖ Plan lekcji powinien pojawiać się automatycznie po podaniu szkoły i klasy – bez potrzeby ręcznego przepisywania go przez ucznia.
- ❖ **Plan lekcji to fundamentalna funkcja** determinująca całe szkolne życie uczniów oraz codzienny harmonogram dzieci.

Baza wiedzy



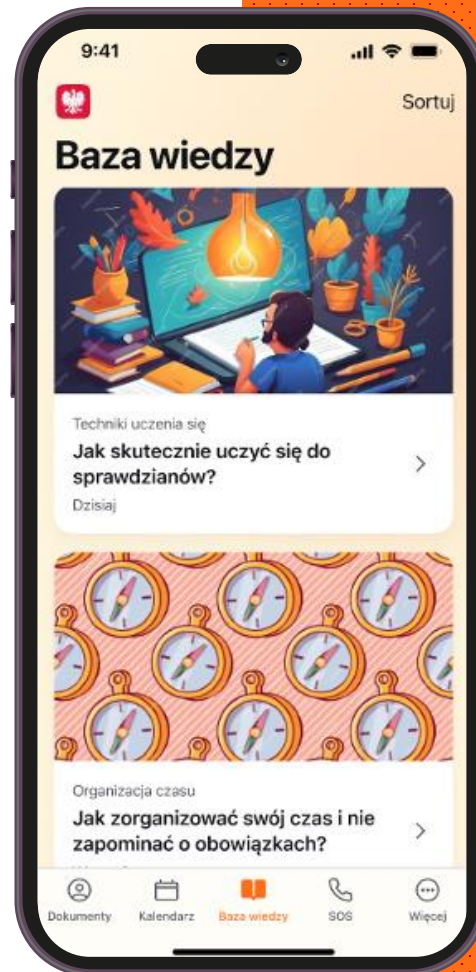
mObywatel

Junior

Ocena aktualnego pomysłu

- ❖ Niektóre osoby przed wejściem w zakładkę myślały, że będzie ona **zawierać książki albo instrukcje obsługi aplikacji**.
- ❖ **Zawartość postrzegana jest jako potrzebna, jednak wymagająca rozwoju.** Dla dzieci i młodzieży jest to potencjalne miejsce do materiałów edukacyjnych i pomocnych w nauce, nie tylko poradników.
- ❖ **Pojedyncze osoby zgłaszały też potrzebę innych ulepszeń** – tekst bywa trudny dla młodszych uczniów, a mała i szara czcionka utrudnia czytanie.

Na jednym z wywiadów pojawiła się refleksja, że aplikacja jest bardzo szkolna, choć mogłaby stać się, czymś bardziej osobistym – jak cyfrowy portfel z najważniejszymi dla ucznia rzeczami.



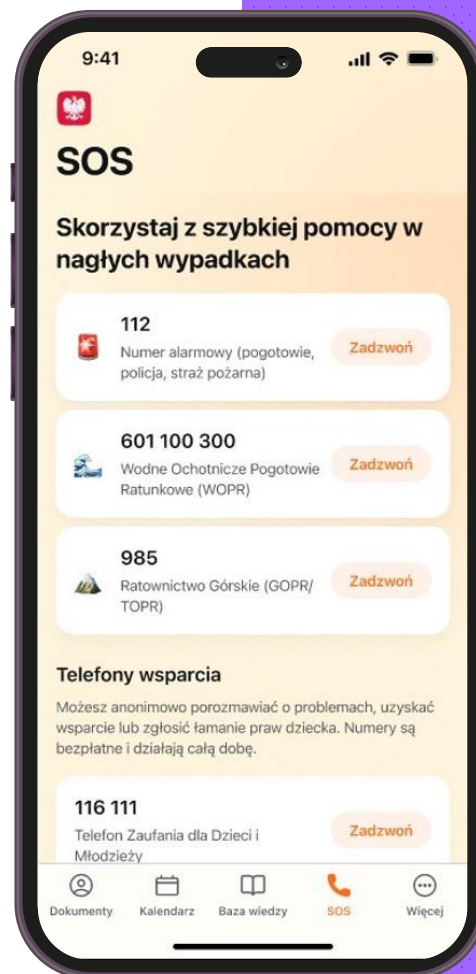
Dobre rady:

- ❖ Baza wiedzy powinna **wspierać uczniów w nauce w praktyczny sposób** – poprzez quizy, gry edukacyjne, ćwiczenia i przykładowe sprawdziany, które pozwalają sprawdzić wiedzę i wskazują, co warto powtórzyć.
- ❖ Uczniowie oczekują, że będą mogli wpisać temat, którego nie rozumieją, i znaleźć odpowiednie zadania czy quizy, żeby się go nauczyć.
- ❖ **Same artykuły są postrzegane jako mniej interesujące** – ciekawsze byłyby gry edukacyjne, ciekawostki, materiały do lektur, audiobooki oraz ewentualnie treści o zdrowym stylu życia, śnie czy organizacji czasu.
- ❖ Należy pamiętać, że **obecne pokolenia nastawione są na inne formy przekazu** – krótsze, wizualne i wymagające od nich mniejszego wysiłku (jak wideo).

SOS 1/2

Numery alarmowe

- ❖ **Zakładka „SOS” kojarzyła się badanym najczęściej z numerami alarmowymi.**
Zdarzały się też sytuacje, w których badani wspominali, że to pomoc związana z obsługą aplikacji, a rzadziej możliwość zgłoszenia włamania do aplikacji czy kradzieży dokumentu (fizycznego).
- ❖ Dla niektórych zawartość zakładki okazała się pewnym **zaskoczeniem, ale prezentowane tam treści oceniono jako trafne i potrzebne.**
- ❖ **Numer 112 był dobrze znany badanym.** Dzieci potrafią go użyć poprzez tryb alarmowy w telefonie.
- ❖ **Szczególnie młodsze dzieci miały problem ze zrozumieniem czym jest GOPR/TOPR.**
Pojawiały się też pojedyncze wątpliwości co do tego czy częstotliwość korzystania z tych numerów byłaby duża oraz czy aplikacja to dobre miejsce na te kontakty.



Sugestie rozwoju:

Rozszerzenie tematyki edukacyjnej

- ❖ Rozważenie dodania modułów dotyczących: nauki pierwszej pomocy, zachowania w trudnych sytuacjach, „sezonowych” porad (np. jak być bezpiecznym na plaży latem). Można to realizować w formie kampanii edukacyjnych w aplikacji – budując świadomość i zaangażowanie użytkowników (gry, quizy).

Funkcje aplikacji

- ❖ Dodanie prostych możliwości zapisywania notatek (bezpieczne miejsce chronione PIN-em),
- ❖ oraz weryfikacja atrakcyjności możliwości zadawania trudnych pytań, a następnie otrzymywanie fachowej odpowiedzi i pomocy (np. w postaci artykułu raz w miesiącu)!

SOS 2/2

Telefony wsparcia

- ❖ Druga część ekranu, dotycząca telefonów wsparcia, została bardzo dobrze odebrana.
- ❖ Zarówno młodsze dzieci, jak i starsza młodzież wykazywały **dużą świadomość trudnych sytuacji, z jakimi mogą się mierzyć osoby w ich wieku.**
- ❖ Wszystkie – nawet najmłodsze dzieci – **dostrzegały sens umieszczenia tych numerów w aplikacji.**
- ❖ Wskazywano, że nie każdy wie, gdzie szukać pomocy, lub może obawiać się, że ktoś zauważy próbę jej uzyskania, kiedy się tego nie chce (np. przemoc w rodzinie).



Telefony wsparcia

Możesz anonimowo porozmawiać o problemach, uzyskać wsparcie lub zgłosić łamanie praw dziecka. Numery są bezpłatne i działają całą dobę.

116 111

Telefon Zaufania dla Dzieci i Młodzieży

Zadzwoń

800 12 12 12

Telefon Rzecznika Praw Dziecka

Zadzwoń

Ważne!

- ❖ Postawy dzieci i młodzieży – ich świadomość, szczerść i dojrzałość – wyraźnie podkreślają wagę poruszanego tematu oraz wskazują na potrzebę dalszego rozwijania tego obszaru.



mObywatel

Junior

Głosowania 1/2

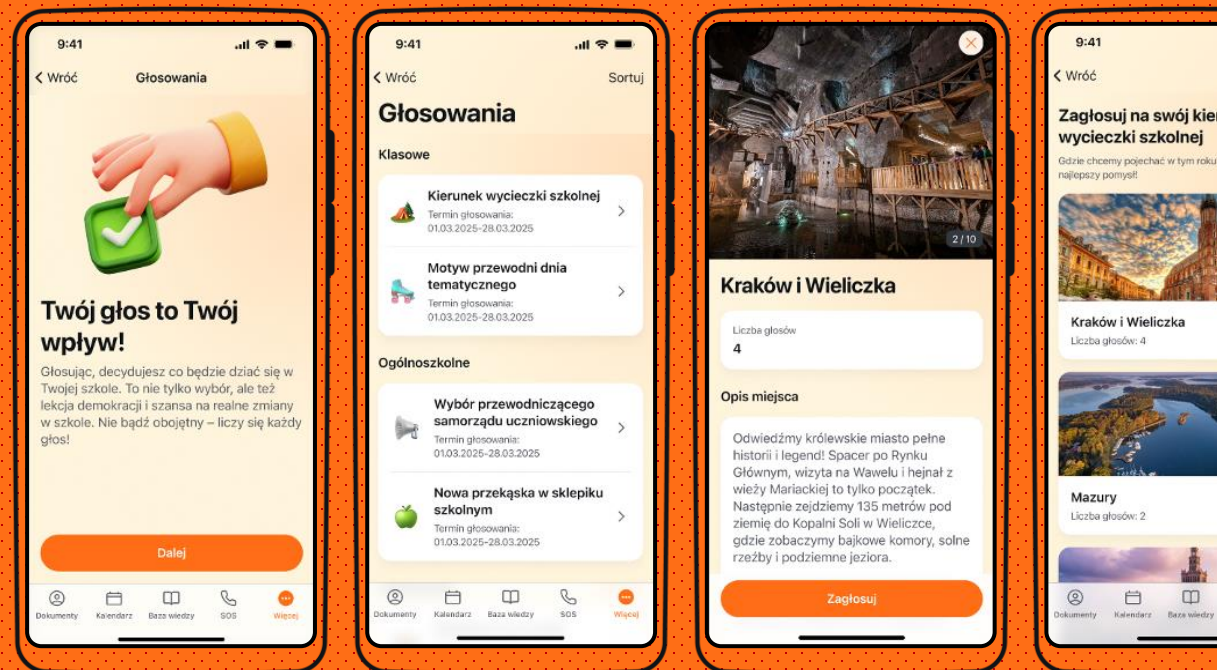
Ocena aktualnego pomysłu:

- ❖ Pomysł na funkcję oceniony został jako **bardzo atrakcyjny** – to możliwość wspólnego decydowania o ważnych sprawach, na które dzieci i młodzież chcą mieć wpływ.
- ❖ Pojawiła się także opinia, że jest to proces **anonimowy, łatwo sprawdzić czy każdy oddał głos i policzyć je**.
- ❖ Elementami, które szczególnie zwracały uwagę były: ikonki, zdjęcia, confetti, zakres daty głosowania, opis wycieczki oraz mapka.
- ❖ Zdarzały się jednak sytuacje, gdy młodsze dzieci czytając opis wycieczki nie rozumiały niektórych słów.
- ❖ Pojawiły się także **obawy na jakiej zasadzie będzie działać głosowanie** (każdy będzie musiał mieć telefon i aplikację) oraz o to, że **dla nauczycieli dodawanie treści do głosowania będzie czasochłonne**.



mObywatel

Junior



Głosowania 1/2

Ocena aktualnego pomysłu

- ❖ Obserwacja: **uczestnicy badania bardzo entuzjastycznie podchodzili do możliwości oddania głosu** i szybko, bez problemów przechodzili proces. Zauważono jednak, że część osób powracała do widoku wybranej opcji by sprawdzić czy liczba głosów na pewno została zwiększona, czyli czy ich głos został poprawnie zapisany.
- ❖ Sugestia: mimo ekranu sukcesu **dzieci nie są pewne czy oddały prawidłowo głos**. Zalecamy prace nad poprawą ekranu lub całego mechanizmu głosowania (przykładowo: animacja ze zmianą liczby na wartość o 1 większą).
- ❖ Uwaga ekspercka: Proces sprawia wrażenie dość długiego. Sugerujemy zmniejszenie liczby kroków prowadzących do głosowania (np. dodanie przycisku do głosowania w widoku wyboru celu).



mObywatel

Junior

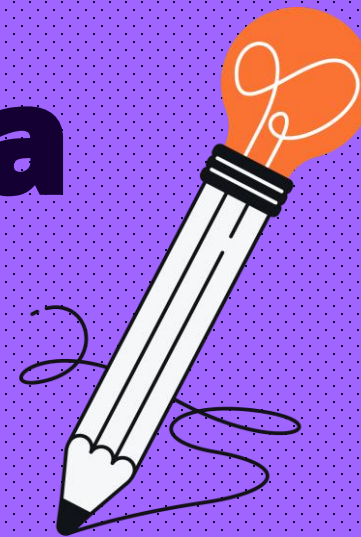


❖ Dodatkowe pomysły dzieci:

- ❖ wspomniano, że po kliknięciu w mapkę, mogłaby być możliwość przenieść się na stronę Google Maps – np. by zobaczyć trasę wycieczki lub sprawdzić jak daleko od domu się będzie;
- ❖ możliwość dodawania własnych głosowań.

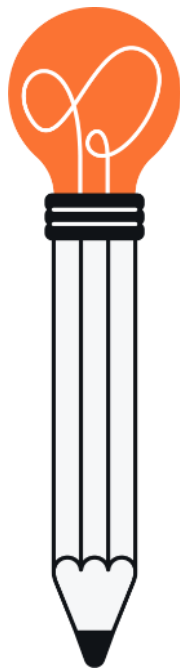
A co na to
dorośli?

Perspektywa rodziców



Opinie rodziców 1/4

- ❖ Do tej części wywiadu podchodziliśmy w sposób nieustrukturyzowany i dostosowywałyśmy się do różnych wariantów wywiadów.
- ❖ Część rodziców:
 - ❖ towarzyszyła swoim dzieciom podczas wywiadów i mogła dokładnie przyglądać się aplikacji,
 - ❖ część pomagała pociechom tylko w kwestiach technicznych i miała szansę zobaczyć część ekranów na późniejszym etapie;
 - ❖ byli też tacy, którzy w trakcie części wywiadu dedykowanej tylko im przeszli również przez wszystkie ekrany przeznaczone dla dzieci.



- ❖ Rodzice generalnie rozwiązanie oceniali dobrze: **umiarkowanie pozytywnie lub entuzjastycznie**. Telefon jest rzeczą, której dziecko nie zapomni raczej wzięć z domu, a w nim może mieć np. legitymację i inne ważne dla siebie rzeczy.
- ❖ Czasami wchodzili także w narrację ekspertów – **dzielili się swoimi uwagami dotyczącymi tego co dzieciom może się podobać**, a co niekoniecznie i jakie rzeczy wpisywałyby się w ich potrzeby (kolejne slajd).

Opinie rodziców 2/4



mObywatel

Junior

Kwestie, na które szczególnie warto zwrócić uwagę:

- ❖ Niektórzy rodzice mówili, że **informacja o wychowawcy na ekranie powitalnym jest niepotrzebna** - to oni są „punktem pomocy” dla dziecka.
- ❖ Zdarzało się, że rodzice wskazywali na **zbyt trudne słownictwo**, które może sprawiać trudności w szczególności młodszym dzieciom – przykładem może być ekran powitalny (ale ta kwestia dotyczy też innych punktów w proponowanym rozwiązaniu).
- ❖ Pojawiły się opinie rodziców o tym, że PIN powinien mieć 4 cyfry.
- ❖ Czasami zaskoczeniem był proces okazywania legitymacji – zdziwienie dotyczyło tego, że nie można jej po prostu pokazać.



mObywatel

COI Centralny
Ośrodek
Informatyki

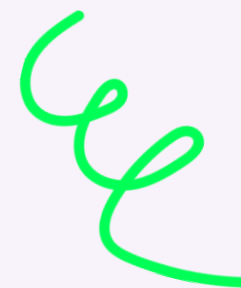
Opinie rodziców 2/4



mObywatel

Junior

- ❖ W przypadku telefonów wsparcia pojawiła się obawa o ich **nieuzasadnione użycie** („żarty” ze strony dzieci/młodzieży).
- ❖ Zwrócono również uwagę na to by skorzystanie z numerów SOS było **anonimowe** (użycie nie zapisywało się w historii połączeń na telefonie by np. przemocowy rodzic tego nie zauważył).
- ❖ Wielu rodzicom podobało się to, że są telefony wsparcia, ale w ich opinii dla młodszych dzieci zrozumienie czym są może być trudne. Co ciekawe, obawa ta nie potwierdziła się podczas wywiadów z dziećmi.
- ❖ Zdarzyli nam się rozmówcy, którzy używają **współdzielonego kalendarza rodzinnego** – ten w aplikacji (w obecnej formie) w ich ocenie nie sprawdziłby się.
- ❖ Ponadto według niektórych rodziców życie dzieci jest podporządkowane głównie szkole i temu jak **wygląda plan lekcji - który teraz niepotrzebnie schowany jest w „Więcej”**.
- ❖ Jeśli kalendarz to z możliwością wpisywania np. informacji o zajęciach dodatkowych.



W zakładce SOS należy uprościć język (to ułatwi korzystanie młodszym dzieciom) oraz dodać komunikat z czym wiąże się nieuzasadnione użycie numeru alarmowego.

Kalendarz i plan lekcji mogłyby być ze sobą zintegrowane i dostępne w jednym, czytelnym widoku – najlepiej tygodniowym.



Opinie rodziców 4/4

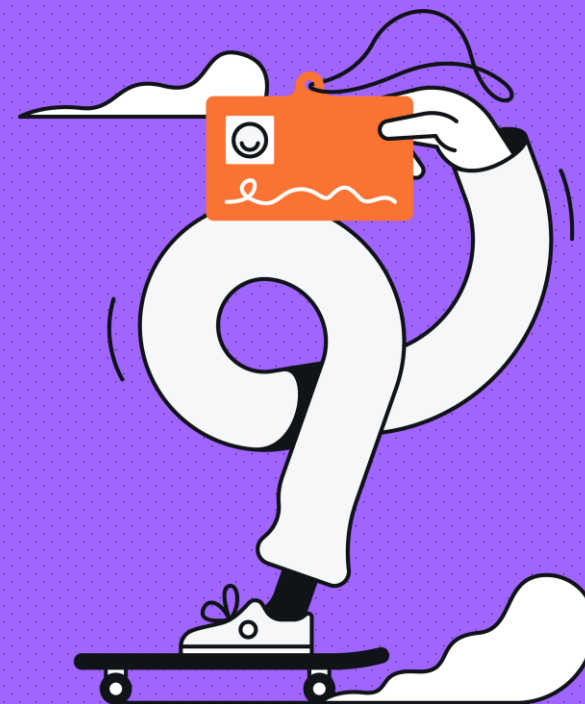


mObywatel

Junior

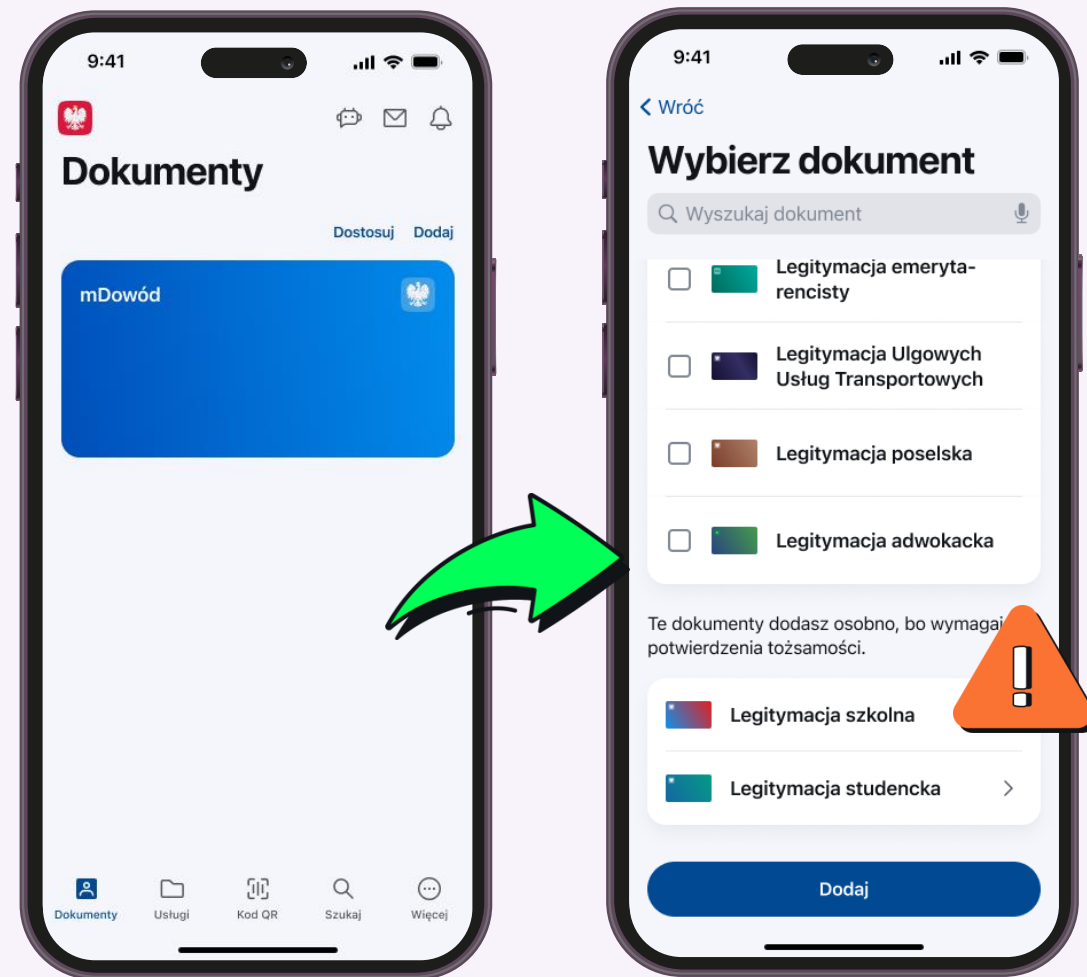
Pomysły na nowe funkcjonalności/modyfikacje:

- ❖ harmonogram planu dnia dziecka (kwestie szkolne i pozaszkolne);
- ❖ jakiś rodzaj powiadomień/przypomnień np. o tym by wziąć rzeczy na basen;
- ❖ coś w rodzaju checklisty /motywatora do odhaczania tego, czy zostały wykonane obowiązki (np. domowe) oraz formy zachęcające do ich wykonywania (gratyfikacja);
- ❖ karta rowerowa/na hulajnogę;
- ❖ urozmaicenie motywów o grafiki/ obrazki;
- ❖ przy planie lekcji pasek postępu (wizualizacja płynącego czasu);
- ❖ według niektórych rodziców treści w „Bazie wiedzy” musiałby być utrzymywane w stałej aktualizacji i być atrakcyjne dla dzieci i młodzieży (mogłyby by być to także quizy, ciekawostki itp. materiały).



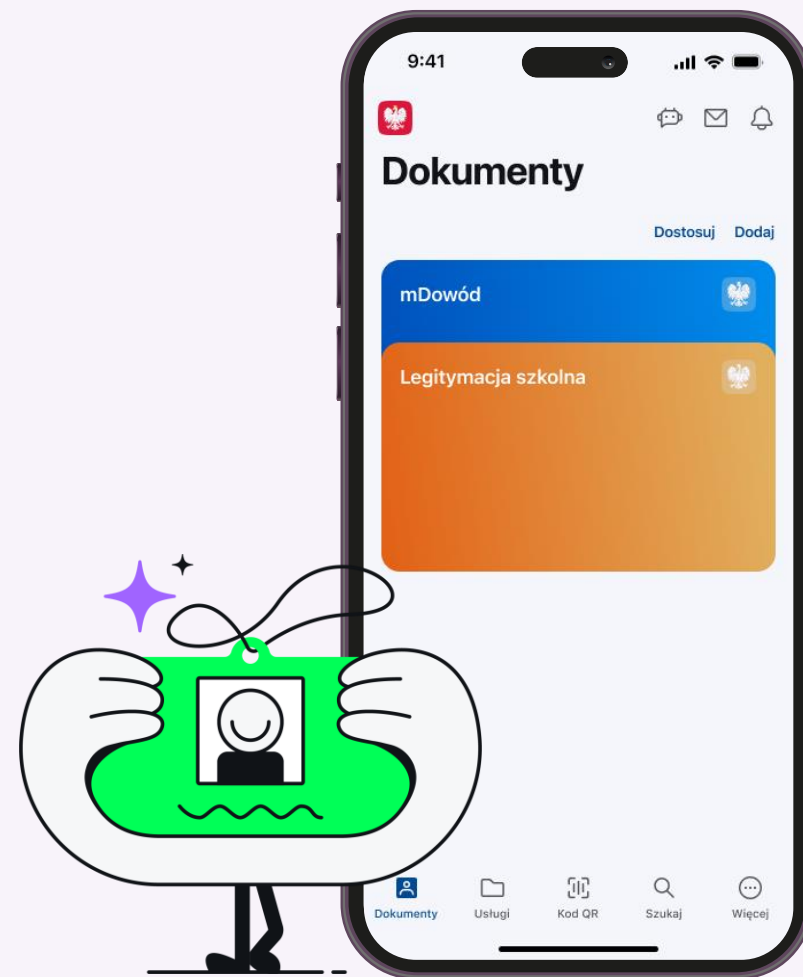
Dodawanie legitymacji dziecka 1/3

- ❖ Rodzice zazwyczaj z łatwością docierali do miejsca, w którym mogliby dodać legitymację dziecka (robili to poprzez przycisk „Dodaj” lub jedna osoba zadeklarowała użycie lupki).
- ❖ Cały proces ogólnie oceniany był jako łatwy i zrozumiały.
- ❖ Z obserwacji wynika, że po trafieniu na listę możliwych do dodania dokumentów, odnalezienie zajmowało chwilę (konieczność przejrzenia możliwych opcji).
- ❖ Czasami jednak pojawiały się wątpliwości czy widoczny wariant legitymacji dotyczy dziecka czy rodzica, jako ewentualnego ucznia/studenta.
Kontekst: można być w trakcie edukacji i mieć dziecko.
- ❖ Padały sugestie by na dokumencie legitymacji dodać słowo „dziecka”.



Dodawanie legitymacji dziecka 2/3

- ❖ Na wywiadach pojawiały się też pytania o to jak będzie wyglądał dashboard z dokumentami w przypadku kiedy ktoś ma więcej niż jedno dziecko.
- ❖ Sugerowano, że dokumenty na pulpicie mogłyby mieć opcję personalizacji. Rodzice chcieliby móc sami nadawać im nazwy (np. dopisać imię dziecka, którego dotyczy legitymacja) oraz zmieniać kolorystykę dokumentu. Oceniano, że w większej liczbie dokumenty mało będą się od siebie różnić.
- ❖ Moderatorki przedstawiały wtedy ustnie plan podziału na aplikację dzieci po kliknięciu w dokument, co oceniane było jako dobre rozwiązanie. Pojawiła się jednak uwaga, że wtedy na dokumencie powinna być nazwa legitymacje, a nie legitymacja.



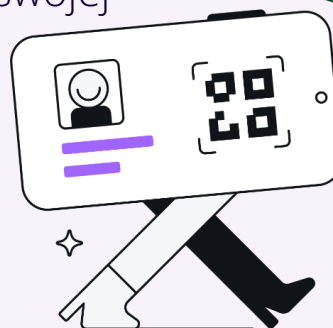


Dodawanie legitymacji dziecka 3/3

- ❖ Jednego z rodziców zaciekało to, czy jeśli dziecko zmieni u siebie motyw, to w aplikacji dorosłego będzie to widoczne.
- ❖ Niektórzy zastanawiali się jak będzie wyglądał dashboard gdy dokumentów będzie naprawdę dużo – nie byli pewni czy dalej będzie przejrzysty i prosty w obsłudze.
- ❖ Padła pojedyncza sugestia, by zrobić podział na dokumenty dla dorosłych i dokumenty posiadanych dzieci.
- ❖ Dodatkowo z wypowiedzi rodziców można było wywnioskować, że oczekiwaliby wglądu z poziomu swojej aplikacji w aplikację dziecka – oceny, plan zajęć itp.

Inne dokumenty, które podawali rodzice:

- ❖ karta dużej rodziny;
- ❖ rowerowa (choć część dzieci deklarowała, że nie używa tej karty, ale ma ją w portfelach).



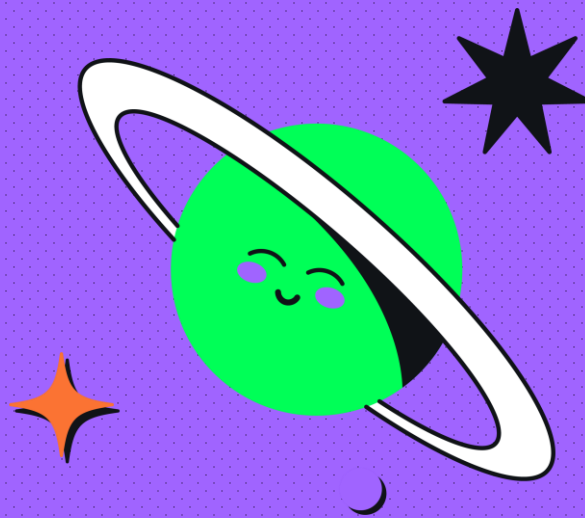


mObywatel

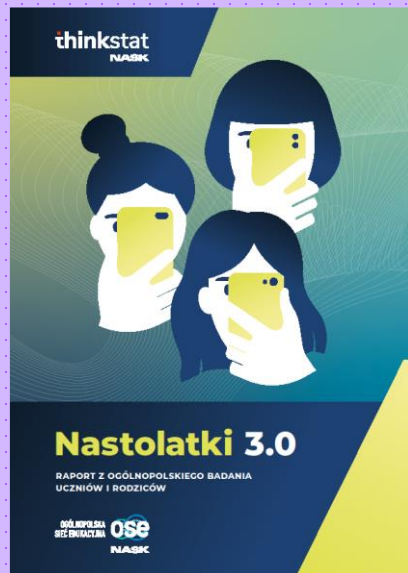
junior

Porcja wiedzy!

Biblioteczka

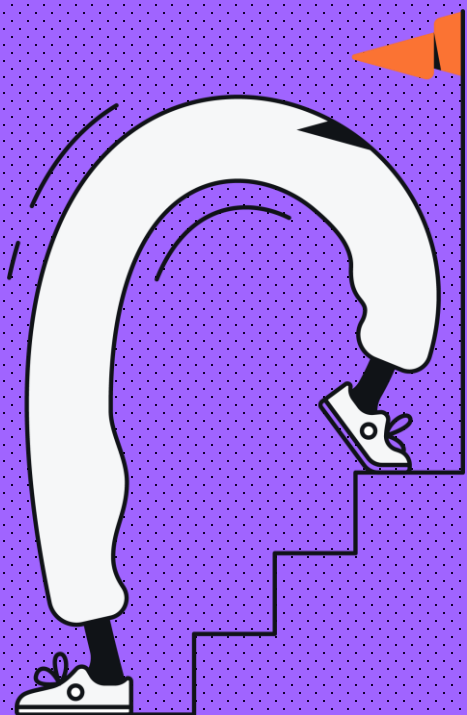


Biblioteczka



<3





Dziękujemy!

Zespół Badań UX

Kontakt:

ewelina.omiecinska@cyfra.gov.pl
Katarzyna.tomaszewska@cyfra.gov.pl