

Sebereflexe plnění individuálního vzdělávacího cíle

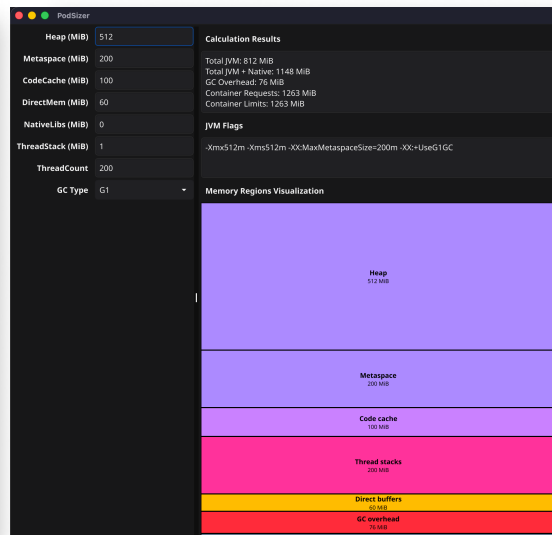
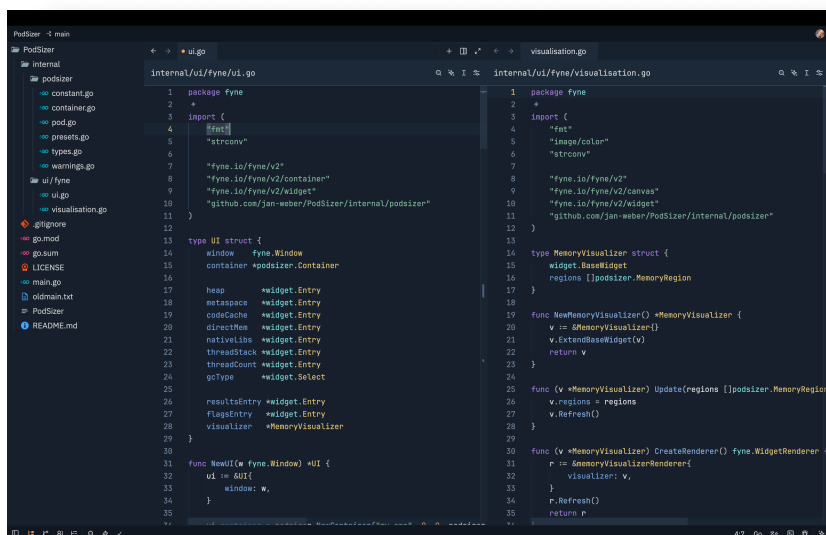
Na začátku druhého semestru jsem si jako individuální vzdělávací cíl stanovil osvojení základů práce s frameworkem Fyne pro vývoj multiplatformních aplikací s grafickým uživatelským rozhraním. Tento cíl jsem si nezvolil kvůli samotnému programování, ale hlavně proto, že dlouhodobě hledám způsoby, jak propojovat studium designu informačních služeb s mou profesní praxí site reliability engineer. V práci se často pohybuji v prostředí komplexních softwarových systémů, kde se rozhoduje na základě technických hodnot, konfigurací, metrik a limitů. Tyto informace jsou sice přesné, ale ne vždy jsou podané tak, aby člověku pomohly rychle pochopit souvislosti a správně se rozhodnout.

Právě v tom pro mě dává smysl propojení s designem informačních služeb. Nejde mi jen o to vytvořit další technický nástroj, ale zkoušet, jak lze složité technické téma převést do podoby, která je pro uživatele čitelnější, pochopitelnější a použitelnější v praxi. V prvním semestru studijního semináře jsem se věnoval především Figmě, interaktivním prototypům a tvorbě edukativního diagramu Kubernetes. Ve druhém semestru jsem se chtěl posunout o krok dál, tedy od návrhového prototypu k funkční aplikaci, která už reálně počítá, reaguje na vstupy a může být použita při konkrétním rozhodování.

Framework Fyne jsem si proto vybral jako prostředek, ne jako cíl sám o sobě. Chtěl jsem navázat na zkušenost z prvního semestru a při tvorbě funkčního softwarového nástroje dál aplikovat principy, se kterými pracuji ve studiu designu informačních služeb. Zároveň mě zajímalo, jaké možnosti Fyne nabízí pro tvorbu desktopových aplikací pro více platform a zda by mohl být použitelný i pro další nástroje, které bych chtěl v budoucnu vytvářet.

Můj konkrétní cíl byl nastaven tak, že se chci do konce dubna seznámit se základy frameworku Fyne, tedy projít dokumentaci a principy tvorby GUI aplikací, a do konce května vytvořit vlastní menší desktopovou aplikaci. Z hlediska SMART metodiky věřím, že byl cíl konkrétní, měřitelný a časově ohraničený. Vzhledem k tomu, že mým záměrem nebylo jen naučit se technologii Fyne, ale také vytvořit užitečnou aplikaci a v průběhu vývoje reflektovat designérské metody, byl úkol poměrně náročný. Neučil jsem se pouze nový framework, ale zároveň jsem pracoval na aplikaci, která řeší odborně složité téma z oblasti JVM aplikací v Kubernetes.

Cíl se mi podařilo splnit částečně. Nevnímám to tak, že bych framework Fyne po tomto semestru plně ovládl, ale udělal jsem kus práce. Výsledkem mého studia a následné praxe je funkční aplikace PodSizer. Díky ní jsem si vyzkoušel práci se vstupy, výpočtem, stavbou základního uživatelského rozhraní i vlastní vizualizací. Aplikace tedy dělá to, co jsem od první verze potřeboval, i když zároveň vidím, že to může dělat ještě podstatně lépe.



Při učení mi nejvíce pomáhala kombinace oficiální dokumentace, kurzu na Udemy, experimentování a práce na vlastním projektu. Ať se ve fázích, kdy o dané technologii ještě moc nevím, snažím záměrně vynechávat s tím, že později, až budu schopen korekce na základě vlastních znalostí, přijde správný okamžik na její zapojení. Oproti prvnímu semestru jsem tentokrát nešel primárně cestou návrhu ve Figma. Nebylo to proto, že by v tomto případě návrh nebyl důležitý, ale proto, že jsem ještě neznal možnosti a limity Fyne. Zároveň ve Figma ještě není komplexní design systém, který by Fyne reflektoval. Kdybych nejprve vytvořil detailní návrh ve Figma, mohl bych snadno navrhnout rozhraní, které by se ve Fyne obtížně realizovalo nebo by neodpovídalo způsobu, jakým tento framework pracuje. Proto jsem zvolil cestu funkčního prototypu přímo v aplikaci. Díky tomu jsem se zároveň učil Fyne, ověřoval návrh a poznával limity technologie.

V průběhu práce jsem si uvědomil, že naučit se Fyne pro mě neznamenal pouze pochopit jednotlivé widgety, layouty a strukturu aplikace. Důležité bylo také poznat, jak se možnosti frameworku promítají do samotného návrhu rozhraní. Práce na funkčním prototypu mi potvrdila, že některá rozhodnutí se dají udělat až ve chvíli, kdy člověk lépe zná technologii, ale zároveň že promyšlenější návrhová příprava může později ušetřit čas při úpravách layoutu a vizualizace.

Z hlediska studijního cíle proto považuji za důležité nejen to, že jsem vytvořil funkční aplikaci, ale také to, že jsem lépe pochopil vztah mezi návrhem rozhraní a technologickými možnostmi frameworku. Fyne jsem si neosvojoval jen teoreticky, ale v konkrétní situaci, kde jsem musel průběžně řešit, co framework umožňuje, kde má limity a jak se těmto limitům přizpůsobit.

Podobně jsem postupoval při návrhu architektury zdrojového kódu aplikace. Nešel jsem rovnou cestou náhodného skládání kódu, ale nejdříve jsem si udělal průzkum od stolu a hledal kvalitní open-source projekty, kterými bych se mohl inspirovat. Díky tomu jsem se učil nejen používat Fyne, ale také lépe přemýšlet o struktuře aplikace, vlastních typech v Go a o tom, jak navrhnout kód tak, aby se dal v budoucnu rozšiřovat.

Studiu Fyne jsem se nakonec věnoval prakticky až do psaní této reflexe. Nepodařilo se mi tedy cíl uzavřít přesně podle původního časového plánu, jak jsem si představoval, ale zároveň to nevnímám jako neúspěch. Spíš se ukázalo, že téma je širší, než jsem na začátku odhadoval. Postupně jsem se dostával od základní orientace v dokumentaci k práci s layouty, widgety, vlastní vizualizací, strukturou aplikace a možnostmi dalšího rozšiřování.

Fyne jsem začal vnímat jako méně viditelný, ale velmi zajímavý framework s potenciálem, zvláště vzhledem k tomu, kolik nástrojů a infrastrukturních projektů dnes vzniká v jazyce Go. Do jeho studia se mi zároveň promítly i impulzy z předmětu inkluzivní design. Zajímalo mě, jaké možnosti tento framework nabízí pro uživatele se specifickými potřebami a do jaké míry může pomáhat při tvorbě adaptivního rozhraní. V tomto směru mi Fyne přišel zajímavý hlavně díky vektorovému vykreslování, škálování a práci s layouty, které mohou být užitečné při tvorbě rozhraní přizpůsobitelného různým velikostem obrazovky a způsobům používání.

Zároveň jsem ale narazil na to, že v oblasti přístupnosti zatím Fyne nemá takové možnosti, jaké bych si u inkluzivněji navržené aplikace představoval. I to pro mě bylo důležité zjištění, protože mi ukázalo, že výběr technologie má přímý dopad na to, jak dobře lze některé principy inkluzivního designu v praxi naplnit.

Z hlediska studijního cíle pro mě tedy nebylo nejdůležitější pouze to, že vznikla funkční aplikace, ale že jsem se posunul v porozumění vztahu mezi návrhem, technologií a realizací. Lepší pochopení části vývoje ze mě může udělat lepšího designéra informačních služeb, protože dokážu realističtěji uvažovat o tom, co je technicky možné, jaké kompromisy vývoj přináší a jak navrhovat řešení, která mají šanci fungovat i mimo samotný návrhový nástroj.

Do budoucna bych v tomto cíli rád pokračoval, protože mám pocit, že jsem se dostal spíš na začátek hlubšího studia než na jeho konec. Základy Fyne jsem si osvojil natolik, abych dokázal vytvořit funkční aplikaci, ale zároveň vidím, že mám před sebou ještě hodně práce. Tento semestr mi potvrdil, že směr, kterým se chci ubírat, dává smysl, spojovat technickou odbornost s designem informačních služeb a pomáhat vytvářet nástroje, které lidem umožní lépe pracovat se složitými systémy.