

UX feedback and iteration

March 30

7. prednaska, 9-12h, [virtualni hodina link](#)

Agenda

- 10min prednaska high-fidelity prototyp pro finalni projekt (8min prototyp, 2min rozjeti projektu)
- 5min cas na feedback
- Tato prednaska je **povinna!**

9:10 - 9:25	1 - martin-martina
9:25 - 9:40	2 - george_with_cats_team
9:40 - 9:55	3 - řehoř-tim
9:55 - 10:10	4 - dagmar_team
10:10 - 10:25	5 - migaš-krekáň
prestavka 15min	
10:40 - 10:55	6 - patrik-pavel
10:55 - 11:10	7 - srstka_team
11:10 - 11:25	8 - rancer-jara
11:25 - 11:40	9 - leopold_group
konec	

Co mit hotovo na dnešek

- High-fidelity prototyp, který udělat co nejvíce interaktivně, s plným obsahem (nechceme vidět lorem ipsum, ale reálné příklady toho, co plánujete potom i naimplementovat)
- První hodinu budete prezentovat váš prototyp, ideálně proklikávací z obrázků na obrázku
- Z prezentace dostanete feedback, tak buďte připraveni prezentovat
- V době koronavirové je více věcí zdarma ke stažení
 - Adobe produkty, zkuste si stáhnout a zkusit Adobe XD, da se tam designovat i prototypovat
 - Figma je další dobrý nástroj
 - Sketch
- Co se týká interaktivního prototypu
 - Figma, InVision, Marvel - všechny nabízejí nějaký free trial
- Ohledem implementace projektu
 - Ukážete nám vaši aplikaci, jak jste ji rozjeli, integraci designového systému a napojení na API
 - Pokud potřebujete jakkoliv pomoc dejte nám vědět a rádi si nachystáme call a pomůžeme jakkoliv.
 - Ideálně by vám tento bod měl zabrat méně než 2 minuty (stačí spustit aplikaci, kliknout na login a ukázat napojení na API)
- Uplně nejdělejší jste připraveni první hodinu tak
 - Ze máte high-fidelity prototyp - co nejreálnější představení vašeho projektu jste tak, než bude nakodováno
 - První hodinu (30.3.) prezentujete klikatelnou verzi
 - Nechceme vás limitovat v použití nástrojů, proto si můžete vybrat cokoli se vám nejvíce líbí
 - Upozorňujeme ale, že pokud si vyberete např. Photoshop nebo Illustrator, tak musíte použít přídatný plugin jako je Invision, Marvel nebo Zeplin, abyste byli schopni vytvořit klikatelný prototyp.
 - Vyzkoušejte si při čtení tohoto dokumentu spustit aplikaci, pokud cokoli nebude fungovat pište na slack
 - Pokud chcete domluvit si s námi dopředu call a vyzkoušejte si sdílení obrázků (ať se nepřipravujete o čas na prezentování)
 - BluJeans potřebuje odkliknout povolení sdílení obrázků a občas má i hromada kolegů problém rozjet první sdílení obrázků.

Design critique

“Getting a feedback isn’t a simple task”

- Provide useful feedback to improve the design
- Leaves you feeling revitalized and excited to improve the design

Ask clarifying questions

- *“What were you trying to achieve with the placement of this line of copy above the button?”*
- *“I’m curious how many people pay with Paypal vs. a credit card?”*

Empathize with the presenter

- *“I understand you used that button to be consistent with other pages, but on this page, I’m concerned that it doesn’t feel like the primary call to action.”*

Be specific about what’s working and not working

- *What’s working: “Defaulting the checkbox seems like a great solution to get people to save their payment information.”*
- *What’s not working: “When you place the fields side by side users might miss the second field in a mobile view.”*

Critique pitfalls

A critique is an opportunity to receive ideas for improvement and make your designs even better

Critique pitfalls

- Taking feedback personally
- Rushing to problem solve in the moment
- Talking only about the negatives

Ukoly na tuto hodinu

- Presentovat
- [Slido otazky](#)
- [Sdilet feedback pro ostatni](#) (muzete vyplnovat behem nebo pozdeji, je mozne editovat pozdeji)

“Na jakou cast prace byste chteli ziskat prevazne feedback?”