

# ÚVODNÍ HODINA

(OBSAH KURZU, HODNOCENÍ, SDÍLENÍ DOBRÉ PRAXE)

**TOMÁŠ BOUDA**

**KISK 2015 INTERAKCE ČLOVĚK-POČÍTAČ**



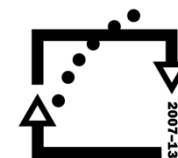
evropský  
sociální  
fond v ČR



EVROPSKÁ UNIE



MINISTERSTVO ŠKOLSTVÍ,  
MLÁDEŽE A TĚLOVÝCHOVY



OP Vzdělávání  
pro konkurenceschopnost



INVESTICE  
DO ROZVOJE  
VZDĚLÁVÁNÍ

# JSTE TU SPRÁVNĚ?

- Jde vám pouze o kredity? Pak tento předmět není pro vás.
- Vyžaduji proaktivní přístup k předmětu.
- Nezajímá mě: „To nejde... To neumím...“.

# CO SE NAUČÍTE?


- Navrhovat, prototypovat a hodnotit interaktivní rozhraní pro různé typy zařízení (mobilní/webové aplikace, ...)
- Testovat interaktivní rozhraní pomocí heuristické analýzy a uživatelského testování.
- Pracovat v Balsamiq nebo jiném prototypovacím nástroji pro high-fidelity prototypy.


## PROGRAMOVAT NEBUDEME!

# AWESCHEDULE, SEJTO

Projects (next 14 days)

Q search

  
Inbox



**HCI**  
7 tasks

**ProofReason**  
4 tasks

**Library**  
7 tasks

**Zabijačka**  
5

**KVary**  
7 tasks

Solitary tasks and events
Show sleeping projects

Today (Thu, 18th Oct 2012) +

≡ +

8	9	10	11	12	13	14	15	16
	HCI FF MU, Seminární učebna			Oběd s muffiny Spargl		Hyperproduktivní kafe Fak		MIDI LIDI Fléda

- koupit máslo
- udělat práci
- nastavit budík
- nadechnout se
- koupit máslo
- udělat práci
- nastavit budík
- nadechnout se

To edit or delete an event, you'll be able to just hold your finger on that event. Menu will pop up.



## Menu



Chci pěstovat



Upomínky



Seznam rostlin



Moje sázení

## Aktuálně pěstuji

Angrešt

Detail

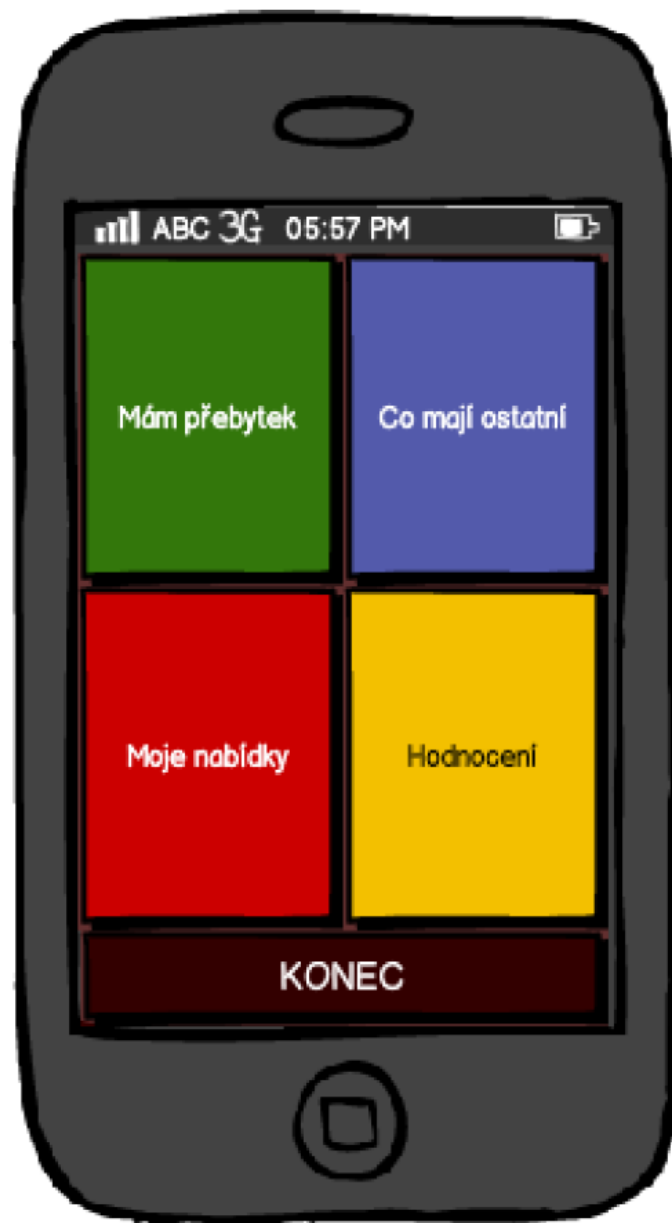
Paprika

Detail

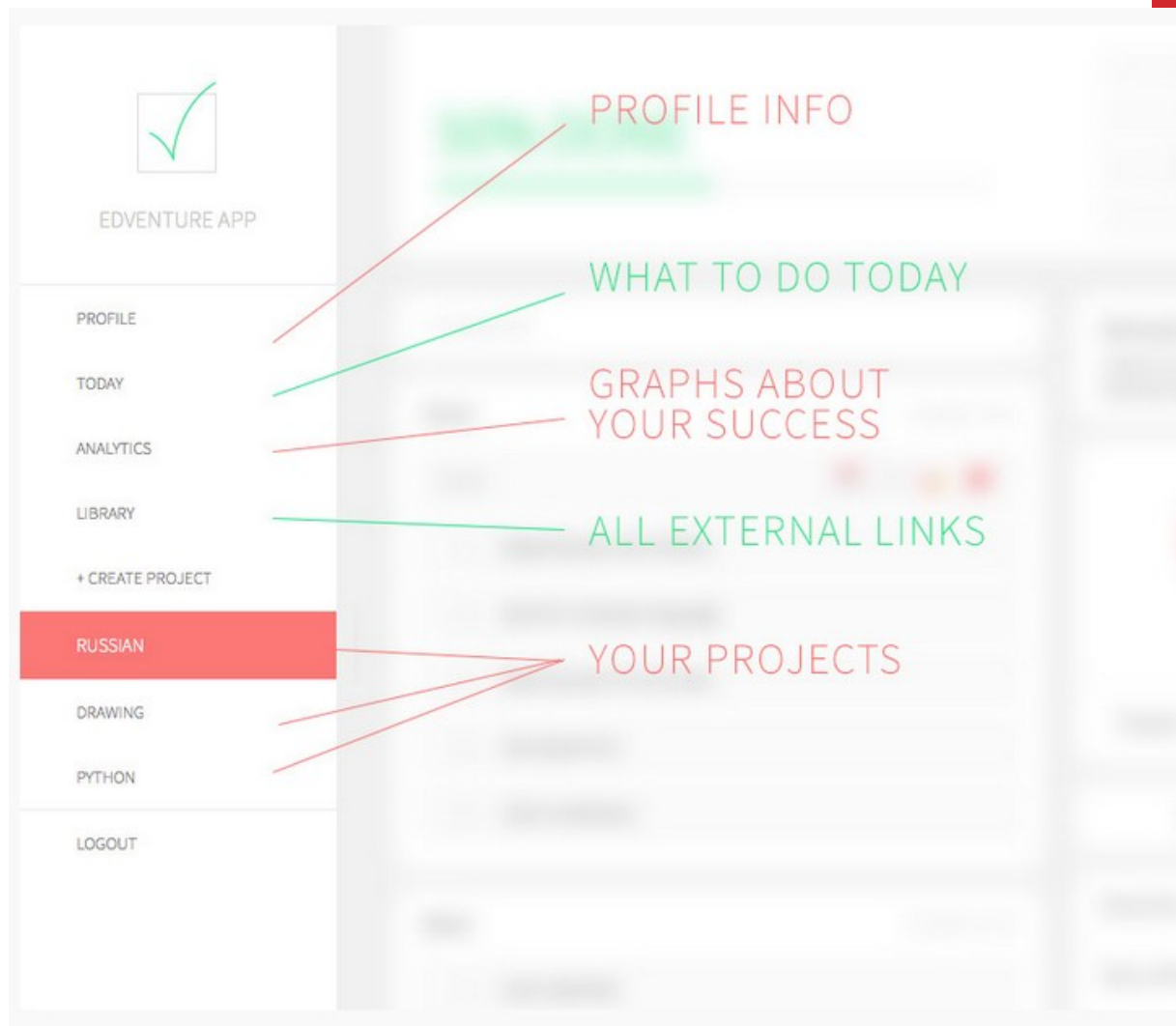
Rajčata

Detail

# LILIPUT, AGROCHANGE



# BLUE LIFE, EDVENTURE APP

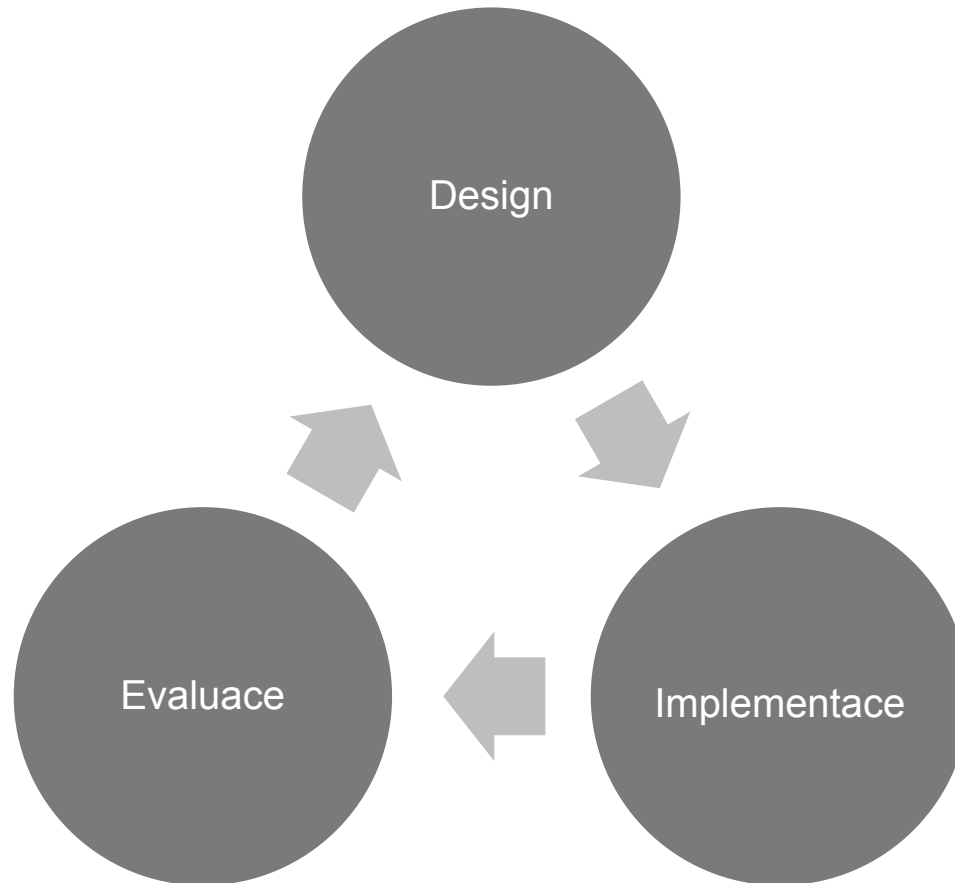


# OBSAH KURZU - TEORIE

1. Úvod
2. History of HCI
3. Scénáře, persony, storyboardy, papírové prototypování
4. Prototypování- digitální mock-ups (Balsamiq/Axure/Invision)
5. Heuristická analýza
6. Přímá manipulace
7. Mobilní aplikace
8. Vizuální a informační design
9. Uživatelské testování
10. Emoční design
11. Exkurze?
12. Den D

Hodina odpadá 4. března 2015

# OBSAH KURZU – PRAKTICKÉ ÚKOLY





# OBSAH KURZU – PRAKTICKÉ ÚKOLY

1.

- Nalezení příležitosti

2.

- Vytvoření digitálního prototypu

3.

- Provedení heuristické analýzy

4.

- Implementace výsledků HA do prototypu

5.

- Uživatelské testování

7.

- Byznys model a den D.

# **USPĚJE TEN, KDO ...**

**... je členem týmu, který má nejméně 35b.**

**&**

**má splněný úkol pro jednotlivce.**

# TO ZNAMENÁ ...

## A) Týmový projekt (5 úkolů – nejméně 35 b.)

- Každý týmový úkol je hodnocen na škále od 0 – 10 b.
  - 10 – 7 perfektní zpracování
  - 6 – 3 dostatečné zpracování
  - 2 – 0 nedostatečné zpracování (**nutná oprava do 3 prac. dnů**)

## B) Úkol pro jednotlivce (1 úkol)

- Úkol pro jednotlivce je hodnocen systémem **splnil/nesplnil.**

**!ZAVAZUJÍCÍ PRO KAŽDÉHO!**

# KOMBINOVANÍ STUDENTI

- Nabízím výuku v sobotu 14. 3. a 25. 4. (15:00 – 18:00)
- Týmový projekt jako prezenční/samostatný projekt
- Odborný článek v časopise
- Nebude tu jeden tým kombinovaných?

# TÝMY 5 X 5

- Týmy nejpozději 4. 3. 2015
- Do týmů budou rozděleni všichni studenti.
- Formulujte týmy na základě témat.
- Týmové úkoly budou odevzdávány ve formě videí a krátkého souhrnu výstupů.

# KONTROLA PRŮCHODU STUDIEM

<http://bit.ly/HCI2015>

# INVISION

<http://www.invisionapp.com/>

- **Funkční ještě 60 dní po semestru**
- **E-maily**



# SDÍLEJME DOBROU PRAXI

- Fot'te
- Zapisujte si
- Mentální mapy
- Pinterest, Facebook, Twitter
- Podělte se o vaše nápady, názory a komentáře na
  - #kiskhci
  - Facebook: <https://www.facebook.com/groups/kiskhci/>

Pište mi na [boudatomas@gmail.com](mailto:boudatomas@gmail.com) (předmět mailu: KISKHCI)

# DĚKUJI ZA POZORNOST

**TOMÁŠ BOUDA**

**BOUDATOMAS@GMAIL.COM**

**KISK 2015 KOMUNIKACE ČLOVĚK-POČÍTAČ**



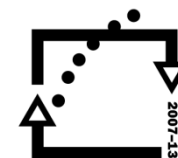
evropský  
sociální  
fond v ČR



EVROPSKÁ UNIE



MINISTERSTVO ŠKOLSTVÍ,  
MLÁDEŽE A TĚLOVÝCHOVY



OP Vzdělávání  
pro konkurenceschopnost



INVESTICE  
DO ROZVOJE  
VZDĚLÁVÁNÍ