

# #kiskhci: 01 individuální úkol

Chcete se na něco zeptat? Rád od vás uslyším. Ozvěte se mi na [petrkalisek@mail.muni.cz](mailto:petrkalisek@mail.muni.cz) nebo na [FB](#).

Úkol pro následující 2 týdny (22. 2. - 7. 3.) se skládá ze 2 částí (povinné hledání problému a čtení dobrovolné rozšiřující literatury).

Cíle:

- zvolit oblast zájmu a najít designérskou výzvu
- najít důkazy existence problému
- specifikovat kontext problému
- vše shrnout do prezentace na přespříští lekci

## 1 Hledání problému

Dnes se zaměříme na výběr vhodné oblasti, jíž se budete zabývat. Přečtěte si zadání a zkuste se zamyslet nad tím, které téma je vám nejbližší. Pokud se vám nic nezamlouvá, můžete zkusit vymyslet vlastní oblast. Nabízíme pro vaši inspiraci následující 3 směry:

### 1.1 Oblast životního cyklu informací

Jak známo, informační věda se zabývá komunikací informací ve společnosti. Informace vytváříme, třídíme, organizujeme a vyhledáváme, [sdílíme mezi sebou](#), ukládáme si je a když na to přijde, [mažeme je](#). Informace ve formě dat kolují v technických zařízeních, zobrazujeme je na obrazovkách počítačů, tabletů nebo mobilů. Promítáme je na stěnu, plátno, čteme a [augmentujeme je na stránkách knih](#) a časopisů. Společně jsme schopni editovat dokument ve sdílených prostředích kancelářských aplikací. Dokumenty si posíláme e-mailem, tiskneme, množíme na kopírce, převádíme skenerem do digitální podoby, archivujeme nebo ničíme tak, aby je nikdo další nemohl přečíst. [Staré knihy přetváříme v umělecká díla](#), snažíme se o [převod informací mezi virtuálním a fyzickým světem](#). Zkrátka, snažíme se celý informační cyklus co nejvíce zjednodušit, zefektivnit a [zpříjemnit](#). Zamyslete se nad tím, jaká životní fáze informace je pro vás výzvou, kde vidíte mezery a příležitosti? Změňte chování lidí, změňte jejich práci s informacemi.

Inspiraci najdete také v kapitole z Bawdena a Robinson (dostupná ve Studijních materiálech předmětu v ISu):

Information technologies: creation, dissemination and retrieval (Chapter 7). BAWDEN, D. a L. ROBINSON. *Introduction to information science*. Chicago: Neal-Schuman, 2013, 131 - 164. ISBN 978-1-55570-861-0.

### 1.2 Informační ekologie a kolaborativní aktivity studentských, lektorských a vědeckých týmů

Zamýšlejte se nad aktivitami, procesy a úkoly, se kterými se potýkají:

- a) Studentské týmy - jaké nástroje a techniky by mohly podporovat spolupráci studentských týmů (APLS) nebo výzkumných týmů (Výzkumný seminář)
- b) Akademické kolektivy - jaké nástroje by mohly využívat kolektivy lektorů pro interní komunikaci, management tříd, sdílení studijních materiálů apod.
- c) Vědecké týmy - jaké nástroje by ulehčily práci vědcům při realizaci společného výzkumu, zefektivnili sběr a analýzu dat z experimentu, přípravu odborného článku nebo proces publikování.

### 1.3 Redesign

Není nutné, abyste za každou cenu vytvářeli novou službu. Kolem nás je spousta existujících nedokonale navržených rozhraní. Je self-check v knihovně navržen tak, že jej pochopí i člověk, který dříve neměl tu čest? Kolik papírů s návody visí nad každou tiskárnou, abychom si dokázali vytisknout černobílou A4? Ano, [návody dokáží být opravdu bizarní](#).

---

**Vybral/a jsem oblast, případně i problém. Co dále?** Teď je nutné najít nějaký podklad pro vaše tvrzení. (V případě, že vás ještě nenapadá, jak danou oblast změnit nebo jaký problém řešit, postupujte totožně.) Jak na to? Pozorujte lidi a věci kolem sebe, čtěte, proveďte rozhovor nebo dva, reflektujte vlastní činnost a životní situace, zkuste si brainstorming atp. Čím více důkazů získáte, tím lépe. Nezapomeňte si vše poznamenat. Můžete i fotit a kreslit. Na základě důkazů specifikujte problém – koho se týká, proč je to podstatné a hlavně, jak situaci chcete řešit.

**Výstup:** Krátká prezentace před kolegy bez projektoru na cca 2 minuty o problému na přespříští lekci. Nezapomeňte na vymezení problému, proč je pro vás důležitý?, popis cílové skupiny, zjištěné důkazy o problému a konečně návrh jeho řešení.

**Deadline a typ odevzdání:** Nejpozději večer 6. 3. pošlete shrnutí (odstavec) na e-mail – [petrkalisek@mail.muni.cz](mailto:petrkalisek@mail.muni.cz). Následně si o nápadech povíme na lekci 8. 3.

**Tip 1:** Nikdo nechce ztrácet čas objevováním kola. Ujistěte se, že vaše navrhované řešení již někdo jiný nenabízí v rámci Google Play a App Store nebo se o něm nepíše na webech jako Wired, Techcrunch apod. Pokud nějaké řešení existuje, jak se budete odlišovat?

**Tip 2 + 3:** Nenechte se zahltnout. Diskutujte o návrzích s kolegy.

**Hodnocení:** Splněno/nesplněno

**Proč?** Pomocí předvýzkumu se naučíte identifikovat a blíže popsat problém. Střetnete se také s budoucími reálnými uživateli. Tyto informace vám pomůžou při prezentaci a kolegům usnadní rozhodování, které téma zvolit.

## 2 Četba k tématu

Přednáška a slidy vám neřeknou vše. Rozšiřte si obzory pomocí následujících materiálů. Nejsou povinné, ale pro získání hlubšího vhledu jim doporučujeme věnovat čas:

Úvod do HCI ve známé online encyklopedii o interakčním designu. Doporučuji podívat se i na další kapitoly. Autorkami a autory příspěvků jsou většinou největší osobnosti oboru.

- 1) CARROLL, John M. Human Computer Interaction - brief intro. *The Encyclopedia of Human-Computer Interaction* [online]. 2. The Interaction Design Foundation, 2014 [cit. 2016-02-19]. ISBN 9788792964007. Dostupné z: <https://www.interaction-design.org/literature/book/the-encyclopedia-of-human-computer-interaction-2nd-ed/human-computer-interaction-brief-intro>

Kam HCI směřuje? Přečtěte si revidovaný keynote od Susanne Bodker z minulého roku. Píše o 3 vlnách HCI, což je další možnost, jak nahlížet na vývoj oboru.

- 2) BØDKER, Susanne. Third-wave HCI, 10 years later---participation and sharing. *Interactions* [online]. 2015, 22(5), 24-31 [cit. 2016-02-19]. DOI: 10.1145/2804405. ISSN 10725520. Dostupné z: <http://dl.acm.org/citation.cfm?doi=2818696.2804405>