

#kiskhci: 03 týmový úkol

Chcete se na něco zeptat? Rád od vás uslyším. Ozvěte se mi na petrkalisek@mail.muni.cz nebo na FB.

Úkol pro následující 2 týdny (15. 3. - 28. 3.) se skládá ze 3 částí (poster se specifikací projektu, rozhovory, hledání inspirace). Průběžné plnění jednotlivých částí se v tomto případě skutečně vyplatí.

Cíle:

- ujasnit si v týmu problém, který chcete řešit
- provést hlubší průzkum uživatelů a jejich potřeb, chování nebo kontextu
- udělat si přehled o alternativách a již vyvinutých řešeních
- vše shrnout do prezentace na přespříští lekci

1 Rozhovory (nebo jiná metoda)

V prvním úkolu jste hledali důkazy pro návrh nebo podložení problému. Zkuste se ponořit trochu hlouběji a zjistit další informace od stakeholderů. Oslovte lidi, pozvěte je na kávu a povídejte si s nimi. Nechte je, ať vám sami ukáží jejich způsob řešení a odhalte, co potřebují. Nemusíte použít nutně rozhovory. Pokud myslíte, že vám vyhovuje jiná metoda, kterou vysvětlíte a následně obhájíte, pusťte se do toho.

Náležitosti:

- příprava předem (mějte nachystaný alespoň rámcový scénář a témata, o nichž se budete bavit)
- transparentnost (dejte informantovi/informantce odpověď na otázky ohledně výzkumu: kdo/co/proč/jak dlouho/etika výzkumu)
- provedení min. 4 rozhovorů v 1 týmu
- nezbytný záznam (nejen audio nahrávka nebo poznámky, ale také fotky, kresby, snímaná obrazovka atd.)
- Out of KISK (spolužáci a kamarádi z oboru jsou zdrojem, který se oslovuje jednoduše; ptejte se lidí z cílovky, pro kterou designujete → upřímně, stojí to čas a energii, ale čím lépe to uděláte, tím hodnotnější budou výsledky)

Výstup: Krátká prezentace před kolegy ve 2-3 slidech na přespříští lekci. Nezapomeňte na fotky nebo citace výroků, shrnutí scénáře, data o dotazovaných a výsledky. Rádi uslyšíme o tom, co se vám povedlo a co ne. Nakolik jsou rozhovory dostačující?

Deadline a druh odevzdání: Nejpozději 28. 3. večer vložte slidy do odevzdávací skřínky (Úkol_3: slidy k výzkumu). Během lekce 29. 3. stručně představíte shrnutí.

Tip 1: Strukturovaná, polostrukturovaná nebo nestrukturovaná forma? Jsme teprve v počátcích, takže striktním vymezením otázek byste se zbytečně připravili o mnoho cenných informací.

Tip 2: Beware of GIGO (Garbage in, garbage out). [Jak se tomu vyhnout?](#)

Hodnocení: Splněno/nesplněno

Proč? Získání podrobnějších informací o problému a prozkoumání perspektivy uživatele je nezbytné pro návrh smysluplného řešení. Kontakt s uživatelem vám může odhalit skryté motivace, hodnoty a inspiraci.



([zdroj](#))

2 Poster (persony a storyboardy)

Odrážky a odstavce ve Wordu dneska zaujmou už jen málokoho. Použijte informace získané z rozhovorů jako podklad pro storyboardy a persony. Provedte v týmu brainstorming dalších potřeb nebo funkcí vašeho budoucího rozhraní. Ty můžete do storyboardů/person rovněž zahrnout. Vše pak propojte v papírovém posteru s názvem vašeho řešení.

Náležitosti:

- vše ručně kresleno (nebojte se, že neumíte kreslit) :)
- 2 persony
- 3 storyboardy (max. 6 oken na 1 storyboard, nejde nám o konkrétní návrh rozhraní, ale vyjádření situace a kontextu, v níž interakce probíhá – např. Milan má problém, takže...)
- seznam možných potřeb/funkcionalit z brainstormingu
- konečné vymezení cílové skupiny a účelu vašeho rozhraní (text)
- návrh názvu (lze libovolně měnit)

Výstup: Poster a jeho prezentace před kolegy na přespříští lekci.

Deadline a typ odevzdání: Během lekce 29. 3. odprezentujete poster.

Tip 1: Jeden ze stovky návodů, [jak na persony](#).

Tip 2: Jeden ze stovky návodů, [jak na storyboardy](#).

Hodnocení: Splněno/nesplněno

Proč? Využijete data z rozhovorů a procvičíte si 2 metody související s ranou fází vývoje, které se (nejen) v HCI hojně používají.

3 Inspirace

Na webech jako jsou Google Scholar, ACM Digital Library, TechCrunch, Engaget, Tylneternity nebo [Beautiful mobile apps](#) lze najít mnoho příkladů dobré i špatné praxe, ze které se můžeme leccos naučit.

Náležitosti:

- min. 5 inspirací (obrázek, video, článek apod.) s krátkou anotací a odkazem

Výstup: Seznam inspirací v pdf dokumentu.

Deadline a typ odevzdání: Do 28. 3. nahrajete do odevzdávacího v ISu (Úkol_3: inspirace) dokument s technologiemi nebo řešeními, které vás inspirovaly.

Tip 1: Znáte naši FB skupinu [#KISKHCI](#)? Jste tam? Ostatní by se rádi dozvěděli, na čem pracujete a jaké zajímavosti jste našli. Nasdílejte do skupiny odkazy na jednotlivé inspirace s krátkým popiskem, kam aktuálně směřujete (třeba odkaz na pdf nebo vše v 1 postu).

Hodnocení: Splněno/nesplněno

Proč? Projdete si vlivné zdroje a zjistíte aktuální trendy v oboru. Je dobré mít přehled o alternativách. Již existující řešení vás navíc mohou posunout k novým výzvám a limitům.