

#kiskhci: 04 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 týden (5. 4. - 18. 4.) se skládá ze 2 částí (tvorba scénářů a papírových prototypů).

Cíle:

- vydefinovat si v týmu klíčové tasky neboli scénáře konkrétního použití (budete s nimi dále pracovat)
- vytvořit 2 odlišné papírové prototypy, v nichž budou zobrazeny zvolené scénáře
- připravit se na testování obou prototypů v kolektivu na příští lekci

1 Scénáře

Z rozhovorů víte, jaké jsou potřeby, motivy nebo chování uživatelů. Ve storyboardech jste vizualizovali jejich potřeby a příběhy v kontextu. Zkuste nyní navrhnout konceptuální modely 2 klíčových scénářů užití vašeho rozhraní. Nejde o nic složitějšího – v podstatě převeďte proces plnění úkolu do několika kroků s případnými vstupy a výstupy.

Náležitosti:

- 2 scénáře, můžete jich definovat i více a následně z nich vybrat ty nejdůležitější
- scénáře by měly reflektovat hlavní účel rozhraní
- čím sofistikovanější, tím lépe (např. funkce zapnout/vypnout tedy $A \leftrightarrow B$ je sice podstatná, ale moc se jejím navrhováním nenaučíte)
- počítejte s chybami a selháním lidského faktoru, i chyby a jejich opravu lze do konceptu zahrnout

Výstup: Návrh ve Wordu s diagramy a krátkým popisem scénářů.

Deadline a druh odevzdání: Nejpozději 18. 4. večer vložte dokument s návrhem 2 scénářů do odevzdáárny v ISu.

Tip 1: Myslete na redukci složitosti.

Hodnocení: Splněno/nesplněno

Proč? Získáte přehled o tom, jaké kroky je nezbytné udělat ke splnění cíle a vyřešení problému, který vaše rozhraní adresuje. Scénáře vám poslouží jako pomyslná kostra pro další část úkolu.

2 Papírové prototypy

Konečně se dostáváme k části, u níž můžete naplno projevít kreativitu. Uplatněte dosud zjištěné informace a navrhňte dva low-fidelity papírové prototypy. Vizualizujte v nich také průchod scénáři.

Náležitosti:

- vše ručně kresleno (pohybujeme se na konceptuální úrovni, nejde nám o zásadní umělecké dílo, ale o logicky a jasně vymezený návrh)
- 2 papírové prototypy, které budou zahrnovat úvodní stav (např. pro web main page) a hlavní funkce
- rozdělení do 2 subtýmů = **paralelní prototypování**
- v obou prototypoch bude dostupné projít 2 scénářů z první části
- v případě, že prototyp vašeho rozhraní není možné realizovat pomocí papíru, ozvěte se a vymyslíme alternativní řešení

Výstup: 2 prototypy, s nimiž lze interagovat

Deadline a typ odevzdání: Během lekce 12. 4. krátce představíte prototypy. Ještě v hodině na ně dostanete zpětnou vazbu od kolegů, kteří budou procházet scénáře.

Tip 1: [Příklad](#) jednoduchého a funkčního papírového prototypu e-mailové služby.

Tip 2: Naučte se sled jednotlivých kroků scénářů, abyste mohli prototypy pohotově „ovládat“ během následující hodiny.

Hodnocení: Splněno/nesplněno

Proč? Dva prototypy vám dávají možnost porovnat odlišná řešení a přístupy k problému. Práce s tužkou a papírem vám může přinést nové nápady, na něž byste při použití modelovací třeba zapomněli.