

# #kiskhci: 05 týmový 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 týden (19. 4. - 26. 4.) má jen 1 povinnou část.

Cíle:

- vybrat jeden nebo případně spojit oba prototypy a vytvořit další level – složitější a ovladatelný prototyp (pro weby nebo aplikace předpokládáme práci s Balsamiq Mockups nebo Axure)
- dobrovolně: zkusit si metodu evaluace

## 1 Prototyp: level up

Zamyslete se nad tím, co jste zjistili během zpětné vazby na hodině. Proč se dějí identifikované chyby? Co je na vašem řešení skvělé? Co je nejasné? Kolik pomyslných kroků musí uživatel ujit, aby se dostal k cíli? Propojte zjištěné informace a vytvořte mock-up prototyp, s nímž bude možné interagovat.

**Náležitosti:**

- můžete kreslit a modelovat fyzicky (např. 3D tiskárna v Interesu) nebo použít některý z digitálních nástrojů ([Balsamiq](#), 3D modelování) stále nám nejde o účast v soutěži o vizuální design
- nezapomeňte, že interakci a principy použitelnosti jsou hlavní
- 1 interaktivní prototyp, který bude zahrnovat úvodní stav (např. pro web main page) a všechny hlavní funkce a scénáře
- v případě, že prototyp vašeho rozhraní nebude možné realizovat pomocí uvedených metod a materiálu, ozvěte se a vymyslíme alternativní řešení

---

**Výstup:** 1 prototyp se zakomponovanými připomínkami a s promyšleným designem

---

**Deadline a typ odevzdání:** Během lekce 26. 4. představíte prototyp a provedete nás 1 taskem.

**Hodnocení:** Splněno/nesplněno

**Proč?** Na základě předchozího úkolu máte zpětnou vazbu na 2 odlišné prototypy, kterou je nutné vyhodnotit a aplikovat na vybrané řešení s nímž budete pracovat do konce semestru. Zkusíte si práci v modelovacím programu nebo vytvoříte detailnější fyzický artefakt, který budete v dalším kroku testovat s reálnými uživateli.

## Nepovinně: dodatečná evaluace

Pokud si myslíte, že potřebujete před iterací více informací a podnětů nebo vám aktivita na hodině nestačila, použijte před tvorbou dalšího prototypu některou z metod evaluace.

- [Cognitive Walkthroughs](#) a další metody (napsáno přístupnou formou s důrazem na praxi)
- [Heuristická analýza](#) (ukážeme si příští hodinu)
- [Wizard of Oz](#)
- pokud jste si ještě nevybrali nebo se zajímáte o evaluaci, tady je [x dalších metod](#)