

#kiskhci: 05 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 dva týdny (29. 3. - 11. 4.) se skládá ze dvou částí (storyboardy a papírové prototypy).

Cíle:

- ilustrovat použití 2 řešení v kontextu
- vytvořit 2 odlišné papírové prototypy
- připravit se na testování obou prototypů v kolektivu na příští lekci

1 Storyboardy

Odrážky a odstavce ve Wordu dneska zaujmou už jen málokoho. Použijte informace získané z rozhovorů a diagramy z minulého úkolu jako podklad pro storyboardy. Proveďte v týmu brainstorming dalších potřeb nebo funkcí vašeho budoucího rozhraní. Ty můžete do storyboardů rovněž zahrnout.

Náležitosti:

- vše ručně kresleno (nebojte se, že neumíte kreslit) :)
- 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 projektu (lze libovolně měnit)

Výstup: Prezentace před kolegy na přespříští lekci.

Deadline a typ odevzdání: Během lekce 12. 4. odprezentujete storyboardy.

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

Hodnocení: Splněno/nesplněno

Proč? Využijete data z rozhovorů a procvičíte si metodu související s ranou fází vývoje, která se (nejen) v HCI hojně používá.

2 Papírové prototypy

Konečně se dostáváme k části, u níž můžete naplno projevít kreativitu. Uplatněte dosud zjištěné informace, projděte v týmu ideací a vytvořte dva low-fidelity papírové prototypy. Vizualizujte v nich také průchod (od začátku po konec interakce) konkrétního tasku, který půjde s prototypem vykonat.

Náležitosti:

- rozdělte se na tuto část úkolu do 2 subtýmů = vyzkoušejte si **paralelní prototypování, tzn. 2 subtýmy paralelně vytváří 2 prototypy (2x2)**
 - ano, subtým může tvořit i 1 člověk
- vše ručně kresleno (pohybujeme se na konceptuální úrovni, nejde nám o zásadní umělecké dílo, ale o logicky a jasně vymezený návrh)
- 4 papírové prototypy, které budou zahrnovat úvodní stav (např. pro web main page)
- prototyp musí plnit svou hlavní funkci a klíčové funkční requirementy, bez toho nebude možné projít dalším úkolem
- v případě, že prototyp vašeho rozhraní není možné realizovat pomocí papíru, ozvěte se a vymyslíme alternativní řešení

Výstup: 4 prototypy, s nimiž lze interagovat

Deadline a typ odevzdání: Během lekce 12. 4. krátce představíte prototypy. Ještě v hodině na ně dostanete zpětnou vazbu.

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

Hodnocení: Splněno/nesplněno

Proč? 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 modelovacích nástrojů třeba zapomněli.