

#kiskhci: 06 týmový úkol

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

Deadline: 2. 5.

Cíle:

- vytvoříte dokument Návrh testu použitelnosti

Úkol:

V rukou máte pravděpodobně prototyp, s nímž je možné interagovat bez toho, že by někdo musel „hrát“ operační systém a posouvat kartičky na papírovém displeji. (To se může lišit v závislosti na tématu.) Před tím, než se pustíte s výsledky vaší práce za uživateli, namyslete si, jak od nich budete zpětnou vazbu sbírat.

- Připravte dokument **Návrh testu použitelnosti** (1-2 A4) podle [inspirace](#) od M. Kopty. Ten bude obsahovat minimálně:
 - **2 scénáře**, které bude uživatel ve vašem rozhraní řešit (pokud vaše rozhraní tolik interakcí nenabízí, dejte si o to více záležet na celém procesu a metodách). Každý scénář obsahuje:
 - **popis tasku**
 - **hypotézy u každého tasku**
 - **uvedení do situace** (představíte testovanému/testované kontext) a zvednete je do scénáře
 - **doplňující otázky k tasku**
 - **problémové oblasti** (potenciální problémy, o kterých víte už nyní)
 - další zdroj inspirace: [checklist](#)
- proveďte pilotní testování (vyzkoušíte si test na někom), které vám ukáže, zda jdete správným směrem, nebo je třeba něco změnit

Výstup: Návrh testu použitelnosti vložte do úterý 2. 5. do [odevzdávací skříně v ISu](#). Na hodině 3. 5. se pobavíme o tom, jak proběhlo vaše pilotní testování.

Hodnocení: Splněno/nesplněno

Proč? [Cpt. Obvious](#) říká, že důkladné zpracování přípravné fáze determinuje validitu vašich budoucích zjištění. Během testování budete potřebovat nejen svůj čas, ale také čas cizích lidí. Ať to tedy má smysl.

