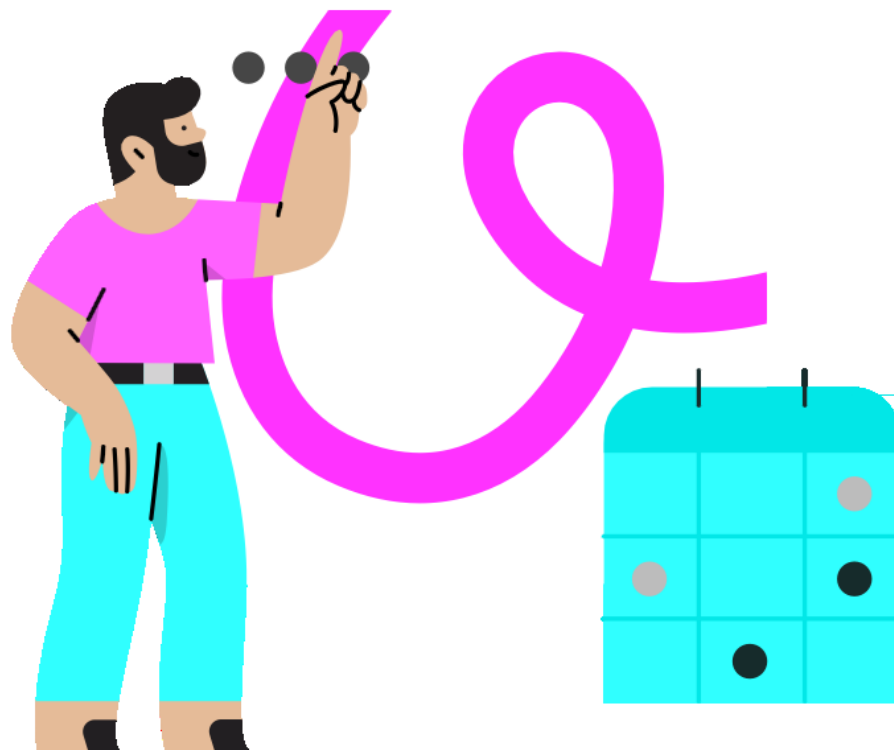


MUNI  
ARTS

# PLÁN VÝZKUMU

DESB23



Financováno  
Evropskou unií  
NextGenerationEU

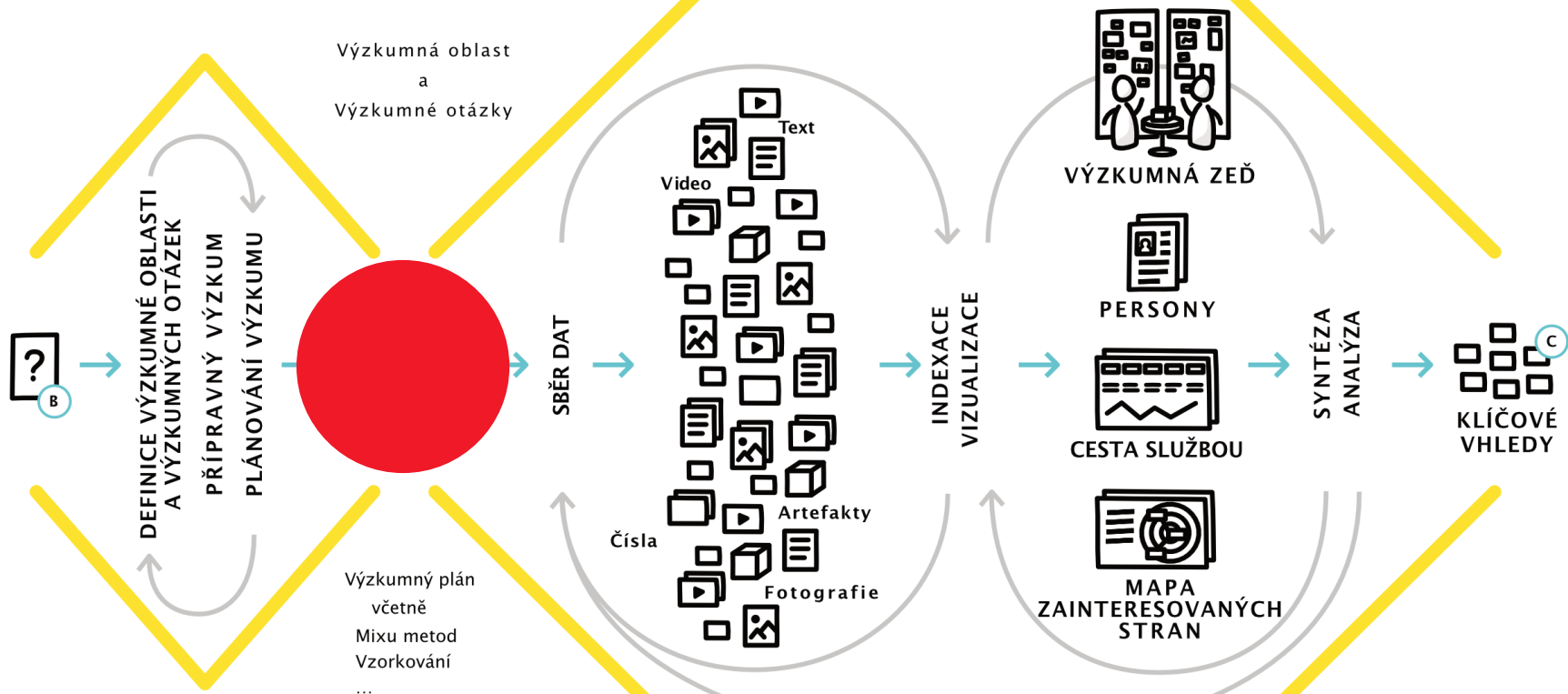


Národní  
plán  
obnovy

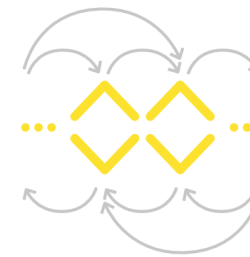
MŠMT

MINISTERSTVO ŠKOLSTVÍ,  
MLÁDEŽE A TĚLOVÝCHOVY

# ZÁKLADNÍ PROCES VÝZKUMU DESIGNU SLUŽEB



- A Iterace a výzkumné smyčky**  
Designový výzkum je iterativní - posloupnost výzkumných smyček v rámci aktivit a mezi nimi.
- B Výchozí bod**  
Výzkum obvykle začíná zadáním od interního nebo externího klienta. Na základě přípravného výzkumu definujete výzkumné otázky a začnete plánovat výzkum.
- C Výstup**  
V designovém výzkumu existuje řada možných výstupů od neformální inspirace po formální výzkumnou zprávu.

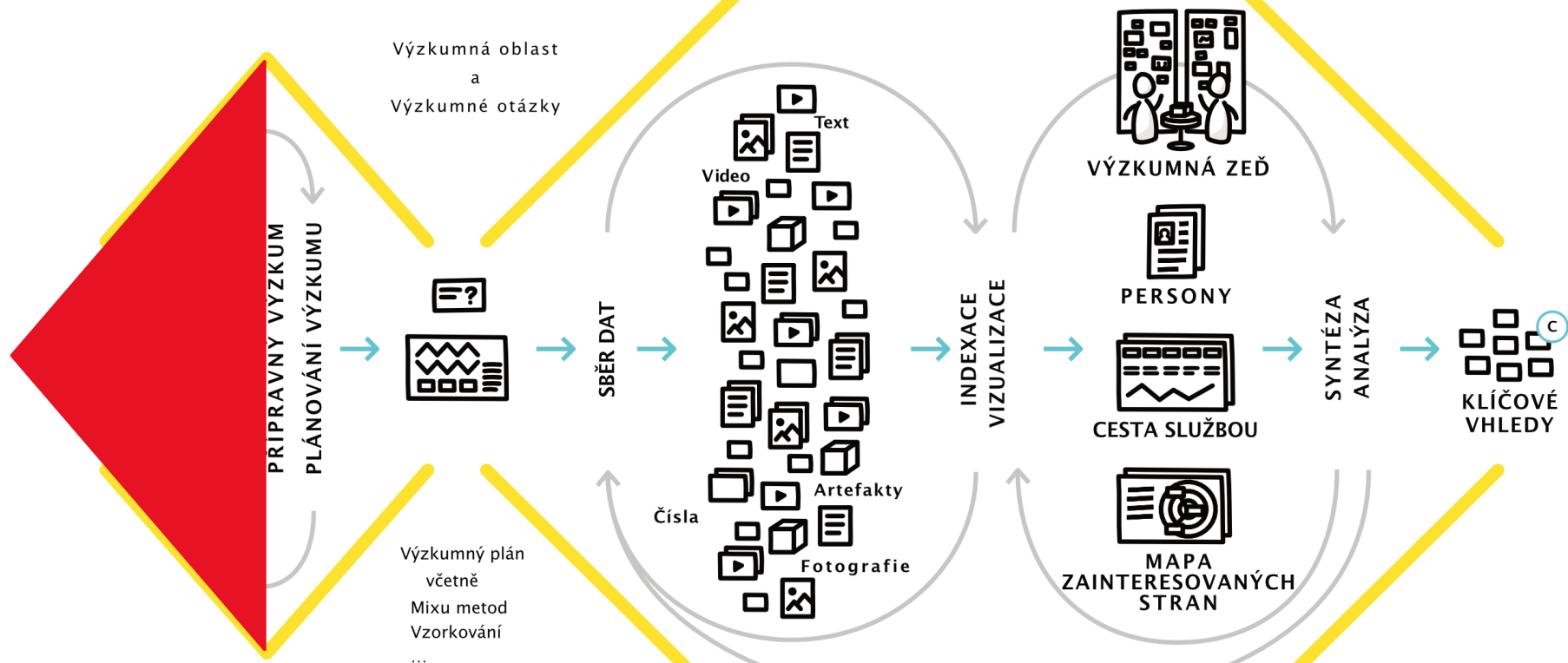


Výzkumné aktivity jsou zakotveny v iterativní sekvenci s dalšími aktivitami ideace, prototypování a implementace.

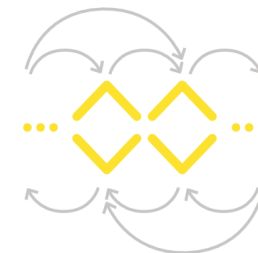
# K čemu je mi plán?

- Plán = detailní výzkumné zadání
- Spolupráce
- Ověření očekávání
- Hranice výzkumu
- Konzistence (& kvalita)

# ZÁKLADNÍ PROCES VÝZKUMU DESIGNU SLUŽEB



- A Iterace a výzkumné smyčky**  
Designový výzkum je iterativní - posloupnost výzkumných smyček v rámci aktivit a mezi nimi.
- B Výchozí bod**  
Výzkum obvykle začíná zadáním od interního nebo externího klienta. Na základě přípravného výzkumu definujete výzkumné otázky a začnete plánovat výzkum.
- C Výstup**  
V designovém výzkumu existuje řada možných výstupů od neformální inspirace po formální výzkumnou zprávu.

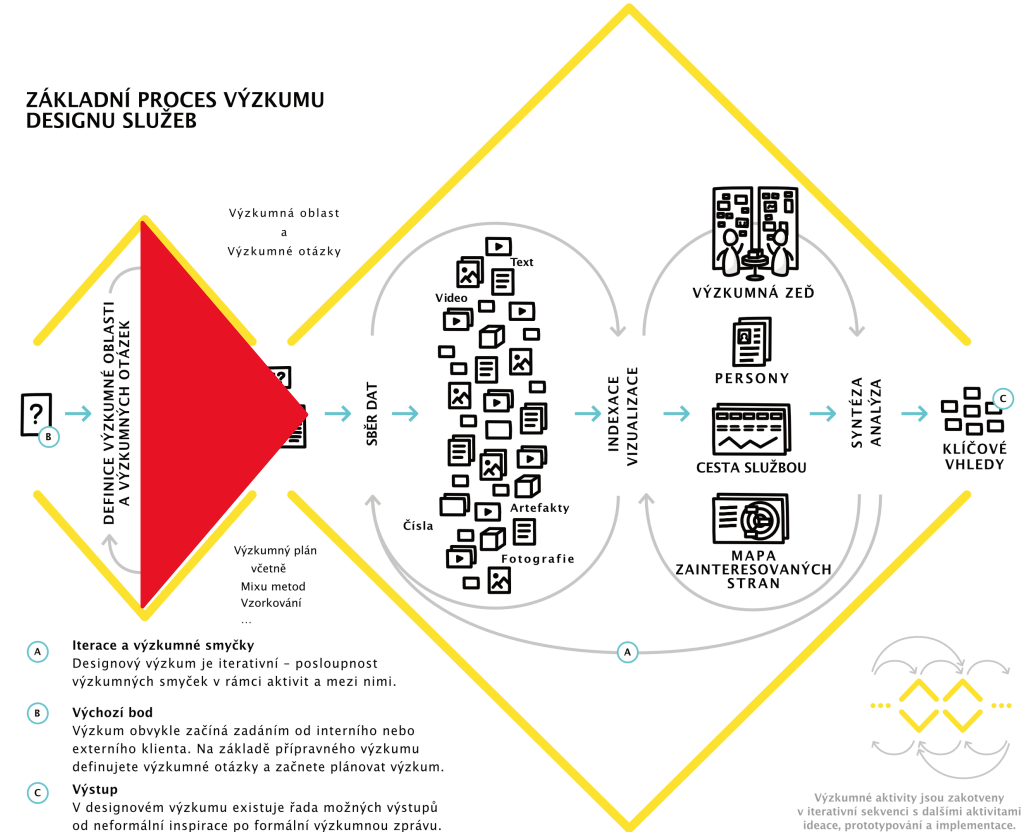


Výzkumné aktivity jsou zakotveny v iterativní sekvenci s dalšími aktivitami ideace, prototypování a implementace.

# Plán výzkumu

- Výzkumná oblast / téma
- Cíl výzkumu
- Výzkumné otázky, popř. hypotézy
- Výzkumný vzorek / cílová
- Metody
- Harmonogram

## ZÁKLADNÍ PROCES VÝZKUMU DESIGNU SLUŽEB



# Výzkumná oblast / téma

- Obecný rámec výzkumu
- Stanovuje hranice a kontext výzkumu
- Definovat jej může:
  - organizace,
  - cílová skupiny,
  - potřeby / bariéry,
  - tematické zaměření,
  - geografie atd.

# Cíl(e) výzkumu

- **Co** chcete zjistit.
  - **Proč** je to důležité.
  - **K čemu** to má přispět.
- 
- Cíle výzkumu např.: něco popsat, identifikovat, zhodnotit, ale také popsat stav číslky nebo odhalit souvislosti a vztahy.
    - Popsat, zjistit, zhodnotit a proměnné nelze měřit → kvalitativní výzkum.
    - Číselný popis, vyjádření vztahu a hodnoty lze měřit → kvantitativní výzkum.

# Výzkumné otázky

- Výzkumné otázky zpřesňují cíl výzkumu
  - 1 cíl = několik výzkumných otázek (ale ne zas moc)
  - dílčí výzkumné problémy
  - mohou být *zkoumány* samostatně
  - nasměřují vás ve výběru metod
- Klademe si je sobě (ne participantům).
- Iterativní – postupně zpřesňujete.



# Hypotézy?

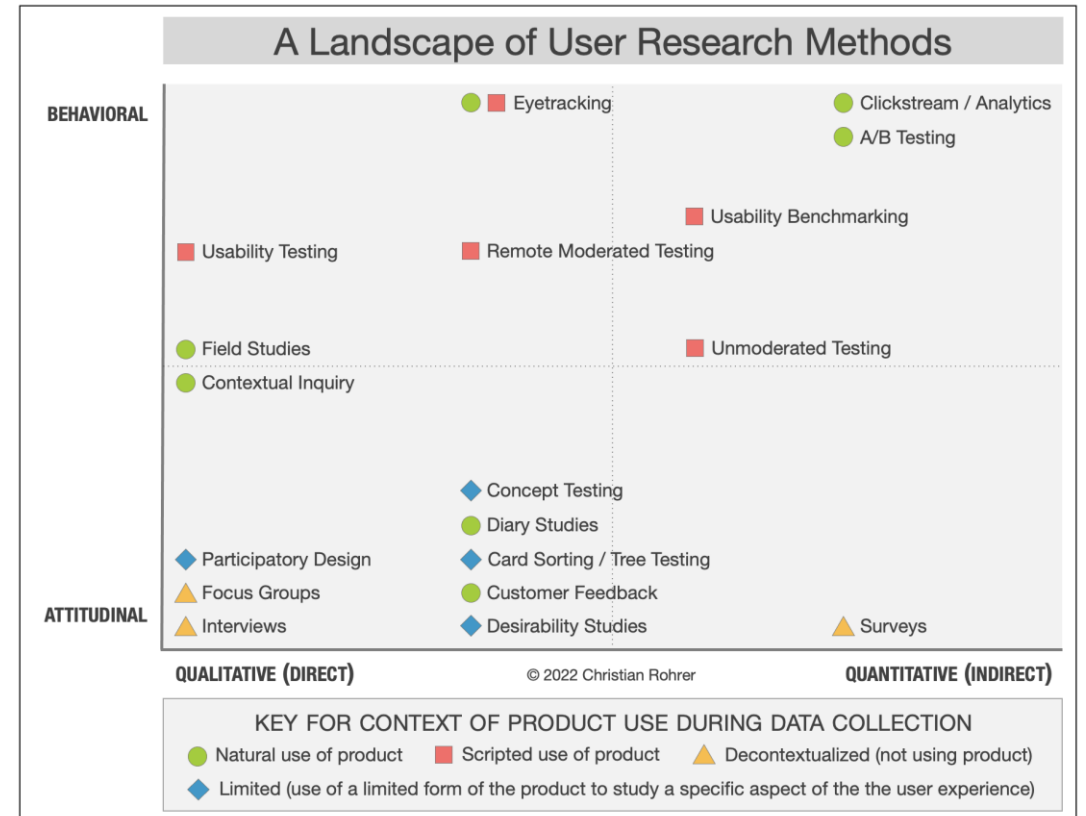
- Pouze v kvantitativním výzkumu
- Nezaměňovat s předpoklady / domněnkami
- Konkretizují výzkumný problém
- Lze je stavět na základě předchozích výzkumů
  
- Formulace jako oznamovací věta
- Vyjadřuje vztah mezi proměnnými (srovnávání, rozdíly, vztahy, následky)
- Testovatelnost = potvrdit nebo vyvrátit

# Výzkumný vzorek / skupina

- Aktéři z cílové skupiny vybraní pro účely výzkumu
- Výběr podle charakteristik:
  - Demografie
  - Chování
  - Vztah k produktu / službě
- Možnosti výběru vzorku:
  - Účelový výběr | Teoretický výběr | Snowball technika | Kritický výběr
- Počet participantů | Formy náboru

# Metody

- Zvolené metody
- Postup, průběh sběru
- + forma zaznamenávání dat
- + očekávané přístupy k analýze / syntéze
- + scénář výzkumu



# Harmonogram

- Milníky výzkumu
  - Např. kdy bude probíhat nábor / pilotní sběr / sběr dat / analýza / syntéza / termíny odevzdání
- Zapojení ostatních
  - Tým / Klienti / Participant

# Příklady výzkumných plánů

- Uživatelské testování webových knih & čtení a čtenářství
- Blended Learning v knihovnách

# The UX Research Canvas

Project Name:

Facilitator:

Iteration #:

Last Updated:

## 1. Business Outcome

The customer experience area that we will focus on is...

### Adoption

Turns prospective users into actual users

### Retention

Improves the percentage of regularly returning visitors

### Satisfaction

Meeting and exceeding user needs and expectations

### Engagement

Staying connected to user interests, motivations, and goals

### Efficiency

The speed at which users can accomplish their tasks

### Other

Describe here:

## 2. Key Questions

We will explore these questions...

## 3. Assumptions

We already have these beliefs about the topic of inquiry...

## 4. Recruitment Criteria

We will recruit these types of people...

We're interested in these  
User Behaviors...

We're interested in these  
User Demographics...

## 5. UX Methods

We will use this methods to explore our questions and assumptions...

## 6. Hard Deliverables

We will visualize the research with...

## 7. Stakeholders

The key stakeholders are...

## 8. Timeline

This project will be time-bound by...

Start Date

Check-ins, Co-Research, and Synthesis Sessions

End Date

## 9. Research Statement

Describe the research plan in a nutshell using steps 5, 4, 2, and 1.

We will \_\_\_\_\_ with \_\_\_\_\_  
(research methods) (recruitment criteria)

to understand \_\_\_\_\_  
(key questions)

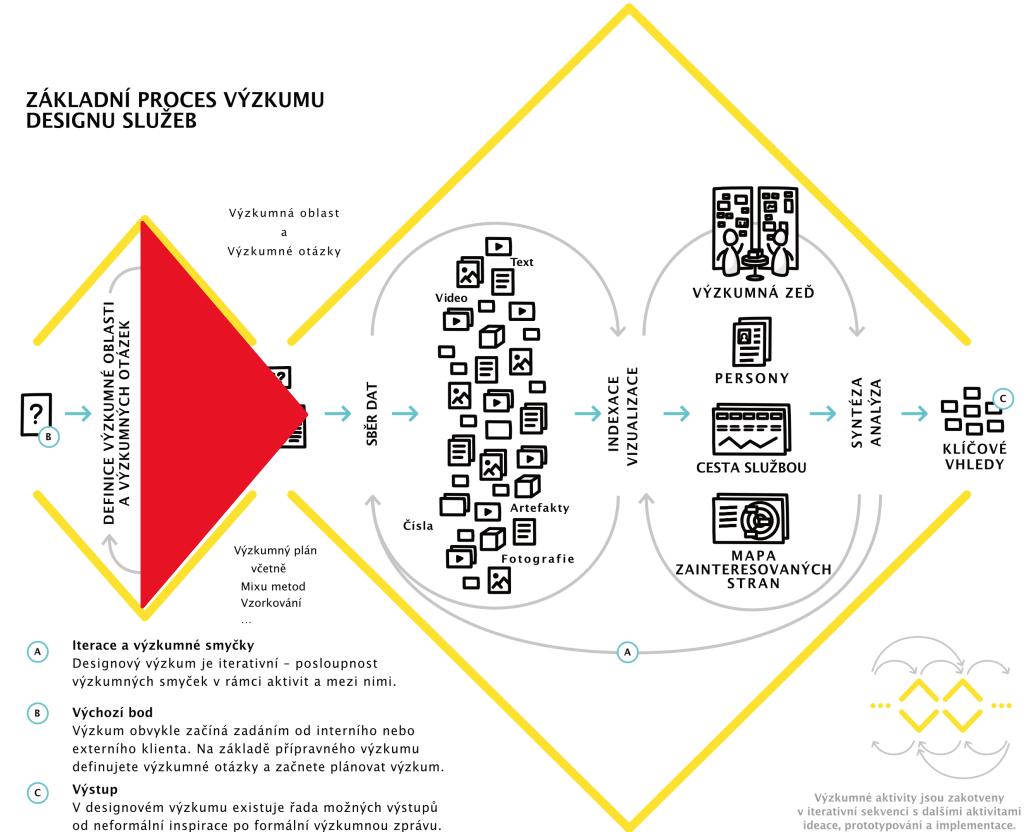
so that we can improve \_\_\_\_\_  
(business outcome)



# Plán výzkumu

- Výzkumná oblast / téma
- Cíl výzkumu
- Výzkumné otázky, popř. hypotézy
- Výzkumný vzorek / cílová
- Metody
- Harmonogram

## ZÁKLADNÍ PROCES VÝZKUMU DESIGNU SLUŽEB



M U N I  
A R T S