

SÍLA

PROTOTYPOVÁNÍ

(SCÉNÁŘE, PERSONY, STORYBOARDY, PAPIROVÉ
PROTOTYPOVÁNÍ)

TOMÁŠ BOUDA

KISK 2013 KOMUNIKACE ČLOVĚK-POČÍTAČ



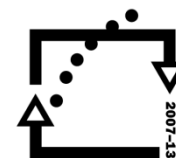
evropský
sociální
fond v ČR



EVROPSKÁ UNIE



MINISTERSTVO ŠKOLSTVÍ,
MLÁDEŽE A TĚLOVÝCHOVY



OP Vzdelávání
pro konkurenceschopnost



INVESTICE
DO ROZVOJE
VZDĚLÁVÁNÍ

VAŠE NÁPADY???

„You can observe a lot by just watching.“

Yogi Berra

http://en.wikipedia.org/wiki/Yogi_Berra



ZMĚNA, INOVACE, NÁPAD

Odpovězte si na dvě základní otázky:

Co chtějí vaši uživatelé?

Co chcete vy?

Máme spoustu cílů – společenské, obchodní, finanční, ekologické apod.

UŽIVATELSKÝ VÝZKUM (ANALÝZA UŽIVATELSKÝCH POTŘEB)

Potřebujete vědět:

- Kdo je vaše **cílovka**?
- Jaký je váš konkrétní **uživatel**?
- Co si vaši uživatelé **myslí**?
- Jaké jsou jejich **hodnoty a cíle**?
- Jaké jsou jejich **pracovní a denní úkoly**?
- Jaké jsou jejich **konkrétní úkoly**, které budou řešit prostřednictvím vaší technologie/produktu/aplikace/řešení?

ANALÝZA UŽIVATELSKÝCH POTŘEB - METODOLOGIE

Pozorování uživatelů v jejich přirozeném prostředí je nejvhodnější, ale zato časově náročné.

Dotazníkové šetření a interview jsou metody vhodné k statistické analýze a v případě většího počtu účastníků výzkumu. V případě dotazníku přicházíme o přímý kontakt s cílovou skupinou.

Focus groups jsou užitečné, ale náročné na organizaci.

1.) POZOROVÁNÍ

- Jack Whalen – Call Centrum pro opravu kopírek XEROX PARK
<http://choo.fis.utoronto.ca/fis/courses/lis2176/Readings/bobrow.pdf>

Proces pozorování

- Spřátelte se s pozorovanými X nedávejte o sobě vědět.
- Pozorujte všechno, co uživatelé dělají.
- Zhodnoťte všechno, čeho jste si všimli (bez uživatelů i s uživateli v průběhu pozorování).
- Hledejte chyby a chvíle, kdy se uživatelé zmýlí nebo jim něco nejde.

DOTAZNÍK A INTERVIEW

Jak si vybrat respondenty?

- Z cílové skupiny?
- Mohou aktuálně systém užívat/nevyužívat?

Nábor respondentů

- Soc. sítě
- „Zeptej se bráchy“
- Motivujte je!

DOTAZNÍK A INTERVIEW

Položte dobrou otázku, dostanete dobrou odpověď.

Dobré otázky

Jak je pro vás denní update systému podstatný?

Co na programu máte rádi?

-> Používejte otevřené otázky

-> Ticho je také důležité, většinou pak někdo začne mluvit.

Špatné otázky

Co byste dělal/měl rád/chtěl v tomto hypotetickém případě.

Jak často cvičíte?

-> Nepoužívejte škálu.

-> Nepoužívejte otázky typu ano/ne.

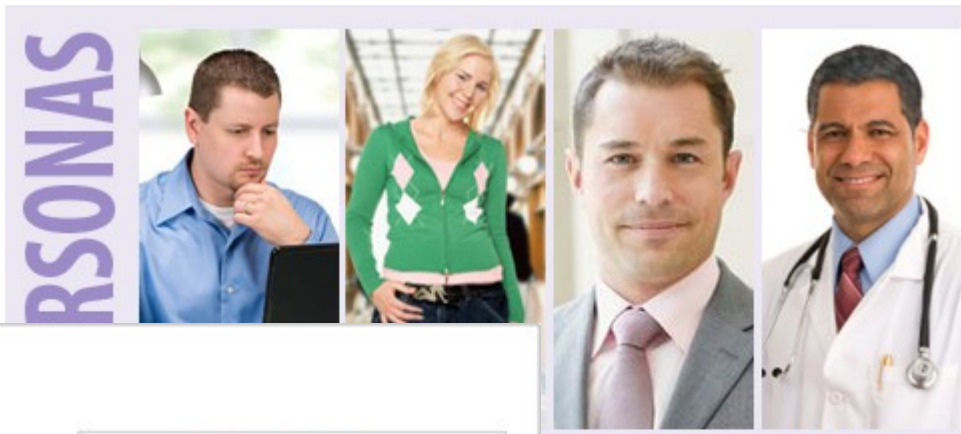
PERSONY

Persony = Abstraktní profily konkrétních lidí (našich uživatelů)

- Věk
- Demografické faktory
- Motivace, přání, sny, záměry, cíle, chování, etc.
- Obrázek a jméno

Chceme navodit empatii (psychologie apod.)

PERSONY



Peter

The busy parent

About Peter

- Works in London for an advertising firm
- Lives in Surrey with his wife and 2 young kids
- Has a busy life so is a big fan of time savers
- Is comfortable online and does a lot of shopping online (as it's more convenient)
- Is a 'hunter' shopper – wants to get in and out as quickly as possible
- When shopping usually just wants to find something that ticks all the boxes
- Wants to get good value – preferably the best price possible
- Gets frustrated by not being able to specify a delivery window for online purchases
- Gets annoyed by slow and clunky websites



"I don't want to have to faff around"

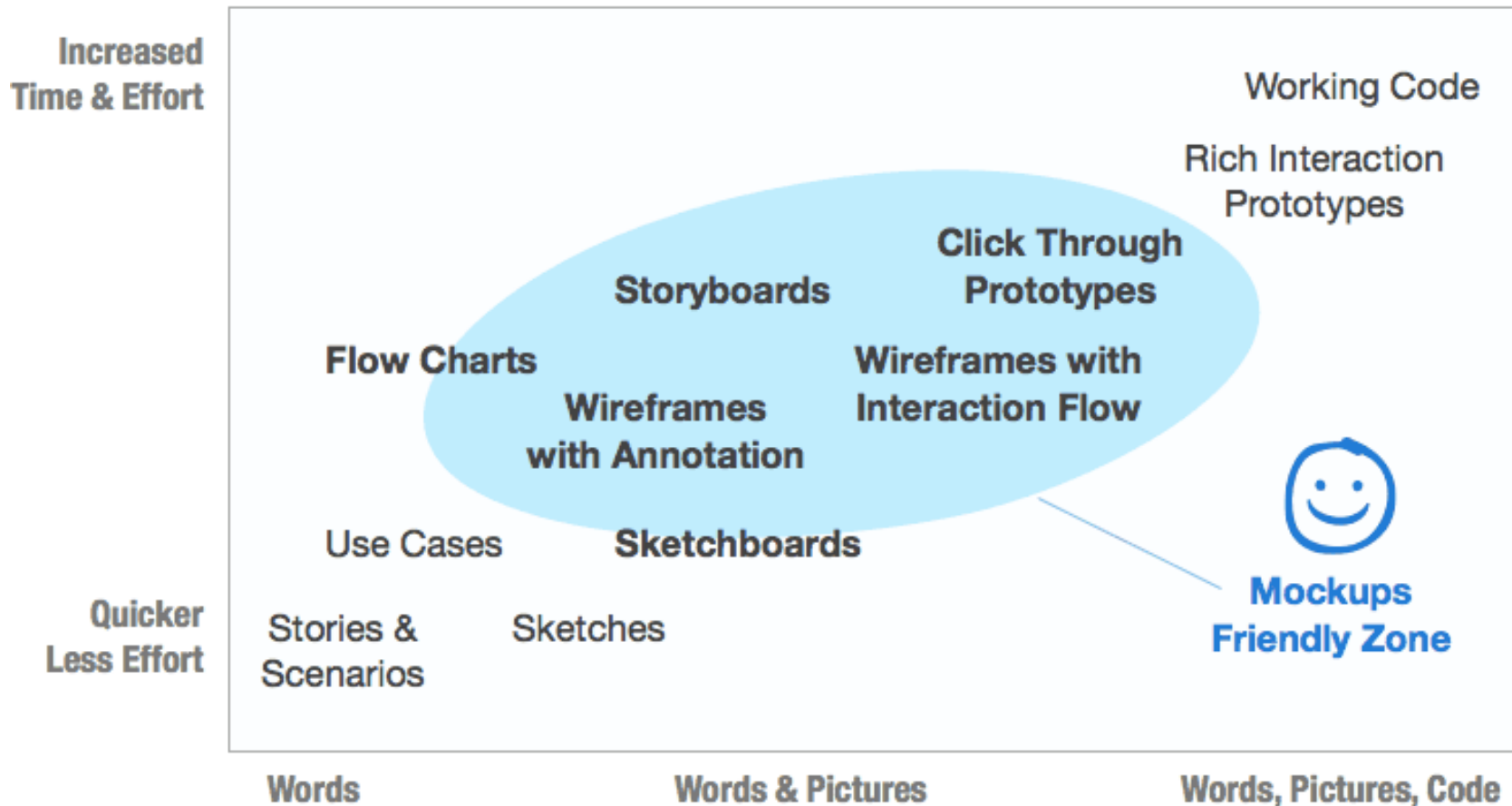
Key goals

- To get the best price possible
- Be inspired
- A quick and painless online purchase

James Bond	David Watkins
Young-33	Senior-55
Banking	Medical
Extroverted?	Introverted?
Technical enthusiast	Technical minimalist
Capture essentials	Systematic pattern
Present Solutions	Coordinate and make status reports
Get information from Missed Meetings	Effective meeting facilitating and note-taking
Consolidated Notes w/ Handouts & Slides	All types of notes
YES	YES
Enhanced Teleconferencing	Custom Configuration of Software

PROTOTYPOVÁNÍ

Techniques for Specifying Interaction with Mockups



Zdroj: <http://support.balsamiq.com/customer/portal/articles/107999-specifying-interaction-with-mockups>

PROTOTYPOVÁNÍ

Tipy a triky:

- **Všechny materiály mějte na jednom místě.**
- **Pracujte rychle a používejte znovupoužitelné části.**
- **Udělejte si fotku přístroje, na který budete vytvářet aplikaci.**
- **Pokud je to možné, využívejte známe grafické a interakční elementy daného systému.**

PROTOTYPOVÁNÍ - TYPOLOGIE Z HLEDISKA TECHNOLOGIE

-Storyboardy

-Papírové prototypování

-Wizard of Oz

-Digitální mockup

- digitální prototyp vytvořený za pomoci speciálního software.

-Video prototypování

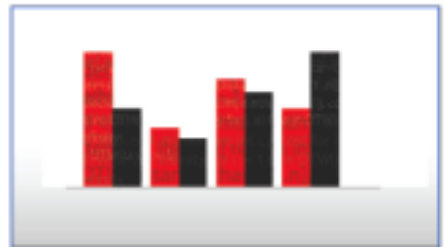
- podobně jako storyboardy.

STORYBOARDY

Storyboard = kreslený scénář, který nám pomůže pochopit kontext **uživatel – prostředí – designovaný nástroj/aplikace/produkt**. Zachycuje děj, příběh, scénář.

-Nejde o pěkné obrázky, ale o předání nápadu a představy.

STORYBOARD



PAPÍROVÉ PROTOTYPOVÁNÍ

Výhody

- Odhalíte zásadní chyby v designu rozhraní.
- Šetříte peníze za vývoj špatného produktu.
- Můžeme experimentovat s mnoha variantami.
- Špatně navržený papírový prototyp můžeme vyhodit a vytvořit úplně nový.
- Usnadňujete komunikaci mezi vývojovým týmem, designérem, uživatelem a vámi (klientem).
- Nemusíte programovat.
- Umocňuje kreativitu.

PAPÍROVÉ PROTOTYPOVÁNÍ

Potřebujete

- Model přístroje
- Různé papíry
- Tužky, fixy, pastelky
- Nůžky, lepidlo, izolepu

PAPÍROVÉ PROTOTYPOVÁNÍ



PAPÍROVÉ PROTOTYPOVÁNÍ

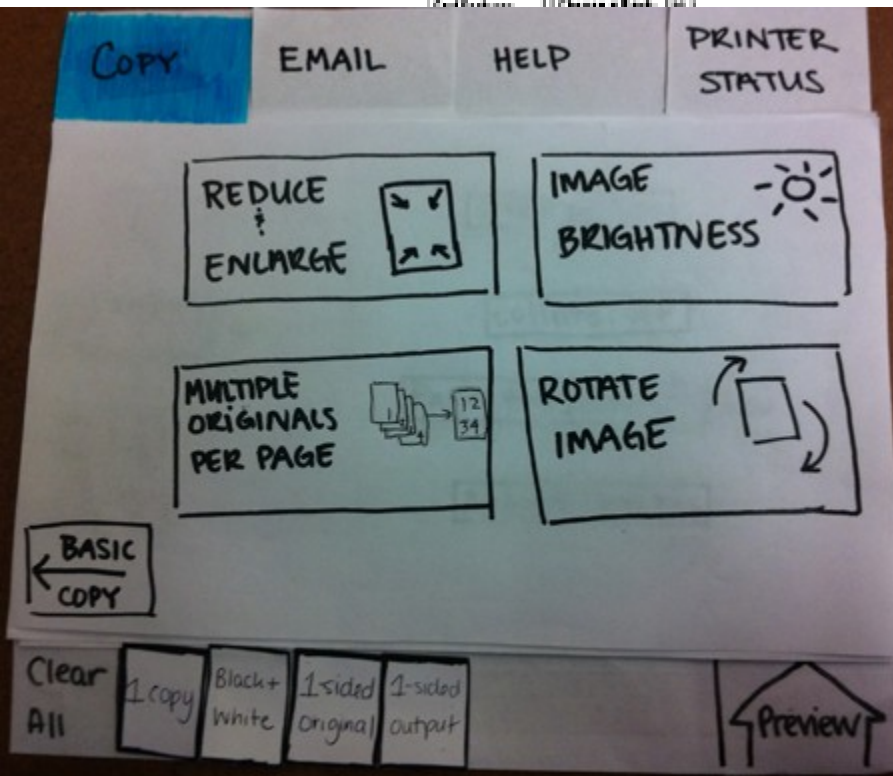
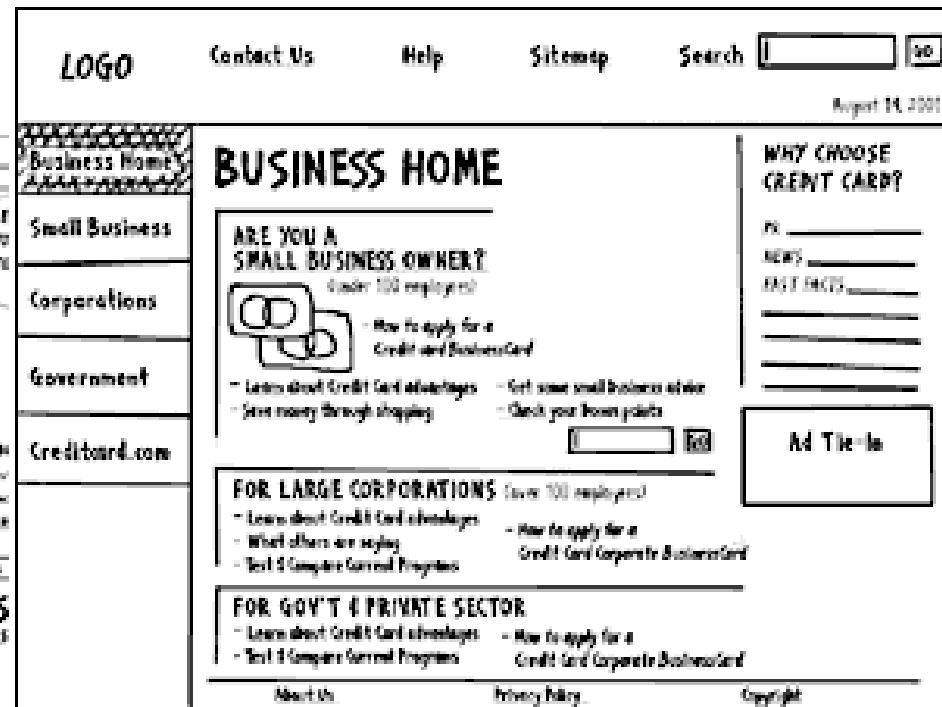
Přemýšlejte

- Za jak dlouho jste schopni vytvořit první obrazovku?
- Můžete si vytvořit rozmnoženinu první obrazovky.
- Jak rychle jste schopni případně prototyp změnit?

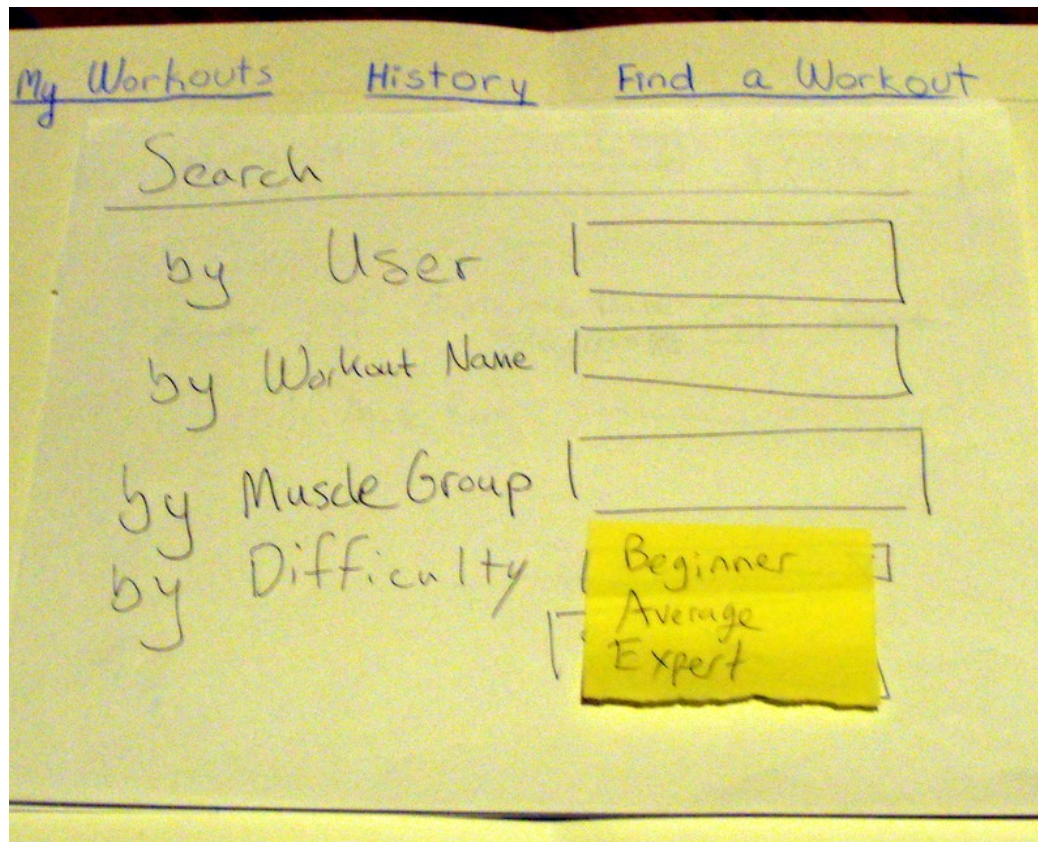
ROZBALOVACÍ MENU



OZNAČENÍ



TEXTOVÁ POLE



OVLÁDÁNÍ

Snažte se používat prvky systému, pro který prototypujete.



ZÁVĚR

Prototypujte levně a rychle.

LITERATURA A ODKAZY

SNYDER, Carolyn. *Paper prototyping: the fast and easy way to design and refine user interfaces*. San Diego, CA: Morgan Kaufmann Pub., c2003, xxiv, 378 p. ISBN 15-586-0870-2.

Prototypování aplikací na iPhone. Výhody X nevýhody, Jak na to v krocích. Pozadí, standardizované ovládání: tap bar, posuvné ovládání, vkládání textu, výběr možností, označení možností, upozornění, Segmentované ovládání.

<http://www.codeproject.com/Articles/111949/Excerpt-from-Designing-the-iPhone-User-Experience>

Templates iphone a některých Windows a Android telefonů (volně ke stažení):

<http://www.tripwiremagazine.com/2012/07/free-printable-sketching-wireframing-templates.html>

Stránka, kde lze stáhnout komponenty pro papírové prototypování HTC, Tablety s HoneyCompem, iPhone, iPad atd. <http://www.zurb.com/playground/honeycomb-stencils>

Zajímavý článek o prototypování:

<http://www.userfocus.co.uk/articles/paperprototyping.html>

DĚKUJI ZA POZORNOST

TOMÁŠ BOUDA

BOUDATOMAS@GMAIL.COM

KISK 2012 KOMUNIKACE ČLOVĚK-POČÍTAČ



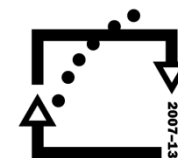
evropský
sociální
fond v ČR



EVROPSKÁ UNIE



MINISTERSTVO ŠKOLSTVÍ,
MLÁDEŽE A TĚLOVÝCHOVY



OP Vzdělávání
pro konkurenceschopnost



INVESTICE
DO ROZVOJE
VZDĚLÁVÁNÍ