

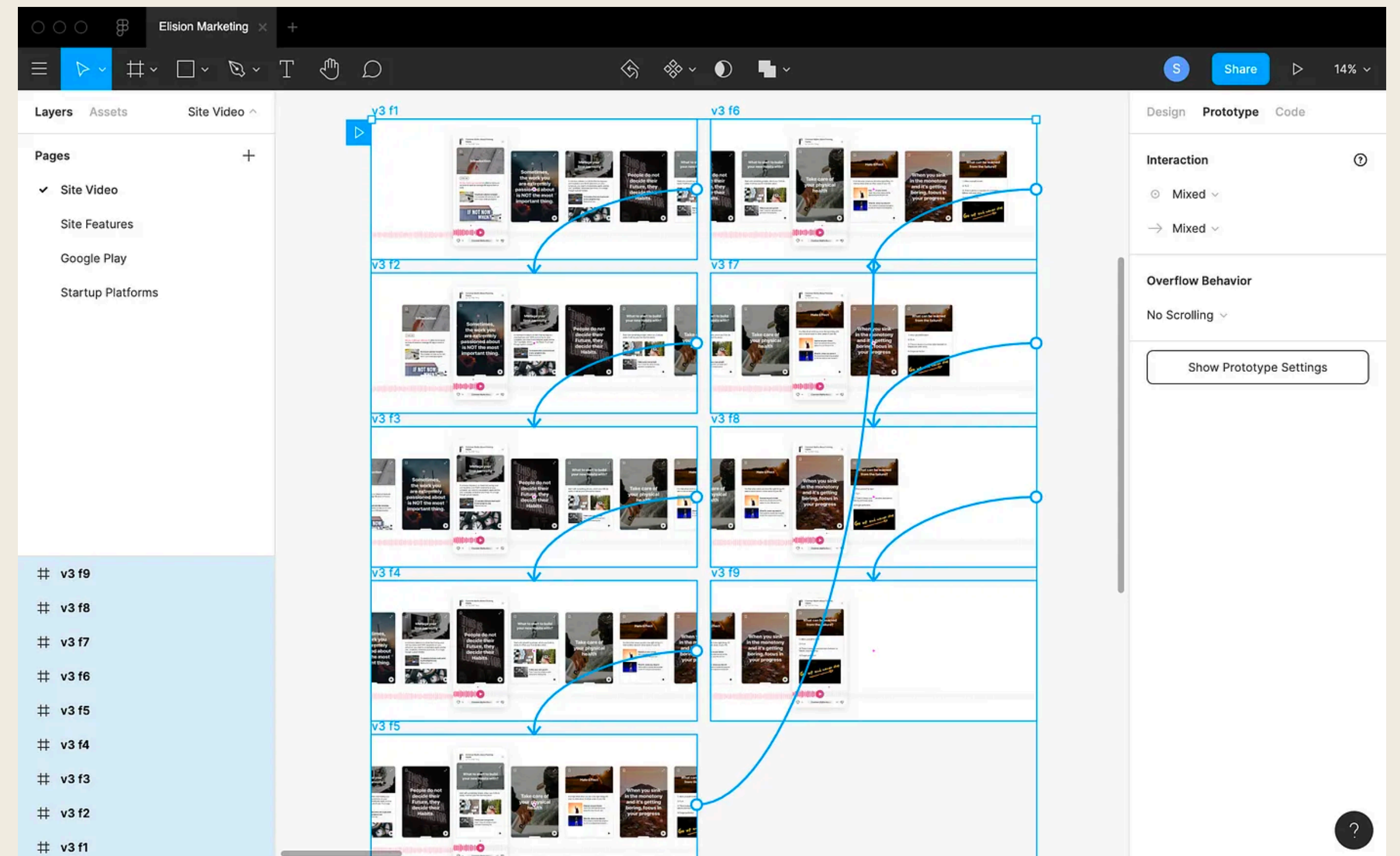
Uživatelský výzkum

Definování

Prototypování

High fidelity prototypes

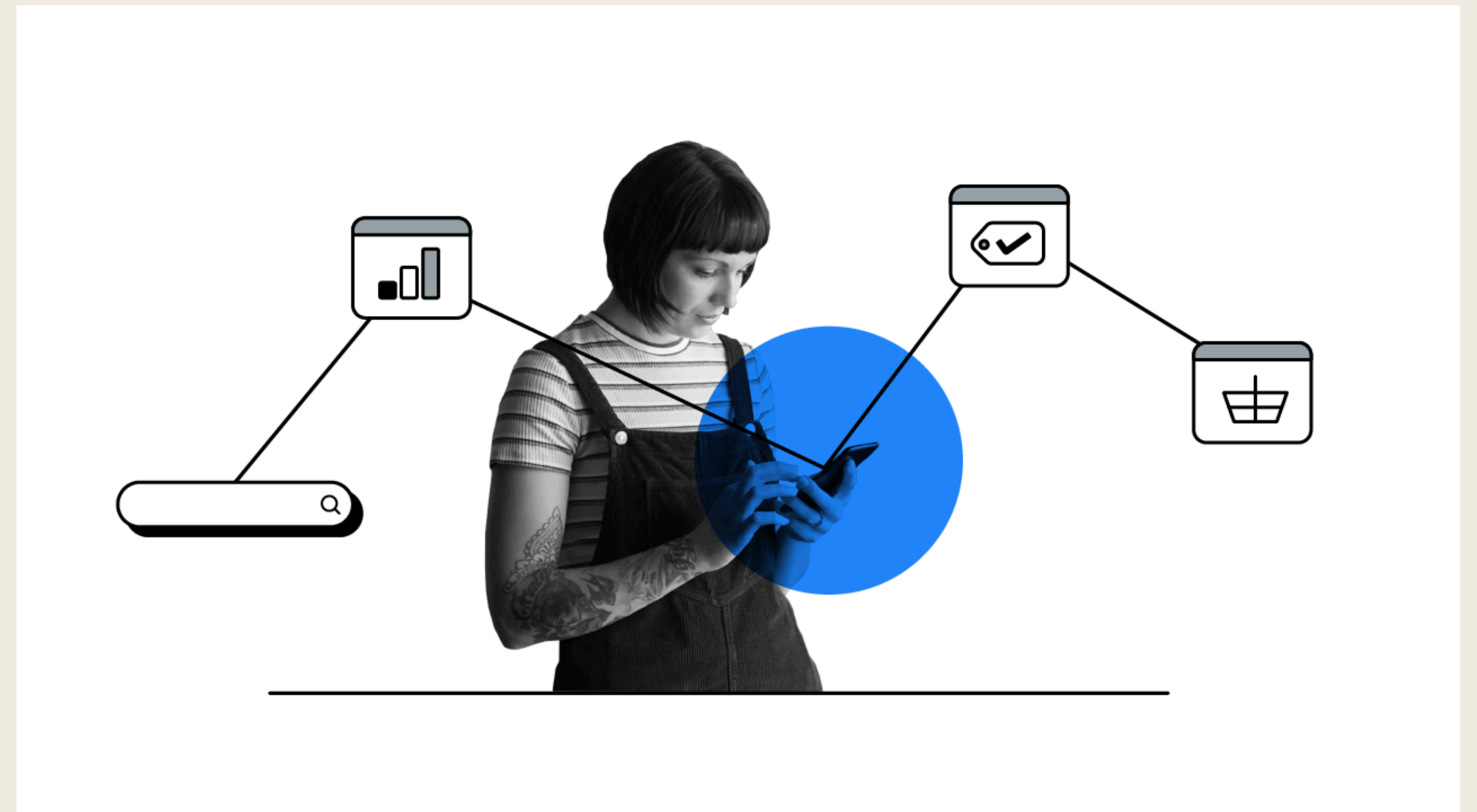
- Figma - vytváření interaktivních (klikacích) prototypů
- První prototyp testujeme s uživateli



Testování prototypu

Uživatelské testování

- Uživatel bez předchozí znalosti: „Co si myslíte, že to je? K čemu to slouží?“
- Scénáře: Otevři aplikaci - vytvoř si uživatelský profil - zadej vstupní parametry
- Zaměřujeme se na plynulost, chyby: Kde se uživatel zasekl? Co mu není jasné?



Heuristická analýza

Zhodnocení aplikace odborníkem

- 10 - 12 kritérií
- <https://www.nngroup.com/articles/how-to-conduct-a-heuristic-evaluation/>

10 Usability Heuristics

- Visibility of System Status
- Match Between System & the Real World
- User Control & Freedom
- Consistency & Standards
- Error Prevention
- Recognition Rather than Recall
- Flexibility & Efficiency of Use
- Aesthetic & Minimalist Design
- Help Users Recognize, Diagnose & Recover from Errors
- Help & Documentation

Interaction Design Foundation
[interaction-design.org](https://www.interaction-design.org)