



INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ

Úkol č. 2 Vytvoření digitálních mockup prototypů

Odevzdání: 22. 10. 2013, 21:00

Cíl:

- A) *Vymyslete vaše stanovisko k problému, který řešíte*
- B) *Vytvořte storyboard*
- C) *Vytvořte odděleně dva papírové prototypy*
- D) *Sejděte se a vyberte z prototypů to dobré – zvolte vaše řešení*
- E) *Vytvořte jeden digitální prototyp*

Ad A) Vydefinovat si **stanovisko k problému** je důležitým krokem v rámci celého prototypování. Konkrétně si tak ujasníte, co je vlastně vaším cílem a k čemu má vaše aplikace/web sloužit. V tomto bodě vycházejte z vašeho prvního úkolu. Problémy a nápady, které jste vygenerovali v rámci brainstormingu, teď určitě využijete. Vyberte si jeden konkrétní problém a zaujměte k němu stanovisko.

Příklad:

Problém: Po zimě jsou v silnicích vytlučeny díry a často se tak stávají příčinou dopravních nehod.

Stanovisko: Kdyby byly na díry v silnicích upozorňování silničáři, nestávalo by se tolik nehod.

(Alternativní stanovisko: Nehod by se nestávalo tolik, kdyby měli řidiči v chytrých telefonech aplikaci, která by je díky lokalizaci na nové díry neustále upozorňovala).

Pamatujte si, že na tomto stanovisku k problému budete pracovat celý semestr. Proto si na něm dejte záležet.

Ad B) Vytvořte **storyboard**, který bude popisovat kontext situace, kterou díky aplikaci řešíte. Zahrňte do storyboardu uživatele, místo a situaci, naznačte uživatelskou motivaci – proč konkrétní aplikaci/web využívá. Ze storyboardu by mělo vyplývat, co může uživatel s aplikací/webem dělat a jaké jsou funkcionality systému. Nezapomeňte vyzdvihnout spokojenost uživatele po správně



INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ

vykonaném sledu kroků, které jej vedou k cíli. Podívejte se na [Guide to Storyboard](#), jistě vás inspiruje.

Storyboard bude obsahovat 7-9 komiksových okének, používejte fixy a jednoduché zobrazení. Na detaily budete mít čas celý semestr.

Ad C) Rozdělte se v týmu na dvě skupiny. Každá zpracuje jeden papírový prototyp tak, aby druhá skupina nevěděla, na čem pracuje. Každý prototyp bude zpracován podobně, jako prototyp prezentovaný na II. hodině HCI k prototypování. Oba prototypy musí řešit ten samý problém a vaše stanovisko. Fotky nebo videozáznam obou prototypů nahrajte na YouTube (nebo jinam) a vložte do blogu na Inflow.

Příklady papírových prototypů:

<http://www.youtube.com/watch?v=3fk0uWer6lQ>

<http://www.youtube.com/watch?v=Bq1rkVTZLtU>

Ad D) Po vytvoření obou prototypů se setká celý tým a diskutuje o prototypu. Vydefinujte nejlepší aspekty obou rozhraní. Shodněte se na budoucím prototypu. Pamatujte si, že když vytváříte dva prototypy, více využíváte vaše kreativní schopnosti a výsledek pak bude jistě lepší.

Ad E) Prostřednictvím nástroje [Axure](#) nebo [Balsamiq](#) vytvořte jeden finální prototyp, který vychází z vaší shody v bodě D.

Balsamiq je licencován asi na 15 dní. Na internetu se však k němu dá najít klíč ;-)- pst! Výsledek vypadá nějak takto: <http://bit.ly/agrochangeprototyp> (tohle vytvořili studenti v minulém semestru). Stručný manuál najdete na webu Balsamiqu. Velice jednoduchý návod je třeba tady: http://www.youtube.com/watch?v=IrpXjcpCf_k.

V případě nástroje **Axure** není myšlen prototyp, který jsme připravovali na III. hodině s Janem Hlaváčem. Ale když budete mít odvalu a chuť, klidně se do něj pusťte. Nicméně i v programu Axure uděláte podobný prototyp jako v Balsamiqu.

Výsledné klikatelné PDF vložte do Dropboxu a do blogu uveďte odkaz, ze kterého si jej můžeme všichni stáhnout.

Příspěvek na blogu bude obsahovat:

- Stanovisko k problému
- Fotografie storyboardu

INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ

- Fotky, nebo obrázky dvou papírových prototypů.
- Jeden odkaz na digitální prototyp.

Hodnocení

| | |
|---|---|
| <p>10 – 7b. perfektní zpracování</p> | <p>V příspěvku v blogu bude jasně definováno vaše stanovisko k problému, fotografie storyboardu v 7-9 komiksových polích, fotky nebo video dvou papírových prototypů a odkaz na stažení výsledného digitálního prototypu. Prototyp bude precizně proveden a všechny relevantní elementy rozhraní funkční. Článek bude napsán čtivou formou.</p> |
| <p>6 – 3b. dostatečné zpracování</p> | <p>Na blogu bude definováno stanovisko k problému, fotografie storyboardu v nejméně 4 komiksových polích, obrázek nebo video jednoho papírového prototypu a odkaz na stažení digitálního prototypů. Prototypy nemusí být precizně provedeny a také některé méně významné prvky designu nemusí být funkční. Článek by měl být čtivě napsaný.</p> |
| <p>2 – 0b. nedostatečné zpracování (nutná oprava do 3 prac. dnů)</p> | <p>Takto hodnocený úkol nedosahuje kvality úkolu zpracovaného dostatečně.</p> |

Tomáš Bouda

boudatomas@gmail.com