

ÚVODNÍ HODINA

(OBSAH KURZU, HODNOCENÍ, SDÍLENÍ DOBRÉ PRAXE)

TOMÁŠ BOUDA

KISK 2013 KOMUNIKACE ČLOVĚK-POČÍTAČ



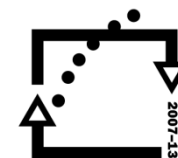
evropský
sociální
fond v ČR



EVROPSKÁ UNIE



MINISTERSTVO ŠKOLSTVÍ,
MLÁDEŽE A TĚLOVÝCHOVY



**OP Vzdělávání
pro konkurenceschopnost**



INVESTICE
DO ROZVOJE
VZDĚLÁVÁNÍ

JSTE TU SPRÁVNĚ?

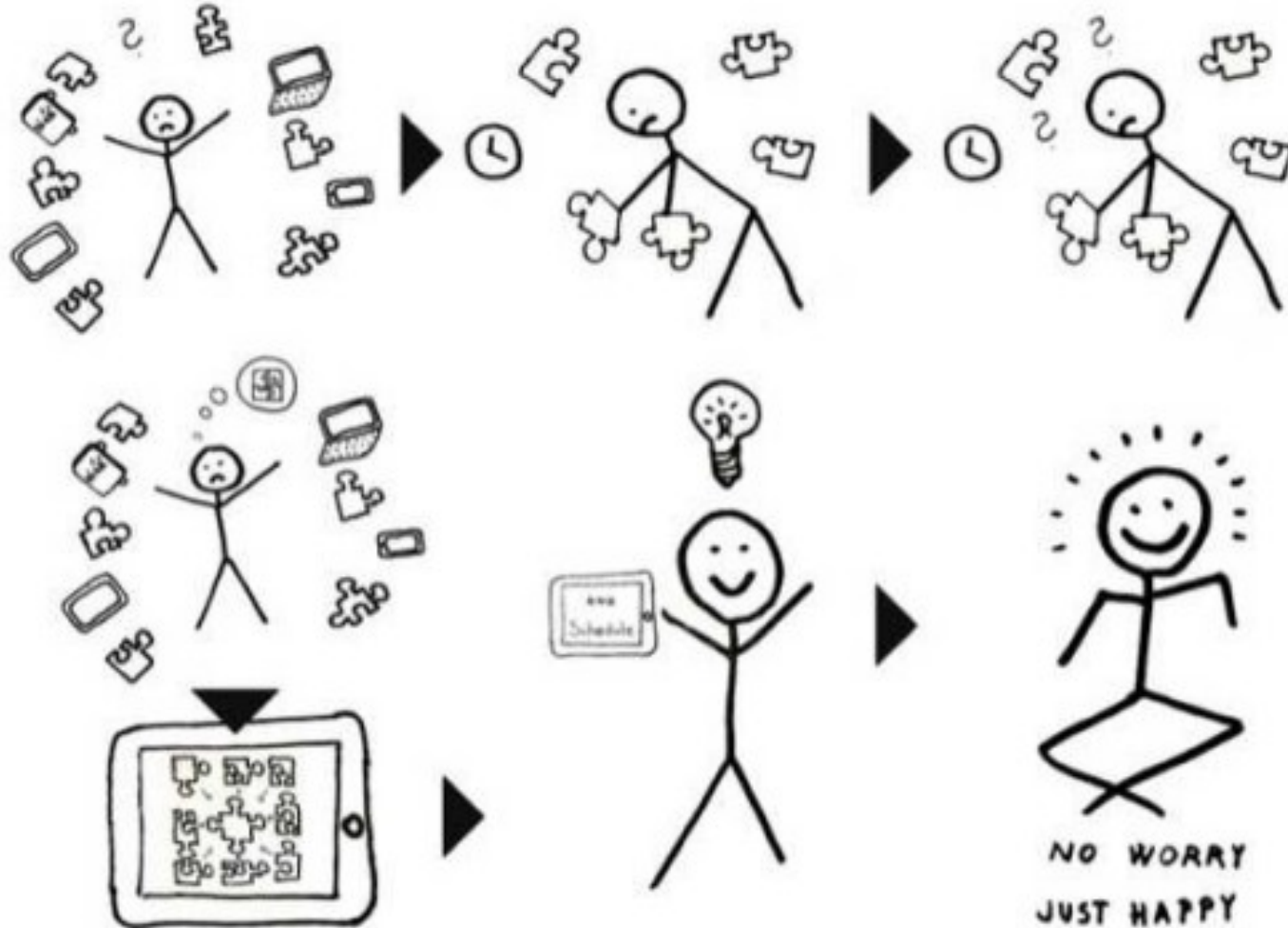
- **Jde vám pouze o kredity? Pak tento předmět není pro vás.**
- **Vyžadují proaktivní přístup k předmětu.**
- **Nezajímá mě „To nejde... a To neumím“.**

CO SE NAUČÍTE?

- Navrhovat a prototypovat vlastní mobilní aplikace, aplikace na tablety nebo webové aplikace.
- Testovat vaše aplikace pomocí heuristické analýzy a uživatelského testování.
- Pracovat v Axure/Balsamiqu.

PROGRAMOVAT NEBUDEME!

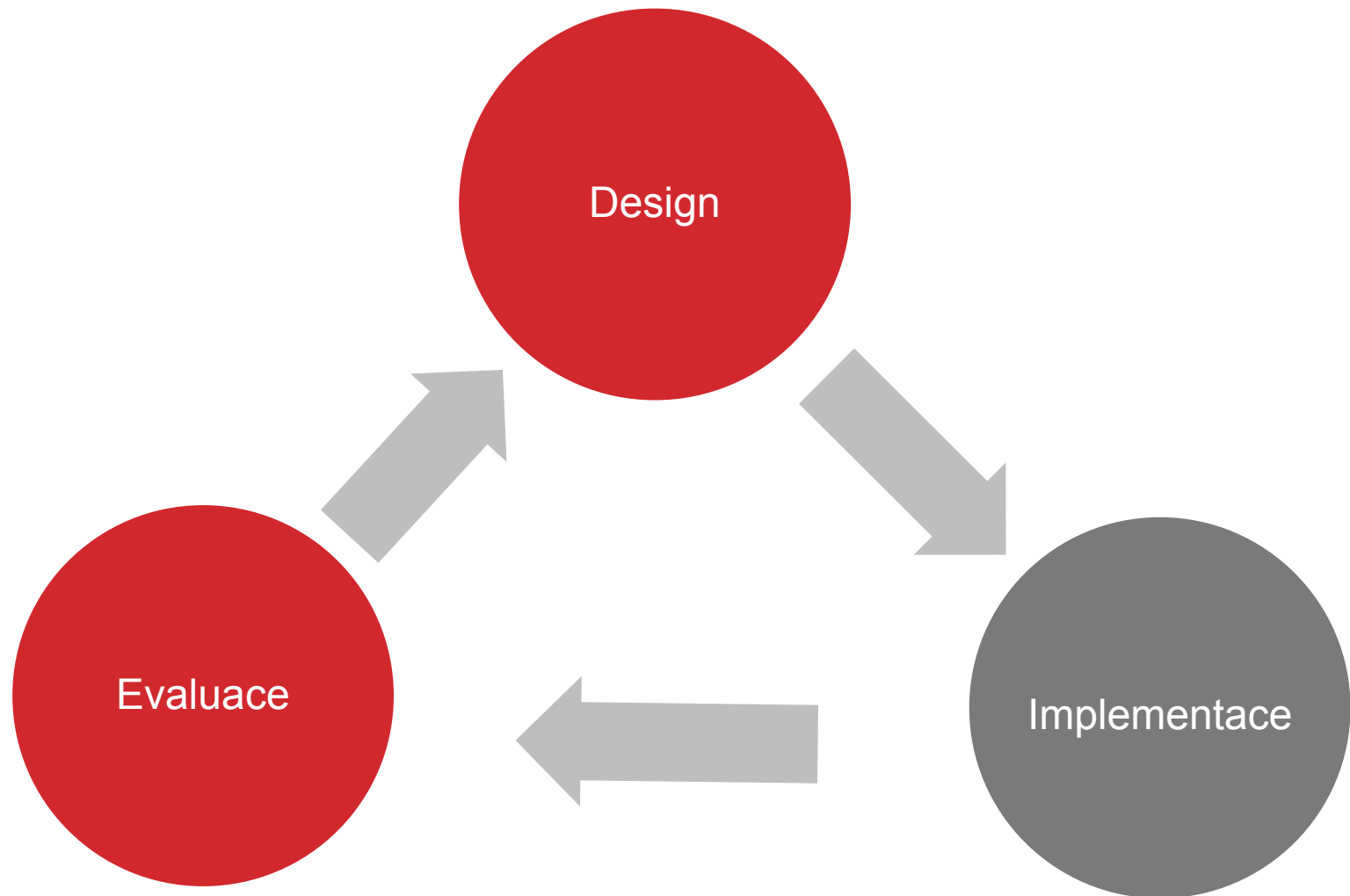
AWE SCHEDULE – TODAY



OBSAH KURZU - TEORIE

1. úvod
2. scénáře, persony, storyboardy, papírové prototypování
3. prototypování- digitální mock-ups (Axure)
4. Testujeme/hrajeme si
5. heuristická analýza II.
6. přímá manipulace
7. mobilní aplikace - *Jan Martínek*
8. vizuální a informační design
9. uživatelské testování - *Martin Kopta*
10. Byznys modely
11. Emoční design
12. Exkurze/happy movie hour
13. Den D

OBSAH KURZU – PRAKTICKÉ ÚKOLY



OBSAH KURZU – PRAKTICKÉ ÚKOLY

1.

- Nalezení příležitosti

2.

- Vytvoření digitálního prototypu

3.

- Provedení heuristické analýzy

4.

- Implementace výsledků HA do prototypu

5.

- Uživatelské testování

7.

- Byznys model a den D.

USPĚJE TEN, KDO ...

... je členem týmu, který má nejméně 35b.

&

má splněný úkol pro jednotlivce.

TO ZNAMENÁ ...

A) Týmový projekt (5 úkolů – nejméně 35 b.)

- Každý týmový úkol je hodnocen na škále od 0 – 10 b.
 - 10 – 7 perfektní zpracování
 - 6 – 3 dostatečné zpracování
 - 2 – 0 nedostatečné zpracování (**nutná oprava do 3 prac. dnů**)

B) Úkol pro jednotlivce (1 úkol)

- Úkol pro jednotlivce je hodnocen systémem **splnil/nesplnil.**

!ZAVAZUJÍCÍ PRO KAŽDÉHO!

KOMBINOVANÍ?

Týmový projekt jako prezenční

Samostatná práce – článek na Inflow.

Samostatný projekt

Nebude tu jeden tým kombinovaných?

OBSAH KURZU – PRAKTICKÉ ÚKOLY

1.

- Nalezení příležitosti

2.

- Vytvoření digitálního prototypu

3.

- Provedení heuristické analýzy

4.

- Implementace výsledků HA do prototypu

5.

- Uživatelské testování

7.

- Byznys model a den D.

KONTROLA PRŮCHODU STUDIEM

<http://bit.ly/HCI2013>

TÝMY 5 X 5

- Týmy vytvoříme nejpozději 2.10. 2013
- Do týmů budou rozděleni všichni studenti.
- Formulujte týmy na základě témat.
- Týmové úkoly budou odevzdávány ve formě blogových příspěvků na Inflow. Každý tým si zakládá blog.

SDÍLEJME DOBROU PRAXI

- Fot'te
- Zapisujte si
- Dělejte mentální mapy
- Pinterest, Facebook, Twitter
- Podělte se o vaše nápady, názory a komentáře na
 - #kiskhci
 - Facebook: <https://www.facebook.com/groups/kiskhci/>

Pište mi na boudatomas@gmail.com (předmět mailu: KISKHCI)

KTERÉ VIDEO JE FIKCE?

Leap Motion: <https://www.leapmotion.com/>

Opera face gestures: <http://dev.opera.com/articles/view/labs-introducing-opera-face-gestures/>

Mercedes a Google

Glass: <http://mashable.com/2013/08/20/mercedes-google-glass/>

MYO: <https://www.thalmic.com/en-us/myo/>

JOHN UNDERKOFFLER UKAZUJE BUDOUCNOST UŽIVATELSKÉHO ROZHŘANÍ (UI)

http://www.ted.com/talks/john_underkoffler_drive_3d_data_with_a_gesture.html

DĚKUJI ZA POZORNOST

TOMÁŠ BOUDA

BOUDATOMAS@GMAIL.COM

KISK 2013 KOMUNIKACE ČLOVĚK-POČÍTAČ



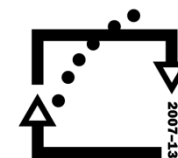
evropský
sociální
fond v ČR



EVROPSKÁ UNIE



MINISTERSTVO ŠKOLSTVÍ,
MLÁDEŽE A TĚLOVÝCHOVY



OP Vzdělávání
pro konkurenceschopnost



INVESTICE
DO ROZVOJE
VZDĚLÁVÁNÍ