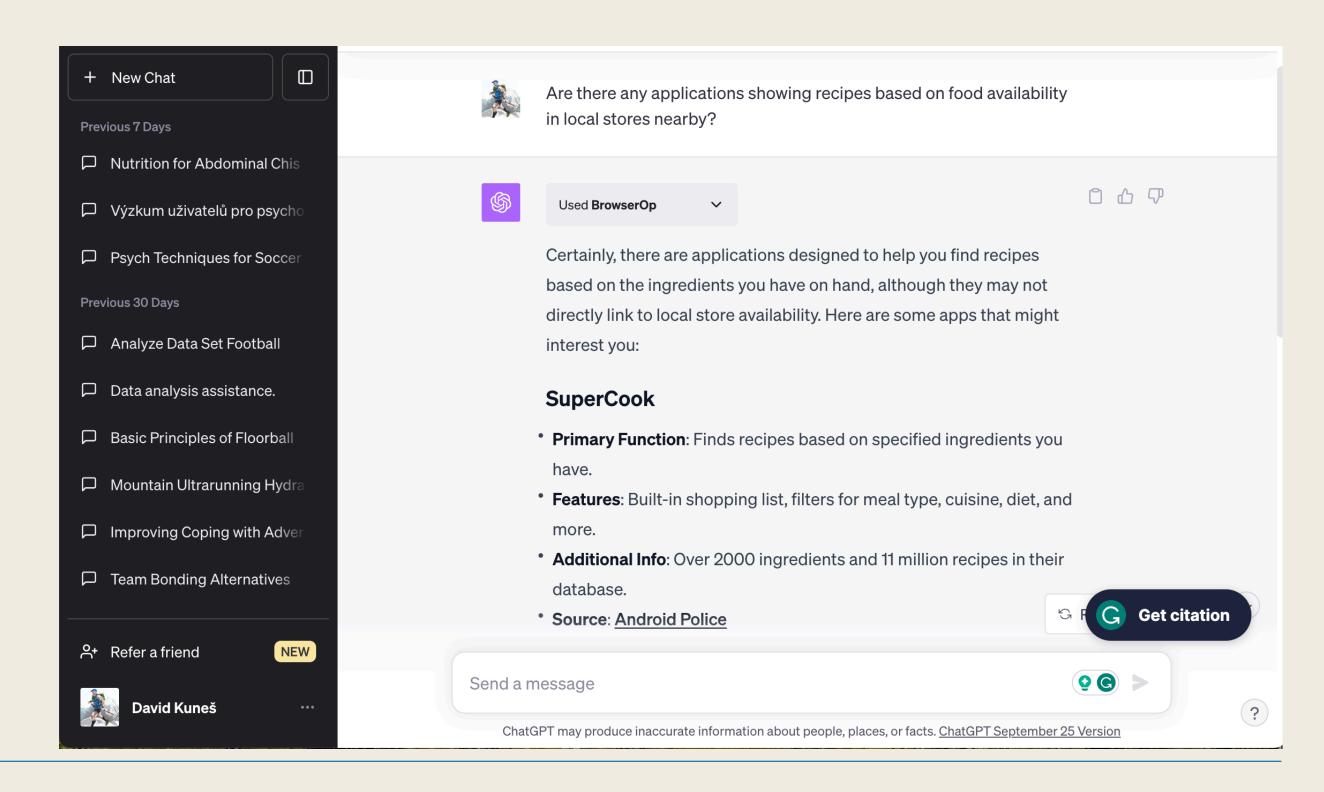
# Uživatelský výzkum

Discovery

#### Hledání řešení

- Existuje snazší způsob, jak překonat překážku a dosáhnout cíle?
- Konkurenční projekty (Dů)
- Nové/existující technologie
- Jaká bude naše konkureční výhoda (cena, inovativnost, neobvyklé řešení, design...)
- Google search; chat GPT BrowserOp, ScholarAl pluginy





- Discovery fáze: uživatel, jeho cíl, současná řešení, ...
- Otázka -> výzkumný cíl(e)
- Výběr nejjednodušší metody –>2 chyby: používání jedné metody na všechny problémy; výběr "těžkého kalibru"
- Vytvoření výzkumného plánu

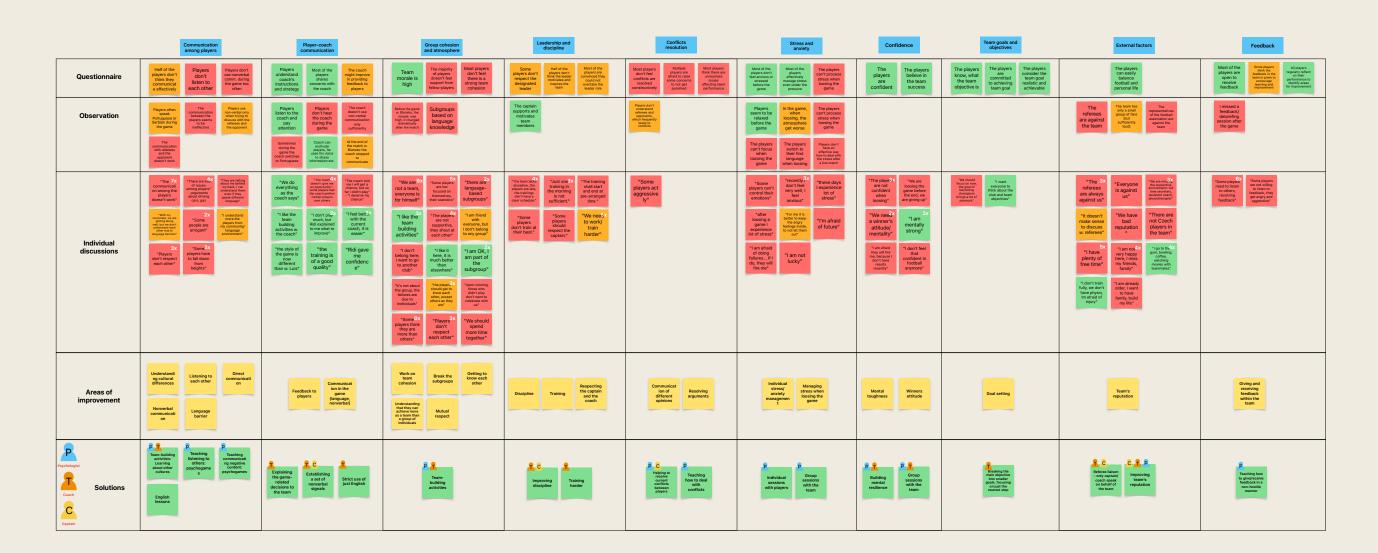
## Zpracování výsledků

- Mapování (Kalbach, Mapping Experiences; Patton, User Story mapping; Service Blueprints) - srozumitelné i pro neodborníky
- Persony
- Affiliate diagramy
- Mapa cesty
- Den v práci
- Service Blueprint



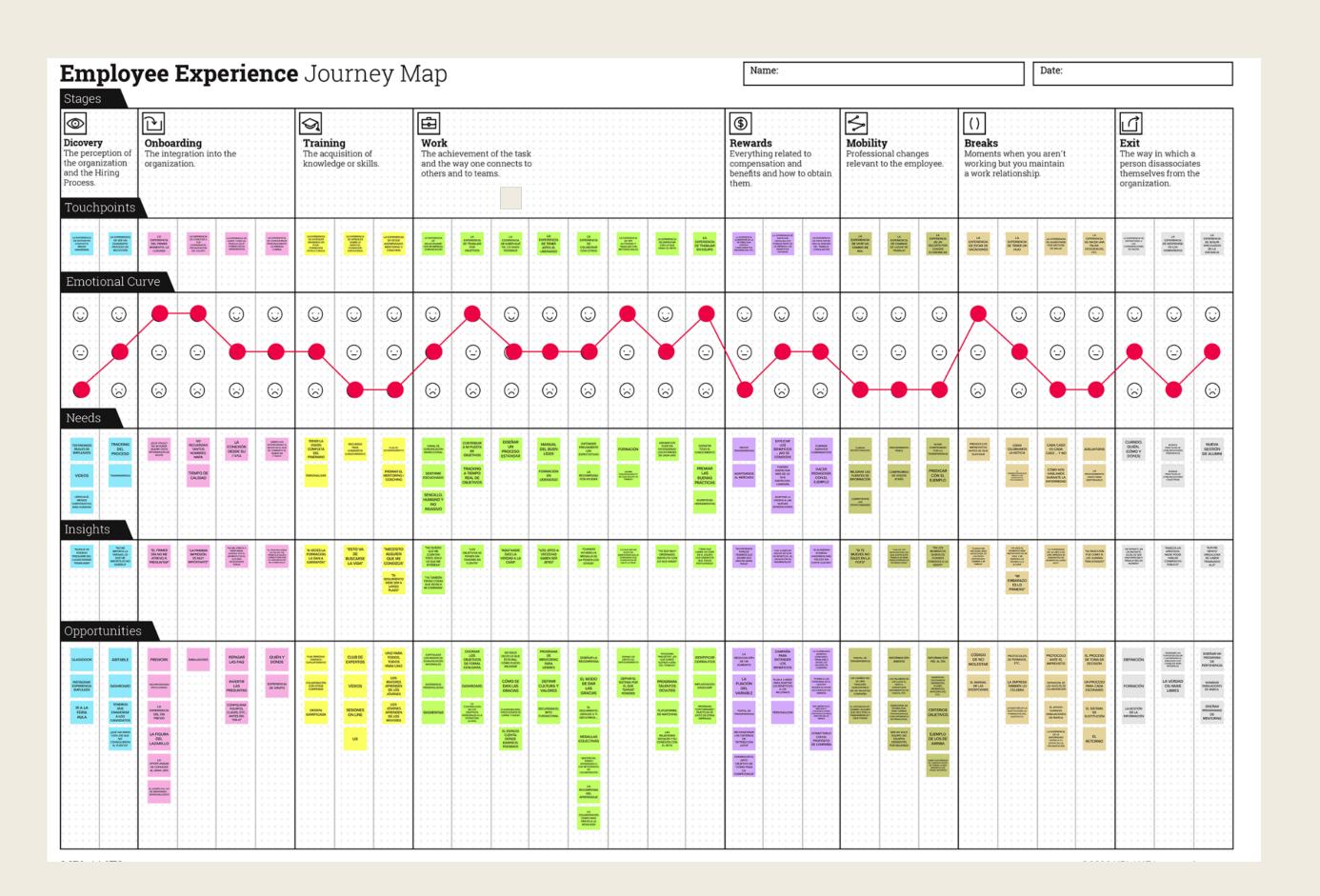
## Affiliate diagramy

- Uspořádání výsledků do tematických okruhů (dříve podtrhávání, lístečky ns zdi)
- Mindmapy: Mural, Conceptboard, Freeform,



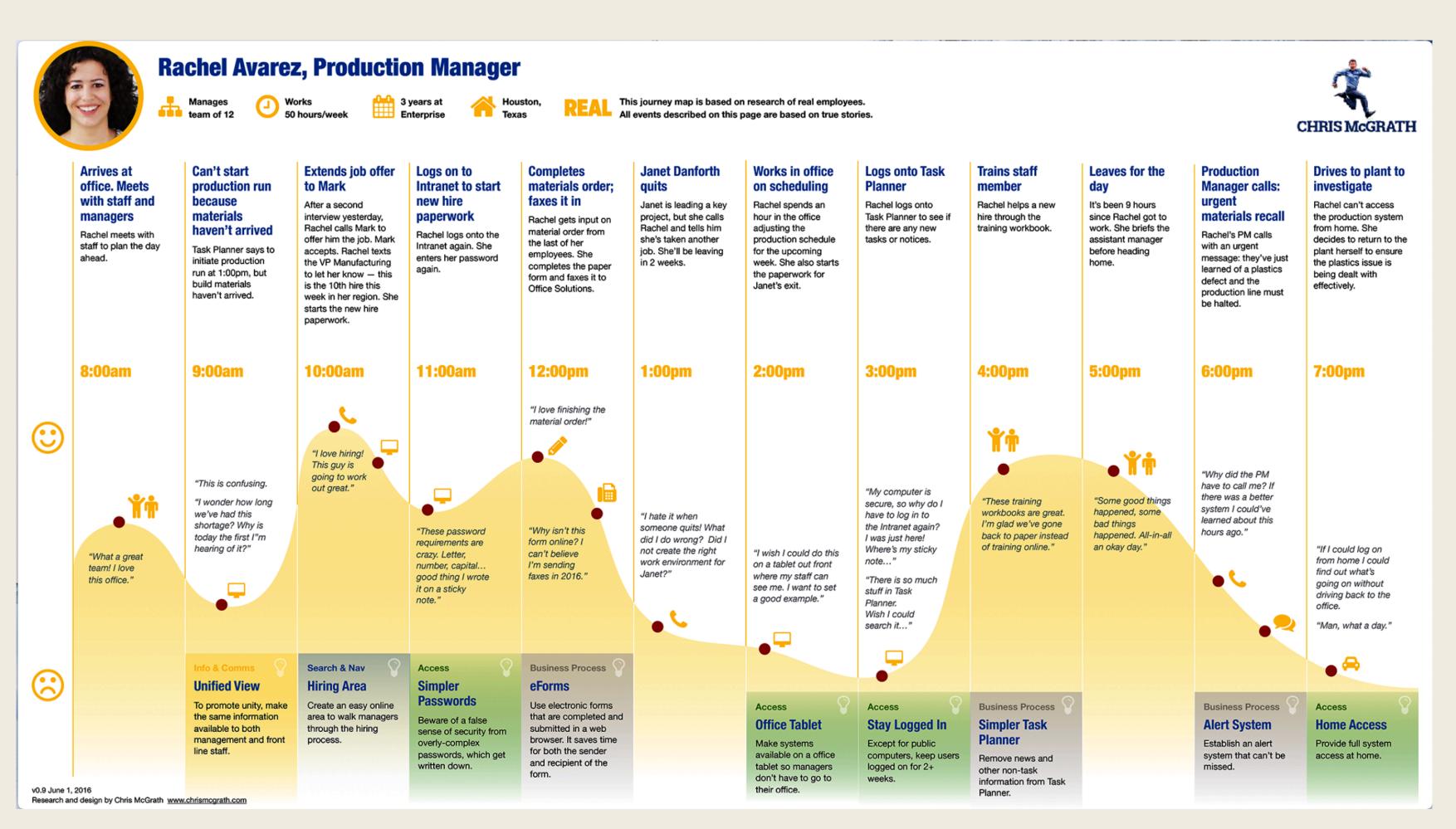
### Journey Maps

- Slouží ke zmapování současné cesty (potřeba-uspokojení potřeby)
- Touchpoints
- Emoce
- Potřeby
- Vhledy
- Příležitosti
- Service blueprint



### Den v práci

- Emoce
- Potřeby
- Příležitost



### Výzvy v discovery fázi

- Omezený čas a rozpočet
- Nesprávná nebo neúplná data (Jak minimalizovat rizika?)
- Etické otázky