

# Дизајн на интеракцијата човек компјутер

## лето 2022

### Домашно број 2

Краен рок: 22 Април 2022

простор за поставување:

<https://courses.finki.ukim.mk/mod/assign/view.php?id=117435>

Во процесот на дизајнирање на интерактивни системи дојдовме до точката во која е потребно да ја презентирате вашата идеја за системот што го дизајнирате. За репрезентацијата на идејата ќе биде неопходно да се прикажат конкретни сценарија, табли со приказни и интерактивен прототип со мала верност. При дизајнирањето обидете се да искористите неколку различни метафори и концепти за дизајнирање на системот.

#### 1. Кои се нашите цели при изработка на прототип со мала верност?

Оваа постапка вклучува репрезентација на вашата визија и идеја како треба да се реализираат корисничките барања утврдени во претходните активности на дизајнот. „Визијата е приказна како би изгледал светот кога ќе ја претставите новата технологија што ги задоволува корисничките барања" -Bayer & Holtzbaltt.

При изработката на прототипот со мала верност треба да се земат предвид сите елементи што беа дефинирани во РАСТ анализата (луѓе, активности, контекст и технологии). Постојано имајте ги предвид и поставувајте си ги следните прашања: Која е целта на производот? Што би го направило вашиот производ едноставен за користење или подобар од постечките системи? За кого е наменет прототипот? Фокусирајте се на прашањата што а не како? Исто така, користете ги веќе креираните контекстуални сценарија како почетна точка при носење одлука што ќе содржи вашиот прототип со мала верност.

*Пример: Резервирање на термин за состанок - Лицата кои поседуваат кое и да е ниво на компјутерски вештини ќе бидат во состојба да ја контактираат ординацијата на матичниот лекар во кое и да е време преку интернет, да изберат термин за преглед на основа на слободните термини на лекарот и ќе добијат потврда за закажан термин.*

Сценариото може да го направите поапстрактно или поконкретно со додавање или бришење на детали за технологијата, функционалноста, контекстот на користење, итн.

## 2. Изработка на конкретни сценарија

Контекстуалните сценарија ги користиме за генерирање на конкретните сценарија. Кога дизајнерите работат на одреден проблем или прашање тие идентификуваат карактеристики што може да се применат само во дадени околности. Во оваа точка тие може да развијат поспецифично сценарио поаѓајќи од контекстуалното сценарио и да го поврзат со барањата. Едно контекстуално сценарио може да се употреби за генерирање на повеќе конкретни сценарија кои се корисни за истражување на одредени прашања поврзани со крајниот дизајн на производот. Забелешките што привлекуваат внимание за можните карактеристики на дизајнот и проблемите вообичаено се додаваат на овие сценарија.

Конкретните сценарија опишуваат претпоставен дизајн на интерфејсот и распределување на функциите меѓу лицата и уредите. Конкретните сценарија се особено корисни за изработка на прототипи и за евалуација на предложените идеи, бидејќи тие конкретизираат различни аспекти на системот што се дизајнира.

## 3. Креирање на табли со приказни

Да се прикаже влијанието на користењето на вашиот дизајн во животот на корисниците и да се истражат можните импликации вообичаено се користи концептот на табли со приказни. Таблите со приказни ги прикажуваат најзначајните моменти при интерактивното искуство со вашиот систем.

Секоја табла вообичаено вклучува меѓу 5 до 8 различни слики кои би можеле да се вклопат заедно на лист од хартија со A4 формат. Вообичаено скиците се означуваат и евентуално им се додава текст за тој што ги гледа да може полесно да ги разбере идеите што се презентирани, а не се очигледни на сликите. Добра табла со приказна јасно мора да ги репрезентира следните три аспекти дефинирани од Amal Dar Aziz: поставка(setting), низа(sequence) и задоволство(satisfaction).

Поставка (Setting)

- Кои лица се вклучени? Околина - контекст на користење? Дали задачата е завршена?

Низа (Sequence)

- Кои чекори се вклучени? Зошто некој би ја користел вашата апликација? Која задача е илустрирана?

Задоволство(Satisfaction)

- Која е мотивацијата на корисникот? Кој е крајниот резултат? Која потреба е „задоволена“?

4. Изработка на интерактивен прототип на основната задача во системот

Како резултат на претходните постапки треба да може да изработите прототип за основната задача во системот. Прототипот не мора да биде со голема верност, и треба да овозможува основна функционалност при реализирање на главната задача, навигација низ екрани, можност да се поправат кориснички грешки, можност да се смени насоката на извршување на задачата и слично. Вообичаена форма на ваков едноставен прототип би била доволен број на „екрани“ низ кој минува корисникот (на пример, копчето на сликата 1 може да се кликне и тоа резултира со појава на екранот прикажан на слика 6). Ако екраните самите за себе не се доволно описни (станува збор за прототип со мала верност), потребно е да се обезбеди дополнителен опис со цел да се оправдате постоењето на секој од екраните.

### **ЗАДАЧИ ШТО ТРЕБА ДА СЕ РЕАЛИЗИРААТ**

За реализација на оваа домашна потребно е да ги реализирате следните задачи:

1. (20 поени) Краток опис на вашиот систем - не повеќе од една страница.
2. (30 поени) Добро структурирано конкретно сценарио за основната задача на вашиот систем.
3. (50 поени) Нацртајте табла со приказна за основната задача на вашиот систем, согласно препораките опишани во воведот на домашната задача. Во рамките на таблата со приказна да се прикажат 3 подзадачи. Најавување и регистрирање не би требало да се посебни подзадачи.
4. (100 поени) Линк до интерактивен прототип. Линкот треба да е достапен најмалку 30 дена од крајниот рок за поставување на задачата. Интерактивниот прототип треба да овозможи симулација на интеракција на корисникот со системот. Интерактивноста би вклучувала приказ на екран и премин од еден на друг екран при реализација на дадена задача. Прототипот е потребно да го поставите на простор кој ќе може секој да го пристапи. Во домашното потребно е да го наведете

линкот до системот и информација како да се пристапи до системот. Интерактивниот прототип со мала верност може да биде изработен со алатки како Mockplus (<https://app.mockplus.com/>), Figma, Marvel, POP, Balsamiq или InVision. Алтернативно, може да употребите Bootstrap за изработка на прототипот (а во последното домашно би го надградиле функционално).

**Важни напомени:**

1. Сите делови од домашната ги организирате во единствена датотека (PDF) по редослед по кој се зададени.
2. Домашни задачи во кои прототипот или таблата со приказни се изработени со електронска алатка и се поставени на јавен сервис, и домашната задача содржи само линк до сервисот нема да бидат земени предвид.
3. Доколку има слики, снимете ги во jpg формат пред да ги вклучите во датотеката.
4. Датотеката претворете ја во Pdf формат.
5. Ако датотеката ја надминува големината од 32MB, со користење на алатка за архивирање истата поделете ја во поголем број датотеки кои потоа ќе ги поставите на системот (максималниот број на датотеки е 20).