

SERVICE DESIGN WORKSHOP IV

PROTOTYPOVÁNÍ, DESIGN CRITIQUE A VIBE CODING WORKSHOP

ERIK VANĚK, 03.04.2025

359416@mail.muni.cz

CO DNES ČEKAT?

- Pokračování prototypování do větší hloubky
- Design critique – strukturovaná zpětná vazba
- Pauza na ☕ (kolem 11:40)
- Vibe coding workshop – AI asistované prototypování
- Sdílení výstupů a postřehů
- Zadání pro další práci

PROTOTYPOVÁNÍ – POKRAČOVÁNÍ

KDE JSME SKONČILI MINULE

- Prototypování jako nástroj pro snižování rizik
- High/mid/low fidelity prototypy
- Analog X Digital
- Throw-away přístup – rychle otestovat a pokračovat dál
- Dnes se zaměříme zejména na digitální prototypování

PROČ VYTVÁŘET PROTOTYPY?

- **Rychlejší než vývoj** – prototypy jsou rychlejší a levnější než budování finálního produktu či služby
- **Ověřování nápadů** – testování konceptů ve velmi rané fázi
- **Komunikační nástroj** – snadnější představení nápadu stakeholderům
- **Lepší zpětná vazba** – konkrétní vs. abstraktní diskuse
 - Prototyp jako boundary object
- **Iterace** – rychlé cykly zlepšování

FIDELITY PROTOTYPŮ

→ Chápejte jako škálu a ne binárně

LOW FIDELITY

→ Papír, tužka, post-ity

→ Wireframy

→ Rychlá vizualizace

→ Pro testování konceptů

→ Levné a rychlé

HIGH FIDELITY

→ Detailní UI

→ Interaktivní

→ Blízko finálnímu produktu

→ Pro testování detailů

→ Náročnější na zdroje

KDY POUŽÍVAT JAKOU FIDELITU?

→ **Low fidelity**

→ Na začátku procesu

→ Když testujeme koncept

→ Když je hodně nejistoty

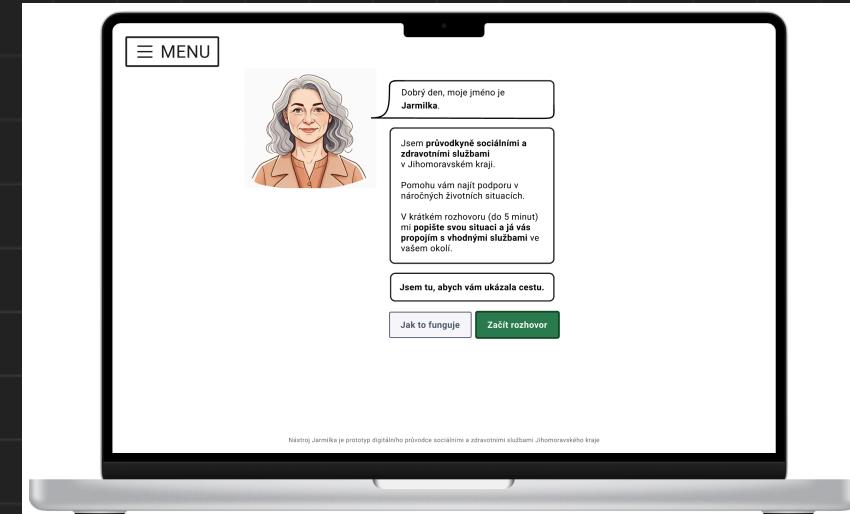
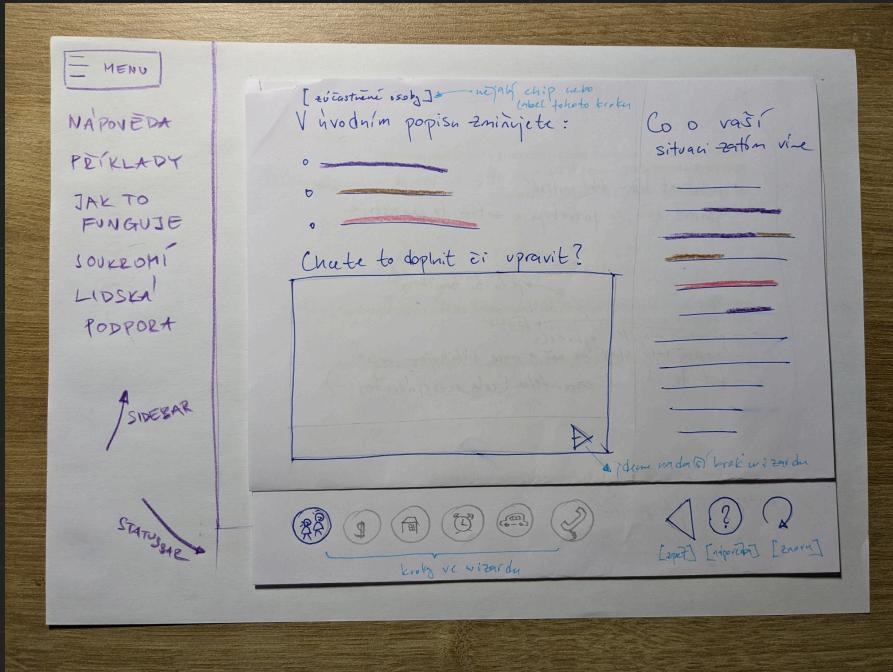
→ **High fidelity**

→ Později v procesu

→ Když testujeme detaily a interakce

→ Když potřebujeme přesvědčit stakeholdery

JAK TO MŮŽE VYPADAT?



Prototyp v nástroji Figma

Papírový prototyp. Zdroj: MUNI Sharepoint 😊

DIGITÁLNÍ NÁSTROJE

- Drag'n'drop
- **Figma** – aktuálně nejpopulárnější nástroj
- **Adobe XD** – alternativa od Adobe
- **Sketch** – populární mezi Mac uživateli
- Low-code/no-code
- **Framer** – specializovaný na interaktivitu
- **Webflow** – prototypování bez kódu
- **Wix, Wordpress, ...**

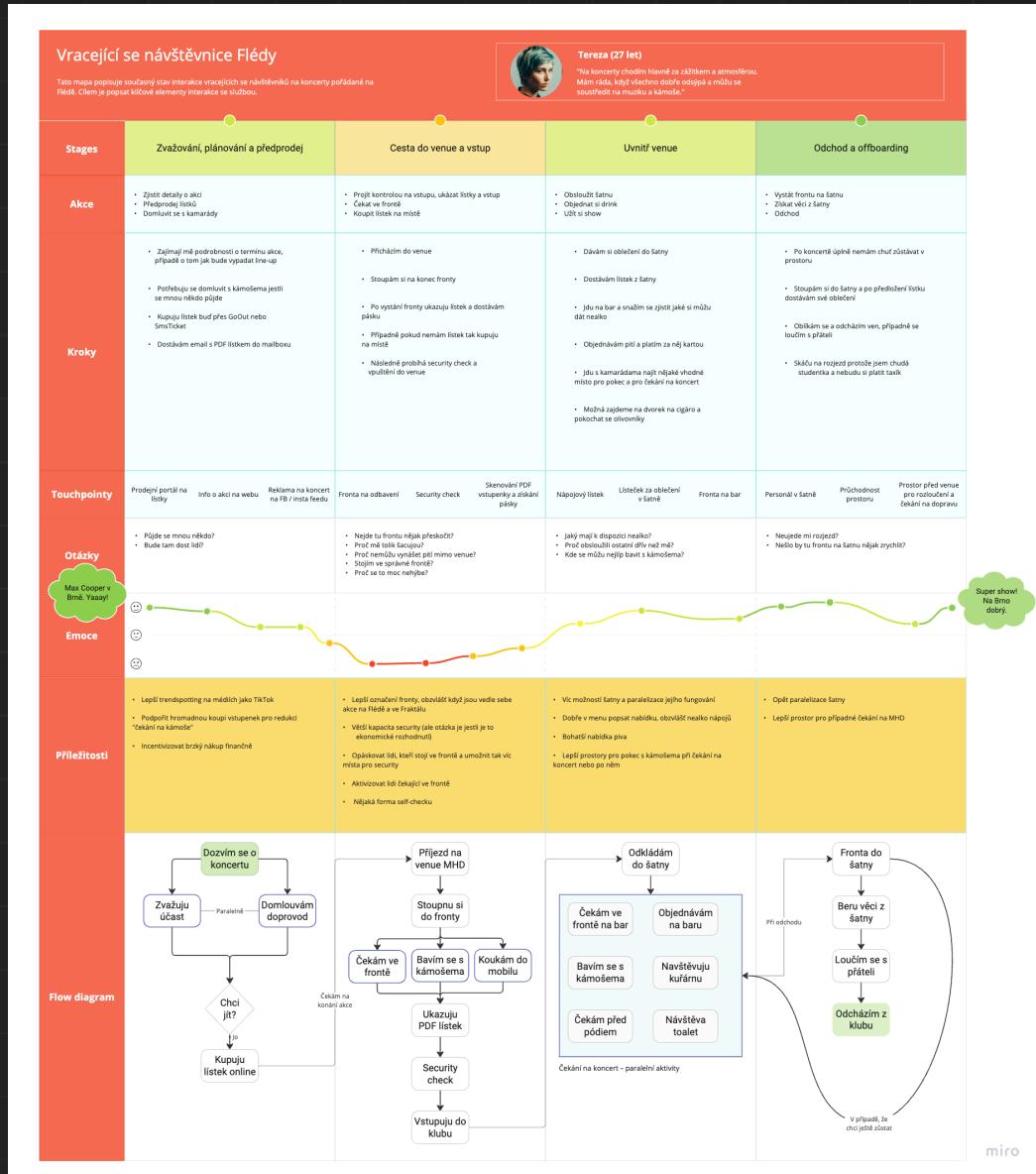
CO PROTOTYPOVAT?

- Často je to kombinace následujících:
- **Uživatelský tok** – sekvence obrazovek a interakcí
- **Informační architekturu** – struktura a hierarchie
- **Interakce** – jak se systém chová při různých akcích
- **Vizuální design** – look and feel
- **Funkčnost** – jak služba funguje
- **Zážitek** – emocionální aspekt služby

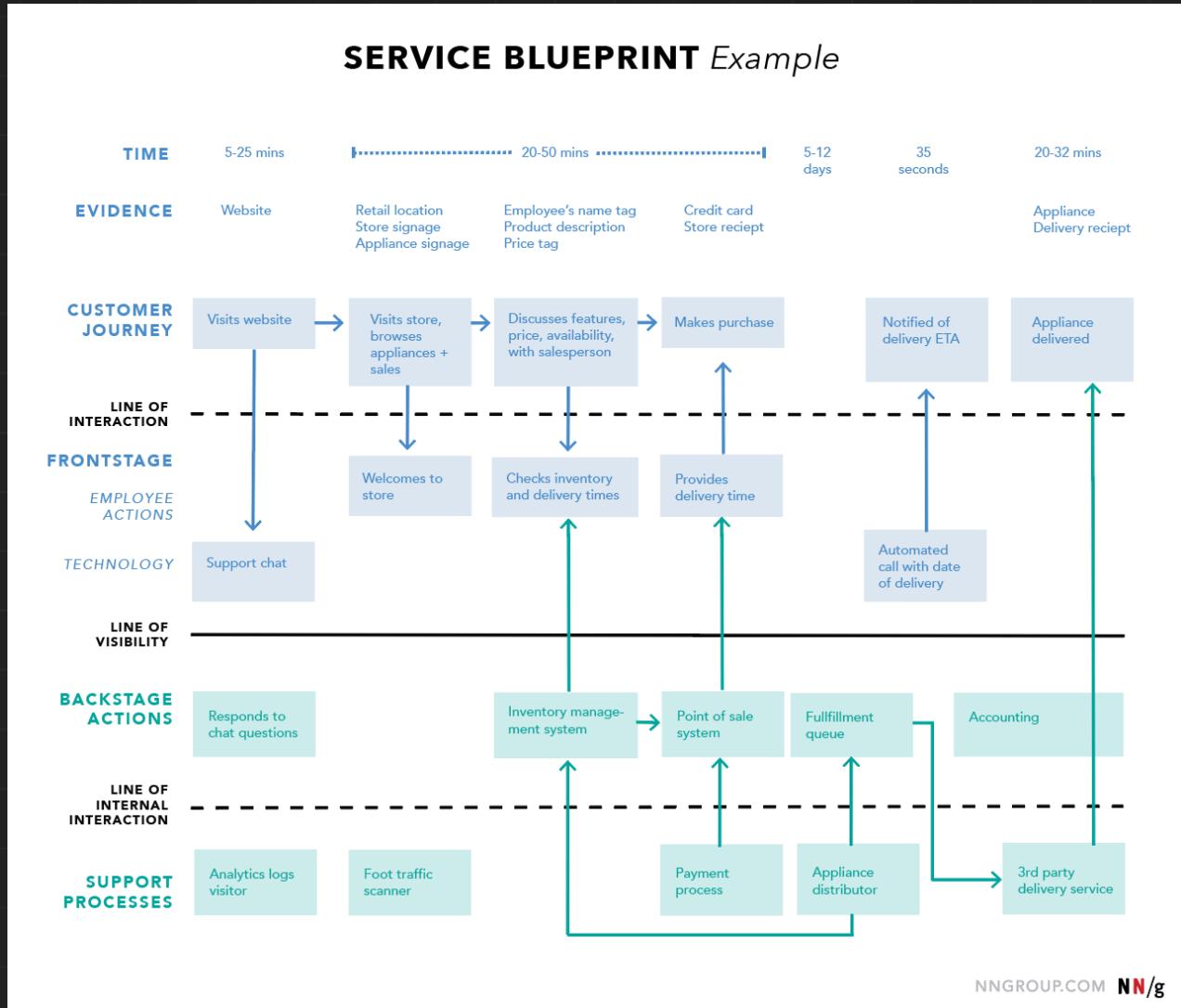
PROTOTYPOVÁNÍ SLUŽEB

- Služby jsou komplexnější než produkty nebo aplikace
- Zahrnují více touchpointů a kanálů
- Důležitý je i kontext a prostředí
- Možné metody:
 - **Customer journey** – zákaznická cesta
 - **Service blueprint** – mapa služby
 - **Role playing** – hraní rolí
 - **Service walkthrough** – procházení služby

CUSTOMER JOURNEY NÁVŠTĚVNICTVA FLÉDY



PŘÍKLAD BLUEPRINTU SLUŽBY



Zdroj: **NNg**

SERVICE WALKTHROUGH

Service Staging Prototype



JAK POSTUPOVAT?

- 1. Definujte cíl** – co chcete otestovat a zjistit?
- 2. Zvolte fidelitu** – jak realistický prototyp potřebujete?
- 3. Vyberte nástroj** – papír, digitální nástroj, video, ...?
- 4. Zaměřte se na klíčové interakce** – ne vše musí fungovat
- 5. Plánujte testování** – s kým, jak a kdy budete testovat?
- 6. Iterujte** – upravujte na základě zjištění

AI V PROTOTYPOVÁNÍ

- Dramaticky mění způsob, jak vytváříme prototypy
- Nástroje jako VO, Bolt, Lovable, Figma (with AI), Framer, Midjourney, Visual electric
- Výhody:
 - Rychlejší tvorba vizuálů
 - Generování variant
 - Demokratizace a snižování bariér k designu **a kódu**
- Později si to vyzkoušíme prakticky

VSUVKA K EMPATII A KÓDU



- Kontroverzní role – design engineer
 - Opět diskuze na téma generalista vs specialista
 - Chcete dělat digitální / UX design?
 - Naučte se (alespoň) základy programování
 - Dnes spousta skvělých zdrojů online i osobně (Czechitas), AI-based tutoring + vibe-coding, ...
 - Porozumění kódu jako nástroj empatie s engineeringem
 - Build your design mindset
 - Jsem biased, ale ...

BIASY PŘI PROTOTYPOVÁNÍ

- **Confirmation bias** – hledáme potvrzení našich předpokladů
- **Curse of knowledge** – nedokážeme se vžít do neznalosti uživatele
- **False-consensus effect** – předpokládáme, že ostatní smýšlí jako my
- **IKEA effect** – přeceňujeme to, co jsme sami vytvořili
- **Sunk cost fallacy** – držíme se špatných nápadů kvůli investovanému času
 -  throw-away mindset

UKÁZKA PRAKTICKÉHO POUŽITÍ (SKIP)

Rapid Prototyping: Sketching | Google for Startups



Ukázka procesu prototypování v reálném čase

OTÁZKY K PROTOTYPOVÁNÍ? 

DESIGN CRITIQUE

CO JE DESIGN CRITIQUE?

- Strukturovaný proces zpětné vazby na návrhy řešení
- Zaměřený na zlepšení, ne kritiku
- Cílem je:
 - Identifikovat silné stránky řešení
 - Odhalit problematické oblasti
 - Navrhnut možná vylepšení
 - Získat nové perspektivy
- Není to jen "to se mi líbí/nelíbí"

PROČ DESIGN CRITIQUE?

- Zlepšuje kvalitu návrhů
- Odhaluje slepá místa tvůrců
- Podporuje kritické myšlení
- Učí poskytovat a přijímat zpětnou vazbu
- Buduje společné porozumění
- Zkracuje iterační cykly

PRINCIPY EFEKTIVNÍ CRITIQUE

- **Být konkrétní** – "tlačítko je malé" vs. "tlačítko v pravém horním rohu je příliš malé pro mobilní uživatele"
- **Zaměřit se na problém, ne na osobu** – "tentо design má problém" vs. "tvůj design je špatný"
- **Uvádět zdůvodnění** – "myslím, že uživatelé budou zmatení, protože..."
- **Navrhovat řešení** – nekončit jen u problémů
- **Vyvážit pozitivní a konstruktivní feedback**

STRUKTURA DESIGN CRITIQUE

1. **Prezentace** – autor představí svůj koncept (kontext, cíle, omezení)
2. **Vyjasnění** – účastníci se ptají na upřesnění (ne kritika)
3. (může být krátká pauza např. pro brainwriting)
4. **Zpětná vazba** – účastníci poskytují strukturovanou zpětnou vazbu
5. **Diskuze** – společné hledání možných řešení
6. **Shrnutí** – co si autor odnáší a další kroky

I LIKE, I WISH, WHAT IF METODA

- Jednoduchá a efektivní metoda pro poskytování zpětné vazby
- **I Like...** – co se mi líbí, co funguje dobře
- **I Wish...** – co bych si přál/a změnit nebo zlepšit
- **What If...** – nápadů a možnosti pro další rozvoj
 - Zpětná vazba dobře mířenou otázkou může být silnější než statement
 - Podporuje konstruktivní a vyváženou zpětnou vazbu

JAK NA TO?

- Rozdělíme se do skupin po třech
- Každý bude mít 20 minut na svůj koncept:
 - 5 minut na prezentaci konceptu
 - 5 minuty na doplňující otázky
 - 8 minut na zpětnou vazbu (I Like, I Wish, What If)
 - 2 minuty na shrnutí a další kroky
- Autor či autorka aktivně naslouchá, nezlehčuje feedback a hledá inspiraci pro další rozvoj

PREZENTACE KONCEPTU

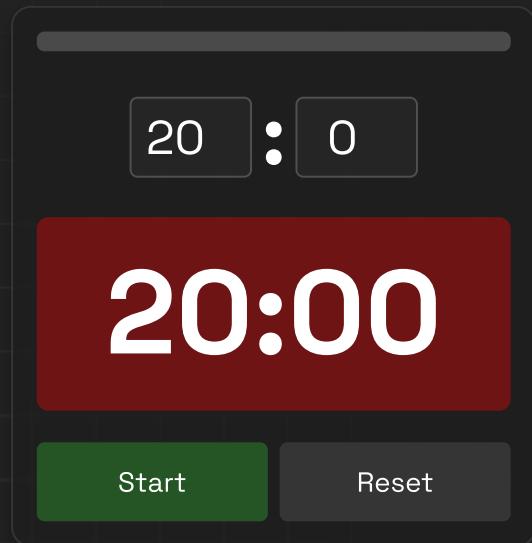
- Jasně vysvětlete **problém**, který řešíte
- Představte **cílovou skupinu**
- Popište **hlavní funkce/aspekty** vašeho řešení
- Vysvětlete, jak váš koncept **řeší problém**
- Zmíňte **omezení a předpoklady**
- Sdílejte své **nejistoty a otázky** – na co se má feedback zaměřit

POSKYTOVÁNÍ ZPĚTNÉ VAZBY

- Používejte formát "**I Like, I Wish, What If**"
- Bud'te **konkrétní** – "tlačítko je příliš malé" vs. "tlačítko by mohlo být větší"
- Zaměřte se na **uživatelskou perspektivu**
- Poskytujte **zdůvodnění** svých komentářů
- Navrhujte **konstruktivní řešení**
- Vyhýbejte se **osobním preferencím** bez zdůvodnění

JDEME NA TO 🔥

- Rozdělte se do skupin po 3
- Každý má 20 minut na svůj koncept
 - Stopnu čas a ohlásím výměnu
- Budu korzovat, v případě potřeb se nebojte ptát, zastavit, začít znovu, ...
- Pokud zbyde čas, sdílíme klíčové postřehy a učení společně



DESIGN CRIT

→ 3 x 20 minut

→ **5 minut** – představení cca formou

→ Téma → Výzva → Nápad → Koncept (**a jak řeší výzvu**)

→ **5 minut** – doplňující otázky

→ **8 minut** – diskuze a hledání vylepšení

→ **2 minuty** – shrnutí a formulace dalších kroků

PAUZA NA



INTEGRACE Z PRVNÍ ČÁSTI

VIBE CODING WORKSHOP

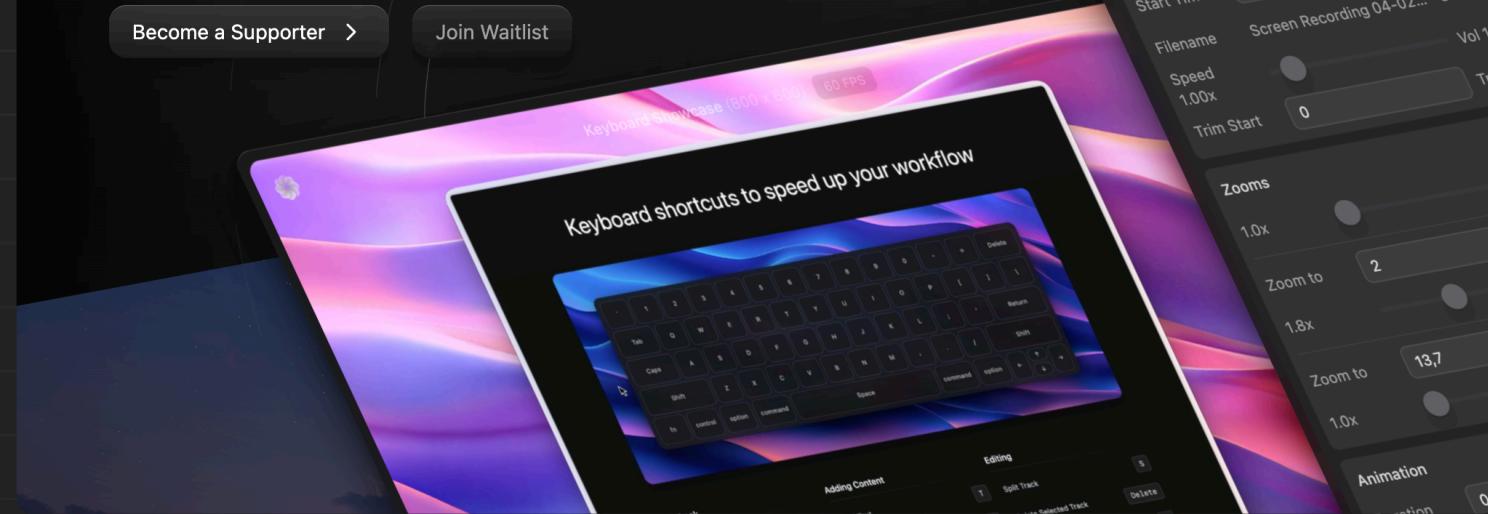
AI-Powered Video Editing & Screen Recording

DreamCut is a brand new AI video editor and screen recorder that works right from your browser. Edit videos effortlessly on any device with powerful AI in the cloud. Supercharge your content with AI voiceovers, a smart chat assistant, instant notes, and stunning image/video generation to wow your audience.

Become a supporter, get discounted early access + a private Slack where I share the designs, code and development process.

[Become a Supporter >](#)

[Join Waitlist](#)



Dreamcut



Meng To ✅
@MengTo



...

Introducing [dreamcut.ai](#)

A video editor I built from scratch using Claude AI. This took 3 months and over 50k lines of code. I totally skipped design and went straight to code.

Currently in early access. You can test out the AI tools with a free account.

[Přeložit post](#)



CO JE VIBE CODING?

- Přístup k vývoji s využitím AI asistentů
- Snižuje technické bariéry při prototypování
- Zaměřuje se na rychlosť a experimentování
- Demokratizuje vývoj prototypů
- Umožňuje designérům vytvářet funkční prototypy bez hlubokých znalostí kódu
- Nenahrazuje tradiční vývoj, ale doplňuje ho

NÁSTROJE PRO VIBE CODING

- [VO](#)
- [Lovable](#)
- [Bolt](#)
- [Replit](#)

VO – AI FIRST PROTOTYPING

- Webová aplikace přístupná na v0.dev
- Vytvořeno týmem z Vercel
- Umožňuje generovat UI komponenty a celé aplikace pomocí textových popisů
- Generuje webové aplikace s plně funkčním kódem
- Lze exportovat a dále upravovat nebo třeba předat vývojovým týmům

VIBE-CODING PRAKTICKY

- **Rychlé prototypování** – vytvoření UI za minuty místo hodin
- **Vizualizace nápadů** – převedení konceptů do vizuální podoby
- **Testování konceptů** – ověření nápadů s uživateli
- **Inspirace a průzkum** – generování různých variant
- **Komunikace s vývojáři** – konkrétní představa namísto abstraktního popisu

PROMPTY PRO VO

- **Bud'te konkrétní** – "Vytvoř přihlašovací formulář s emailem a heslem, tlačítkem pro přihlášení a odkazem na registraci"
- **Popisujte účel** – "Vytvoř dashboard pro komunitní zahradu, kde mohou vidět rezervace zahrádek a přidělovat úkoly"
- **Specifikujte vizuální styl** – "Použij světlé barvy, zaoblené rohy a minimalistický design"
- **Zmiňte funkčnost** – "Formulář by měl kontrolovat validní email a heslo alespoň 8 znaků"
- **Iterujte** – začněte jednodušším promptem a postupně ho zpřesňujte

WORKSHOP S VO

- Vyberte aspekt vašeho návrhu k prototypování (klidně i ve skupině)
- Napište prompt pro VO (Ize i v češtině)
- Vygenerujte UI, iterujte a upravujte
- Exportujte kód nebo uložte obrázek
- Připravte krátké představení svého prototypu

PŘÍKLADY PROMPTŮ PRO VO

- "Vytvoř landing page pro aplikaci, která pomáhá lidem najít sociální služby v jejich okolí. Měla by mít hlavní banner s vyhledáváním podle lokality a typu služby, sekci s populárními kategoriemi služeb a sekci s testimonials od uživatelů."
- "Navrhni profil sociálního pracovníka v platformě pro propojování klientů a poskytovatelů služeb. Profil by měl obsahovat fotku, kontaktní údaje, specializaci, hodnocení, dostupnost a krátké představení."
- "Vytvoř rozhraní pro rezervaci termínu v poradně pro rozvodové záležitosti. Uživatel by měl mít možnost vybrat typ konzultace, datum a čas, a vyplnit základní informace o své situaci."

POJĎTE SI ZKUSIT



- Máte 10-15 minut na práci s VO nebo alternativním nástrojem
- Vytvořte prototyp části vašeho konceptu
- Následně každý tým krátce představí (2-3 minuty):
 - Co jste prototypovali
 - Jaký prompt jste použili
 - Výsledek a vaše zkušenost s nástrojem
 - Jak byste prototyp dále rozvíjeli

SDÍLENÍ A REFLEXE



- Co vás překvapilo při práci s AI nástrojem?
- Jak se liší tento přístup od tradičního prototypování?
- Jaké vidíte výhody a nevýhody?
- Jak byste tento nástroj využili ve vašem projektu dále?
- Jaké další nástroje by vám mohly pomoci?

CO SI ODNÉST Z DNEŠNÍ HODINY

- Prototypování je iterativní proces – začněte jednoduše a vylepšujte
- Design critique jako nástroj pro získání zpětné vazby
- Al nástroje mohou urychlit proces prototypování
- Kombinujte různé přístupy podle toho, co potřebujete otestovat
- Nezapomeňte, že prototyp není cíl, ale prostředek k učení a ověření

CO DÁL S VAŠÍMI PROJEKTY

- Zapracujte zpětnou vazbu z design critique
- Dokončete prototypy do 17.4.
- Naplánujte a realizujte testování do 1.5.
- Dokumentujte proces a zjištění
- Zamyslete se nad tím, co chcete zjišťovat během testování
 - Příště budeme simulovat testování a precizovat otázky, na které si chcete odpovědět
- Nezapomeňte na nábor respondentů!

DOMÁCÍ PRÁCE

- Dopracujte prototypy na základě dnešní zpětné vazby
- Zaměřte se na **klíčové funkce a interakce**, které potřebujete otestovat
- Ujistěte se, že prototyp jasně **demonstruje váš koncept** a řeší vaši výzvu
- Nezapomeňte – důležitá je funkčnost a srozumitelnost, ne dokonalost
- Do příště mějte prototyp připravený k testování!

DÍK! OTÁZKY?