

Задания

- Задания можно сдавать по частям.
- Лабораторные 3-5 рекомендуется выполнять последовательно.

Задание 1. Проблемы дизайна и интерфейсов пользователя

1. Рассмотреть одну проблему взаимодействия человека и окружающего мира. Проблема должна быть связана с дизайном. Предложить решение проблемы. Можно принести предмет с собой, показать короткий видеоролик или иными способами продемонстрировать или описать проблемы. Также можно рассмотреть проблемы возникающие при получении услуги. Примеры могут быть из широкого круга областей. Начиная от обслуживания в банке и навигации в городе или здании, до использования чемодана или блокнота.
 2. Рассмотреть две проблемы интерфейсов программ\устройств\сайтов. Предложить решение.
- Доклад представить в виде презентации с тезисами, по 1-2 слайда на проблему.

Вопросы

- Какие цели преследует ЧМВ?
- Что такое дизайн?
- Что такое интерфейс пользователя?
- Как вы оцениваете дизайн слайдов?

Ссылки

- github.com/ivtipm/HCI/blob/master/HCI_lec_1.%20Human.pdf — Лекция 1.

Задание 2. Персонажи

Выберете тему – назначение продукта который вы бы хотели разработать. Постарайтесь изучить целевую аудиторию. По возможности поговорите с представителями целевой аудитории, изучите то как они решают свои задачи, понаблюдайте за ними, изучите отзывы на аналогичные продукты.

Придумайте 2 персонажей, которые будут олицетворять отдельные группы пользователей из целевой аудитории.

Для персонажей опишите:

1. Имя, возраст, род деятельности, достаток, хобби, ...
 2. Образование
 3. Опыт использования интернета, ПК, гаджетов:
 1. как часто пользуется интернетом;
 2. для чего чаще всего использует интернет;
 3. зарегистрирован ли в социальных сетях, если да, то в каких?
 4. часто ли регистрируется на сайтах? участвует ли в создание контента (ведёт блог, создаёт посты, пишет комментарии и т.д.)
 5. Как часто и какими устройствами пользуется.
 6. Какие трудности возникают.
 4. Общие цели пользователя как личности.
 1. *Например: хочет научиться играть на гитаре, закончить вуз с отличием, получить повышение*
 5. Стоп-факторы – что пользователя отпугивает и/или беспокоит.
 1. *Например: боится что обманут в интернет-магазине, не любит указывать регистрироваться на сайтах, не любит рано вставать.*
 6. Что бы пользователи хотели от вашего продукта? Какие задачи пользователя продукт должен решить?
 7. ...
- Структурируйте описание персонажа.
 - Не описывайте персонажа более двух страниц.
 - Можно создать больше персонажей или оставить в заметках варианты отдельных черт персонажа.
 - Можно добавить фотографию пользователя, написать его краткую биографию и сказать пару слов о людях, кто влияет на его цели или действия.
 - Создавайте двух *разных* персонажей, представляющих отличимые друг от друга группы целевой аудитории. Не описывайте себя самого, только если на 100% не уверены в том, что вы *типичный* представитель одной из частей целевой аудитории :)
 - Следующие лабораторные работы будут продолжением этой. В них можно корректировать персонажей.

Вопросы

1. На основе какой информации создаётся персонаж?
2. Зачем нужны персонажи?
3. Почему нельзя использовать одного усреднённого персонажа?
4. Что такое эмпатия?

Ссылки

- [метод персонажей на примере сайта](#)
- habr.com/ru/company/mailru/blog/227743 – Использование персонажей и сценариев в тестировании Календаря mail.ru
- Когда целевая аудитория изучена плохо: youtube.com/watch?v=QYBcLMiR9b0, youtube.com/watch?v=Sx1J3S6vUJ8