

Informácie o predmete

PREDNÁŠKY

- 1 Úvod, HCI, základná terminológia
- 2 Používateľské rozhrania a ich história. Ludské vnímanie a výkon.
- 3 Konceptuálny model, cyklus návrhu interakcie
- 4 Dizajnové myslenie, analýza, prototypovanie

CVIČENIA

- 1 Základy návrhu zameraného na používateľa
- 2 Základy prototypovania vo Figmae
- 3 Odovzdanie Zadania A
- 4 Doménová analýza, konceptuálny model
- 5 Persony, Scenáre
- 6 Návrh interakcie a dizajn obrazoviek
- 7 Animácie a detailizácia obrazoviek
- 8 Vyhodnotenie 1. prototypu
- 9 Hodnotenie odovzdávok a konzultácie
- 10 Odovzdanie reportu z používateľského testovania a plán nasledujúceho vývoja
- 11 Ako z prototypu do kódu, Exkurzia
- 12 Konzultácie a spätná väzba
- 13 Finalizácia zápočtu a predbežné odovzdávanie kapitoly

ZADANIA

- 3 Zadanie A
- 4 Zadanie B
- 13 Zadanie C

ONLINE ZDROJE

- 4 Doménová analýza, Konceptuálny model

Moodle [↗](#)

Mattermost [↗](#)

## Zadanie C

### # Forma

Zadanie budete vypracovávať samostatne (s výnimkou scenárov). Témou zadania je téma vašej bakalárskej práce.

### # Odovzdanie

**Zadanie C** bude primárne odovzdávané v systéme Moodle. Odovzdáva sa niekoľkých priebežných odovzdávkach počas semestra, pričom každú odovzdávku je potrebné odovzdať najneskôr pred začatím nasledujúceho cvičenia.

**Upozornenie:** Kvôli obmedzeniam systému Moodle súbory nie je možné odovzdávať vo viacerých verziách, teda vždy je nutné odovzdávať len **JEDEN** súbor, ktorý **NIE JE** možné dodatočne upraviť.

Zoznam odovzdávok, termíny vypracovania a bodovanie:

- **6. týždeň:** konceptuálny model, scenár, persona (5b),
- **8. týždeň:** odkaz na prvú verziu prototypu v nástroji Figma - projekt aj živý prototyp (7b),
- **10. týždeň:** správa z používateľského testovania a plán nasledujúceho vývoja (6b),
- **12. týždeň:** drohý prototyp realizovaný pomocou HTML a CSS (5b),
- **Skúškové obdobie:** kapitola bakalárskej práce (30b).

Podrobnejšie informácie k odovzdávaniu nájdete nižšie v texte, prípadne vám ich poskytnú cvičiaci.

### # Ako odovzdať konceptuálny model, scenár a personu (6. týždeň)

Odovzdávajte do systému Moodle, Zadanie C. Podmienky:

- Súbor nazvať: **KM-Persona-Scenario.pdf**
- Rozsah: 2-3 A4
- Termín: **pred začatím 6. cvičenia**

Obsah:

- Opis domény (1b)
  - stručne na dva riadky
- Diagram konceptuálneho modelu (2b)
  - diagram nech je detailne premyslený, je to najdôležitejšia časť odovzdávky
  - krátky textový opis (1-2 krátke odseky, stačí aj v odrážkach): objektov a ich vlastností, vzťahov a akcií
- Scenár pre najpodstatnejšiu úlohu (1b)
  - vytvorené pomocou farebných samolepiacich papierikov a papiera formátu A3 (v rámci cvičenia) alebo prerobené do digitálnej podoby
  - odfotené tak, aby boli čitateľné alebo v digitálnej podobe a následne vložené do dokumentu PDF
  - nečitateľná fotografia alebo písmo nebude akceptované
- 1 persona - prototyp používateľa, ktorý bude používať navrhovaný systém (1b)
  - podľa vzoru z materialov na cvičení

### # Ako odovzdať projekt a živý prototyp (8. týždeň)

Odovzdávajte do systému Moodle, Zadanie C. Podmienky:

- Súbor nazvať: **Prototyp.pdf**
- Rozsah: 1 A4
- Termín: **pred začatím 8. cvičenia**

Obsah:

- Webový odkaz na projekt v nástroji Figma
  - zabezpečte aby odkaz bol v PDF klikateľný
  - musí viesť k Vášmu projektu prototypu, ktorý ste vyzdieľali podľa návodu v materialoch na cvičenia
- Link na živý prototyp v nástroji Figma
  - zabezpečte aby link bol v PDF klikateľný
  - musí viesť živému (klikateľnému) prototypu, návod ako to získať je taktiež v materialoch na cvičenia
- Samotný prototyp je najdôležitejší - ten sa bude hodnotiť (7b)
  - musí dodržiavať všetky štandardné, zaužívané a očakávané pravidla použiteľnosti
  - obsahuje minimálne 5 obrazoviek
  - je funkčný a interaktívny - dá sa v ňom vyklikáť základný scénar

**Upozornenie:** Neuvedenie odkazu alebo neplatné odkazy budú automaticky hodnotené 0b!

### # Ako odovzdať report z používateľského testovania a plán nasledujúceho vývoja (10. týždeň)

Odovzdávajte do systému Moodle, Zadanie C. Podmienky:

- Súbor nazvať: **Evaluation.pdf**
- Rozsah: podľa predpripraveného formulára (bude doplnený neskôr)
- Termín: **pred začatím 10. cvičenia**

Obsah:

- Vyplnený formulár a exportovaný do PDF.

**Upozornenie:** Neplatné odkazy alebo neprístupné dokumenty v dotazníku budú hodnotené 0b!

### # Ako odovzdať HTML prototyp (12. týždeň)

Podmienky:

- Termín: **pred začatím 12. cvičenia**

Detaily budú upresnené.

### # Ako odovzdať kapitolu bakalárskej práce (v rámci skúšky)

Odovzdávajte do systému Moodle, Zadanie C. Podmienky:

- Súbor nazvať: **BcChapter.pdf**
- Rozsah: Min 3 strany v šablóne bc práce
  - Aj s obrázkami
  - Nie viac ako 6 strán
- Termín: **najneskôr do konca 2 týždňa skúškového obdobia alebo do začatia termínu skúšky** (čo nastane skôr)
- Nezabudnite dodržať všetky formálne požiadavky pre formátovanie záverečnej práce (napr. formátovanie nadpisov, číslovanie a popis obrázka aj s jeho uvedením v texte, odkazy na zdroje atď)

**Upozornenie:** Odovzdávať len čistých 3-6 strán textu a obrázkov vo formáte šablóny, zvyšné strany šablóny vyhodíť (žiadna hlavička atď)!!!

Odporúčaný obsah a členenie kapitol (1 hlavná kapitola a 4 podkapitoly):

- Návrh používateľského rozhrania
  - Úvodný text napr.: *"Používateľské rozhranie bolo vytvárané iteratívne, formou prototypovania v XY iteráciách {doplňte počet iterácií}. V každej iterácii bolo vykonané overenie formou používateľského testovania. Ako formálny spôsob hodnotenia rozhrania sme využili štandardnú metódu SUS {doplňte odkaz do footnote}. Prvý prototyp bol vytvorený v prototypovacom nástroji Figma. Druhý prototyp ... {doplňte podľa budúceho pokračovania v práci}."*
  - 1. Konceptuálny model
    - obrázok (0,5 strany)
    - opis (1-2 odseky, max 0,5 strany)
  - 2. Návrh postupností obrazoviek
    - obrázok (0,5 strany)
    - opis (0,5 strany)
  - 3. Prvý prototyp
    - obrázok (0,5 strany)
    - krátky opis (0,5 strany), v rámci opisu musia byť zahrnuté: (i) odkaz na súbor prototypu priložený v prílohách (neskôr v BC práci), (ii) odkaz na bežiaci prototyp na webe, (iii) **klikateľný odkaz na video z prototypu na portáli YouTube**.
  - 4. Overenie prvého prototypu (min 0,5 strany, max. 1 strana)
    - Opis vzorky účastníkov, sumárny opis výsledkov, zhodnotenie faktorov ovplyvnenia výsledkov výberom nesprávnych testovacích subjektov alebo inými faktormi. Pri neskoršom začlenení do BC práce priložiť do príloh protokol z používateľského testovania, prípadne aj odkazy na videá z používateľského testovania.
    - Výsledná hodnota SUS návrhu, zhodnotenie.