

OBSERVACIJA
INTERVJU
PROTOTIP
STORYBOARD

Observacija

- Posmatrati ljude kako bi dobili ideju šta su njihove potrebe
- Stvara empatiju – kako ljudi razmišljaju, šta im je potrebno
- Antropologija – provođenje vremena sa ljudima najbolje učenje kako žive i razmišljaju i šta im je potrebno
- Uređaj koji pomaže vozačima traktora
- Ko je osoba sa najviše iskustva u kompaniji

Observacija



Observacija - šegrtovanje

- Pomoć pri obavljanju poslova (npr. supermarket)
- Uspostvlja se veza sa ljudima
- Nauče se koraci u procesu koji je potrebno automatizovati
- Postiže se observacija svih učesnika u procesu
- Validacija zapažanja sa osobama koje posmatramo

Intervju

- Dodatak opservaciji ljudi
- Koga intervjuisati
 - trenutne korisnike
 - buduće korisnike
- Primer: elektronski sistem za kreiranje i pregled rasporeda (studenti (osnovne, doktorske studije, domaći , inostrani), profesori, studentska služba)
- Kako pronaći ljude koje ćemo intervjuisati
- Motivacija
- Bolje ispitanici koji nisu idealni, nego bez ispitanika

Intervju

- Kakva pitanja treba postavljati?
 - “Da li je svakodnevni update softvera važna funkcionalnost za tebe?”
 - Da li korisnici stvarno to upotrebljavaju (log fajlovi)
 - “Vidim iz tvog log fajla da nikada nisi koristio update funkcionalnost, zbog čega?”
- Walmart – “Da li bi želeli manje proizvoda na policama u radnjama?”
- “Šta bi želeo od opcija u meniju?” (korisnici najčešće nisu inženjeri ili dizajneri)

Intervju – pitanja za izbegavanje

- Šta bi želeli/voleli u hipotetičkom scenariju
- Koliko često nešto rade
 - “Koliko često se baviš sportom?”
 - Pitanje treba da je konkretno “Koliko si se bavio sportom ove nedelje?”
- Koliko nešto vole na apsolutnoj skali
- Binarni odgovori

Intervju – pitanja za postavljanje

- Pitanja sa otvorenim odgovorom
- Dovoljno vremena da se odgovori na pitanje
- Predavanje
- Pauza od nekoliko sekundi – tada dolaze najzanimljiviji odgovori

Prototip

- Na konkretnom primeru razumevanje o čemu se priča
- Strategija za efikasno suočavanje sa stvarima koje je teško predvideti
 - Poznati i nepoznati problemi
 - Odgovor se dobija brzo
 - Skiciranje
 - Ljudi su loši u predviđanju šta sve može da se dogodi
- Devedesetih- Kodak primer prototipa digitalne kamere
 - mogućnost pregleda i editovanja digitalnih fotografija
 - Kako će korisnici prihvatiti nove funkcionalnost kamere
 - Sličnost i razlika sa originalom

Prototip



Prototip

- Ideja da se dobije maksimalan broj odgovora za minimalno uloženo vreme u izradu prototipa
 - osećaj – “Kako će izgledati?”
 - implementacija – “Koje funkcije će obavljati?”
 - uloga - “Kakvo iskustvo će korisnici imati prilikom korišćenja?”
- Važnost prototipa i za velike i za male projekte
 - Prototip dizajna enterijera aviona (osećaj u avionu, bez aviona, simulacija putovanja, da li su mesta udobna, da li može prtljag da se smesti)
- Promene su teže kada je nešto već u upotrebi
- Najveći broj promena treba da se obavi na početku izrade
- Pred kraj izrade - sitna podešavanja

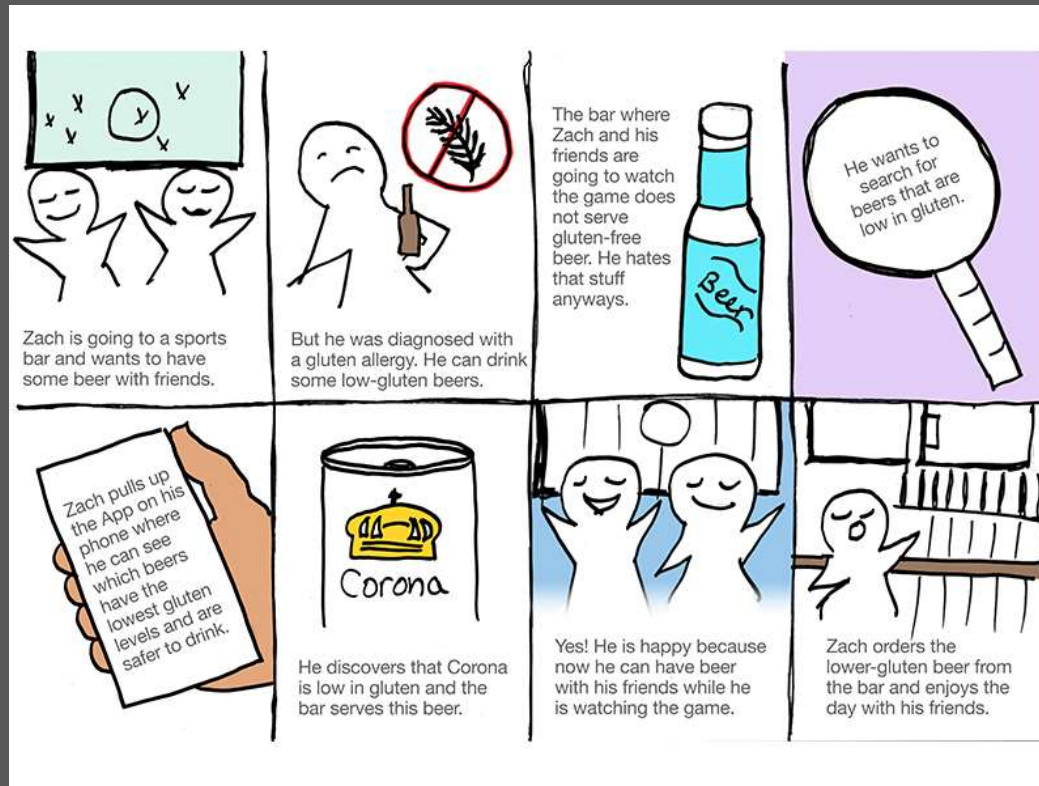
Storyboard

- Omogućava fokus na najvažnije taskove koje želite da podržite u sistemu
- Šta će aplikacija pomoći korisniku da postigne
- Uvek je osoba uključena u priču
- Šta se dešava tokom vremena
- Nije bitna lepota crteža nego ideje
- Na kraju je potrebno prikazati kako je postignut cilj ili kako je postignuto zadovoljstvo korisnika

Storyboard

- Focus na najvažnije stvari koje aplikacija treba da ponudi
- Koji su ljudi uključeni, gde se nalaze i taskovi koje treba da obave
- Odabir taskova koje ćemo ilustrovati
- Šta motiviše ljude da koriste vaš sistem, šta time postizu, i koje potrebe vaš sistem zadovoljava

Storyboard



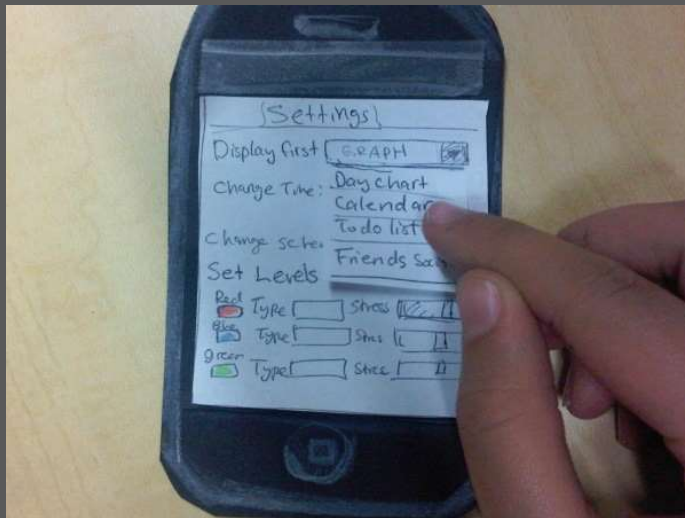
Storyboard

- Šta treba da prenese
- Okolnosti
 - ko su ljudi koji su uključeni?
 - u kakvom okruženju se nalaze?
 - koje zadatke hoće da obave?
- Sekvenca
 - koji koraci su uključeni?
 - šta je motivacija za korišćenje aplikacije?
 - koji zadatak se ilustruje?
- Zadovoljstvo

Prototip na papiru

- Daje osećaj kako će korisnički interfejs izgledati
- Pripremiti materija
- Raditi brzo, koristiti ponovo već napravljene komponente
- Držati papiriće na jednom mestu
- Slobodno mešati hardver i softver
- Uključiti korisnike
- <https://www.youtube.com/watch?v=J-bVzUahNIg>

Prototip na papiru



Čarobnjak iz Oza

- Isprobati funkcionalnosti sistema brzo bez pisanja koda
- John F. Kelley - Johns Hopkins University
- Simulira ponašanje mašine sa ljudskim operaterom
- Još jedan posmatrač koji vodi zabeleške

Video prototip

- Pomaže da se vidi kompletiran interfejs
- Jasno se vidi poruka koja se prenosi
- Kao i storyboard uključuje zadatak sa motivacijom i ciljem
- Kako snimati (kvalitet nije bitan, sa/bez zvuka, bez editovanja, uspeh/neuspeh)
- <https://www.youtube.com/watch?v=GrV2SZuRPv0>
- https://www.youtube.com/watch?v=_5FGeSQ7DBU

Poredjenje alternativa

- Kvalitet ili kvantitet
- Paralelni vs. serijski

LITERATURA

- Scott Klemmer, www.hci-class.org