

Otázky ústní

1. Experimentální metody

Princip:

- napodobené, ale řízené prostředí
 - vyloučení rušivých vlivů
 - snazší sběr dat
- typické, ale řízené úlohy
 - systematické testování
- STATISTICKY ZASTOUPENÍ UŽIVATELÉ
- většinou SKUTEČNÝ ARTEFAKT

Přehled:

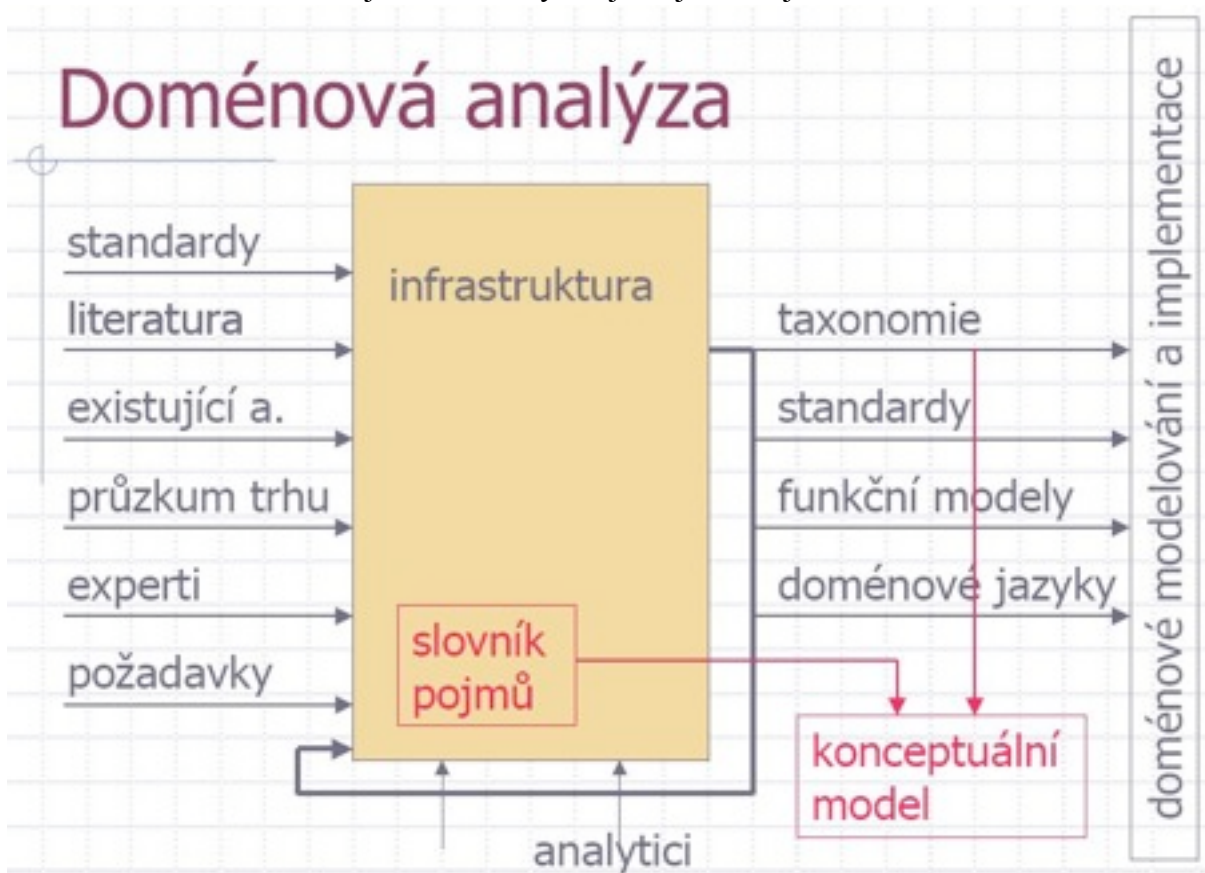
- Řízené experimenty
 - srovnání variant
 - testování teoretické závislosti
 - snadné na vyhodnocení, protože při řízených experimentech se používají metriky
 - výsledky jsou kvantitativní – rychlost, chybovost
 - více měření – přiřazení osob úlohám
- Inženýrství použitelnosti
 - vedení návrhového procesu k cíli pomocí metrik
- Testování použitelnosti
 - odhalení problémů
 - kvalitativní výsledky
 - menší důraz na řízenost prostředí a zástupnost uživatelů
 - užší kontakt experimentátorů a sledovaných osob
 - moderátor testu, monitor testu
 - plánování
 - účel, cíle testu (které problémy sledovat nejostřeji)
 - profil uživatele
 - úlohy
 - prostředí a vybavení
 - role monitora testu
 - sbíraná data
 - formát zprávy
 - provedení
 - profil uživatele – dotazník před testem
 - moderátor – seznamka 😊
 - interview se sledovanou osobou po měření
 - dotazník po testu
 - interpretace
 - kvantitativní – chybovost, čas, frekvence nápovědy
 - kvalitativní
 - identifikace úloh, které nesplnily kritéria

- identifikace problémů a jejich závažnosti
- analýza příčin chyb a zdržení

2. Doménová analýza

co je, proč je, co popisuje, jaky jsou vstupy,
co je výsledkem atd.

- je to "vysek reality" - pozor, tohle chce slyšet.
- doménová analýza se snaží dostat důležité pojmy (asi k nějaký té doméně), jejich vztahy a atributy
- Pěkně popořádku:
 - Kontext + úloha + doména
 - Kontext použití
 - i. všechno, co přímo či nepřímo ovlivňuje použití artefaktu
 - Úloha
 - i. to, co má být s artefaktem vykonáno
 - ii. z pohledu uživatele
 - Doména
 - i. obecně: ohraničený úsek znalostí (např. obor lidské činnosti, kterého se průzkum týká)
 - ii. jak ohraničený: co je stejné a co je odlišné



3. Výhody řízených experimentů...

- snadné na vyhodnocení, protože při řízených experimentech se používají metriky,
- výsledky jsou kvantitativní
- viz. otázka č. 1 – Experimentální metody

4. Prediktivní metody

Kladou důraz na jednoduchost a nízké náklady -> UŽIVATEL JE SIMULOVANÝ

Uživatele je těžké simulovat (např. děti).

Nedostupnost experta (Zkušenosti v aplikační oblasti a HCI)?????????

Předpojatost experta (Žádný vztah k předchozím verzím) ??????????

- kognitivní průchod – průchod po úlohách

(požadavky, cíle, co je výsledkem atd.)

Vstup: - 4 aspekty, které je třeba mít, aby šel udělat kognitivní průchod

- Cíle uživatele -> úlohy
- Správný průchod ke každé úloze
- Artefakt
- Charakteristika uživatele

Výstup:

- Věrohodnost průchodu
- co do aplikace patří a proč a co do aplikace nepatří a proč!

- Pomocné otázky:

- stanoví si uživatel správný cíl?
- je akce realizující tento cíl vidět?
- Zvolí uživatel tuto akci?
- Poskytne akce zpětnou vazbu?

- metoda inspekce - průchod po obrazovkách, po oknech...

- standardnosti
- konsistence

- heuristiky

- Nielsenova - sejdou se experti, posadí se před aplikaci a pak o tom podebatí a dojdou k nějakým závěrům
- Jakákoli sada otázek ohledně kritérií, které si přeji sledovat (kognitivní, motorická zátěž aplikace), užití aplikace a následně vyhodnocení otázek.

5. Čtyři aspekty, které je třeba mít aby šel udělat kognitivní průchod.

- Artefakt
- Cíle uživatele
- Cesta k cílům
- Popis uživatele

6. Význam 3D efektu pro prvky uživatelského rozhraní

- mají dát najevo, že s nimi jde něco udělat a co. Tedy že tlačítko jde stlačit :)

7. Konceptuální model

- uživatel jako informační procesor – zátěž (paměťová, kognitivní, perceptivní, motorická)... atd. no prostě nesmyslný bláboly okolo
- Mentální modely
 - funkční (co to dělá, když...)
 - strukturní (jak je to uděláno...)
- postrádáme neurofyzilogické zdůvodnění
- Mentální modely a artefakty :
 - Mentální model budoucího artefaktu -> návrhář -> artefakt -> uživatel -> mentální model poznaného artefaktu
- Konceptuální model
 - Mentální model budoucího artefaktu -> návrhář -> KONCEPTUÁLNÍ MODEL -> artefakt -> uživatel -> mentální model poznaného artefaktu
- Techniky pro konceptuální model
 - Konceptuální model **není plně formalizován**
 - srozumitelný pro autory, příp. další publikum
 - není třeba používat automatizované nástroje
 - snaha o formální preciznost zastře podstatu věci
 - založený na **pojmech** a **vztazích** mezi pojmy
 - často síť pojmů a vztahů – graf
 - konekcionistické modely znalostní reprezentace – větší píčovánu jsem v životě neslyšel.. dokážete to někdo vysvětlit???????????? kurva práce
 - přibuznost s diagramatickými technikami
- Zdroje konceptuálního modelu
 - výsek reálného světa uživatele(doména) + počítačová doména => konceptuální model aplikace typu „**nástroj**“ a „**zážitek**“ v první osobě
Př. VHDL: - Popis číslicových obvodů (signál, entita...) + modularita,dědičnost: ADA => pojmy VHDL
 - (výsek reálného světa uživatele(doména) -> doména implementace, popisu) + počítačová doména => konceptuální model aplikace typu „**popis**“ a „**implementace**“
 - sdfs
- Stabilita konceptuálního modelu
 - pečlivé poznání reality => stabilní model

8. Etnografická metoda

-Ma relevantnejsi(kvalitativni - spatne sdelitelne) vysledky nez jine metody, protoze pozorovatel je ve stejne pracovni, casove, socialni a motivacni situaci.

-Vyznacuje se osobni ucasti experimentatora v experimentu, ten by se ale nemel snazit experiment ridit, nybrz primo sledovat dej a vyznam deje

9. Metody – přehled

	experimentální	interpretativní	prediktivní
uživatel	statisticky zastoupený	skutečný	simulovaný
artefakt	skutečný	skutečný	typicky prototyp
prostředí	napodobené	skutečné	simulované
úlohy	statisticky zastoupené	skutečné	simulované
výhody	snadné vyhodnocení	realistická	nenáročná, levná
nevýhody	problém relevance	náročná, vyhodnocení	problém simulace