

Posudek vedoucího diplomové práce – Prototype of Notification-Monitoring Wearable

Student:	Bc. Eduard Füzesséry
Vedoucí dip. práce:	MgA. Anna Kutíková

Téma:

Cílem studenta bylo naprototypovat produkt, který zpřístupní technologie smart wearables zařízení i mezi uživatele běžných hodinek.

Řešení:

Student se nejprve pustil do zevrubné rešerše wearables zařízení. Poté zahájil kvalitativní výzkum pomocí interview se sedmi participanty. Ti se skládali ze z uživatelů do 30 let nosících non-smart (klasické) hodinky a smart watch. K rekrutaci participantů student využil snowball rekrutační metodu. Někteří měli hodinek více, jiní méně, někdo dával přednost jednomu typu, někdo kombinoval smart watch a non smart hodinky podle situace.

Poté si student definoval potřeby uživatelů, které rozklíčoval z rozhovorů a jejich prioritu pro svou práci. Z rozhovorů mu také vyplynulo několik blokátorů a motivátorů. Nejdůležitější uživatelské potřeby byla potřeba notifikací a přístup k health-data. Mezi potřeby, které se rozhodl v současné situaci neřešit, patřila třeba i vizuální atraktivita produktu. Na základě provedené rešerše a rozhovorů formuloval student také základní design koncept. Zařízení se rozhodl umístit na ruku pod non-smart hodinky - pro dobrý sběr dat a také kvůli pohodlnosti pro uživatele. Tuto hypotézu si později ověřil při testování.

Dále se student pustil do low fidelity prototypů. Ty se snažil student udělat tak, aby byly co nejrychleji prototypovatelné a mohl rychle iterovat. Nejprve přišly na řadu modely z modelovací hmoty, kterou student umísťoval a formoval na různých místech hodinek. Tyto prvotní low prototypy (modelovací hmota a izolepa) dal student několika participantům na testování - participanti je nosili několik hodin. Pro další prototypy používal PLA plast, který tiskl na 3D tiskárně. Dalším omezním tvarem a velikostí produktu byly elektronické komponenty, ty se skládaly z antény, základní desky, akcelerometru, systému on the chip - bluetooth s CPU, led, baterky. Student se též zaměřil na koncept aplikace, která využívá data ze zařízení a informuje uživatele o jeho aktuální fyzické aktivitě a informuje ho o historii.

Testování finálního prototypu probíhalo na dvou participantech. Nejdříve dostali prototyp bez plastového obalu, další den již dostali i obal od prototypu, který měli tedy pod hodinkami, kdežto elektronické komponenty měli v kapse. Tento vývoj testování způsobily technické problémy s osazovací firmou elektronických komponent. Na konci testování student udělal s participanty výstupní interview. Součástí toho bylo také usability testování aplikace.

Přístup studenta hodnotím kladně, student pracoval samostatně a zodpovědně. Co se týká přínosu práce, tak má práce dobře nakročeno. O tom také svědčí fakt, že se podobný koncept objevil na CES Las Vegas 2018 pod názvem Sgnl. Výsledný produkt je velmi zdařilý a splňuje vytyčené cíle diplomové práce.

Závěr:

K diplomové práci nemám žádné zásadní výhrady.

Práci hodnotím známkou **B (velmi dobře)**.

V Praze dne 24. 1. 2018

MgA. Anna Kutíková