

POSUDEK OPONENTA BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

Jméno studenta: Anna Šňupárková

Název bakalářské práce: Design help – BOOP (chůvička pro osoby se sluchovým postižením)

Posudek:

Anička si určitou syntézou nakonec vybrala designování pro celkem úzkou cílovou skupinu. Podle mé zkušenosti jí tento výběr velmi dobře napomohl k tomu, aby se zaměřila na konkrétní funkce a design produktu.

Kladně hodnotím konzultace problematiky s kontakty z centra Tamtam. Ty jí dodaly důležité informace v rozhodování, jakým směrem se v problematice vydat. Tyto kontakty, byť nejsou cíloví uživatelé, jsou ale přesto velmi cenné. Tito lidé znají cílovou skupinu velice dobře, a tedy mohou jejich znalostmi také pomoci při designování.

Líbí se mi sekce formulace vize – myslím si, že je dobré si shrnout a napsat si, pro co se designér rozhodl, proč a na základě jakých dat. A tak se ptám: Na základě jakých dat konkrétně designérka hodnotí, že dostupné chůvičky "zdaleka" nenaplňují potřeby sluchově postižených?

Jsem ráda, že si studentka udělala vstupní analýzu od cílové skupiny pomocí dotazníku. I když je škoda, že se jí část vyplněných dotazníků vůbec nevrátila. S tímto by bylo dobré počítat v příštích výzkumech a zvolit např. jinou formu komunikace s uživateli. Bohužel metoda dotazníku je velmi omezená v tom, jaké informace nám může dodat. Uvedu pár příkladů: studentka zjistila procentuálně kolik rodičů se rozhodlo pro chůvičku s možností videopřenosu, ale bohužel se z metody jako je dotazník nedozvíme to zásadní „PROČ“ se takto rozhodli. Odpovědi na tuto otázku právě vedou k tomu, že se designér zamýšlí nad tím, jak by mohl předesignovat stávající produkt tak, aby uživateli usnadnil používání produktu. Také se pomocí dotazníku nikdy neptáme, co bychom ocenili na designovaném produktu. Tato otázka nám nikdy nepřinese validní odpovědi, protože každý člověk si pod tím, jak může být produkt nadesignovaný podle určitých potřeb představit úplně cokoliv. Mnohem validnější odpovědi by studentka získala, když by uživatelům předložila např. 3 rychle naskicované koncepty (např. pomocí storyboardu), které by uživatelé komentovali z hlediska jejich vlastních potřeb. Domnívám se tedy, že výsledky dotazníku nijak zásadně validním způsobem nepřispěly k dalšímu rozhodnutí v designu.

S ohledem na můj komentář výše dodávám, že designérka nemůže na základě svých vlastních domněnek tvrdit, že produkt je uživatelsky mnohem přívětivější než klasické monitorovací zařízení, když toto tvrzení nemá potvrzeno od cílových uživatelů. Abychom toto tvrzení mohli takto na pevně říci, tak by studentka musela otestovat oba dva produkty - stávající a nově nadesignovaný, na stejné funkční parametry a s cílovou skupinou.

Proto se ptám: Jakým způsobem designérka došla k závěru, že pohyb provázející obsluhu tlačítka je intuitivnější než posuvný pohyb u jezdce? (V sekci, kde popisuje spínač ovládající kameru.) Když by tuto designovou funkci ověřila s uživateli, tak by s určitou validací věděla, že toto rozhodnutí vede či nevede k lepší použitelnosti tlačítek. Takhle si ale myslím, že šlo

pouze o její vlastní rozhodnutí jako designérky. A tak nemůžeme na základě toho, že nám designérům se něco zdá intuitivněji prohlásit, že řešení co jsme navrhli je intuitivněji. Designérka také nemůže tvrdit bez ověření s cílovými uživateli, že malý rozměr magnetu je komplikované najít, či by ho dítě mohlo spolknout. Ani jedno z tvrzení bohužel nemá podloženo jak od uživatelů tak z jakýchkoliv předchozích výzkumů. Např. z výzkumů osobně vím, že dítě údajně nemůže spolknout větší předmět, než je průměr jeho malíčku...

Líbí se mi iterativní práce s modely z hlíny, zjišťování, jaký průměr sedí či nesedí mezi tyče postýlky, co funguje a nefunguje. Jaká technologie designérce pomůže přichytit produkt k tyčím. Avšak v práci mi ještě chybí popis toho, jak se studentka vypořádala s budováním výsledného fyzického prototypu. Co při modelování zjistila, co jí fungovalo a co naopak ne. A jaký to má vliv na finální produkt.

Koncept produktu je dobře vysvětlen, co se týče jednotlivých funkcí. Avšak mě zajímá: Zamýšlela se nad tím či zjišťovala designérka, zdali všechny elektronické části a funkce jsou neškodící zdraví dětí i dospělých? Obzvláště, když některé části jsou v bezprostřední blízkosti dětí a jejich mozku...

Také se mi líbí výsledný návrh vysílače, který připomíná ženské ňadro. Osobně mi přijde pěkné používat ženské elementy při designování produktů pro děti, protože nejméně do dvou let dítěte, dítě vnímá sebe a matku jako jednotu. Dále pozitivně hodnotím kompaktnost všech částí výsledného produktu. Vše do sebe zapadá a nepůsobí roztříštěně.

Z textu jsem nepochopila, proč není riziko nestabilního Wi-Fi připojení rozhodujícím parametrem při užívání chůvičky. Mohla by toto studentka prosím více vysvětlit? Jak bude chůvička a komunikace mezi jednotlivými moduly fungovat u rodin, které si např. na noc vypínají Wi-Fi připojení?

Pozitivní je, že si designérka při sebereflexi uvědomuje, že po hodnocení prototypu s uživateli by mohla přijít ještě na další faktory, o kterých teď nemá třeba ani tušení.

Studentce Aniče Šňupárkové tedy navrhuji hodnocení B.

V Benešově dne 16. 6. 2019

jméno oponenta bakalářské práce:

Dominika Potužáková

podpis oponenta bakalářské práce:

Potužáková