



Markéta Lazarová

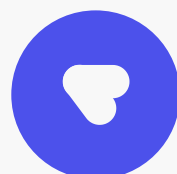
15.1.2026



interakční design

Interaktivní osnova

jako “jedno místo pravdy”



kde že to bylo?

informace jsou
roztržštěné

pořád kontroluji
několik systémů

v ISu očekávám
závazné a aktuální
informace

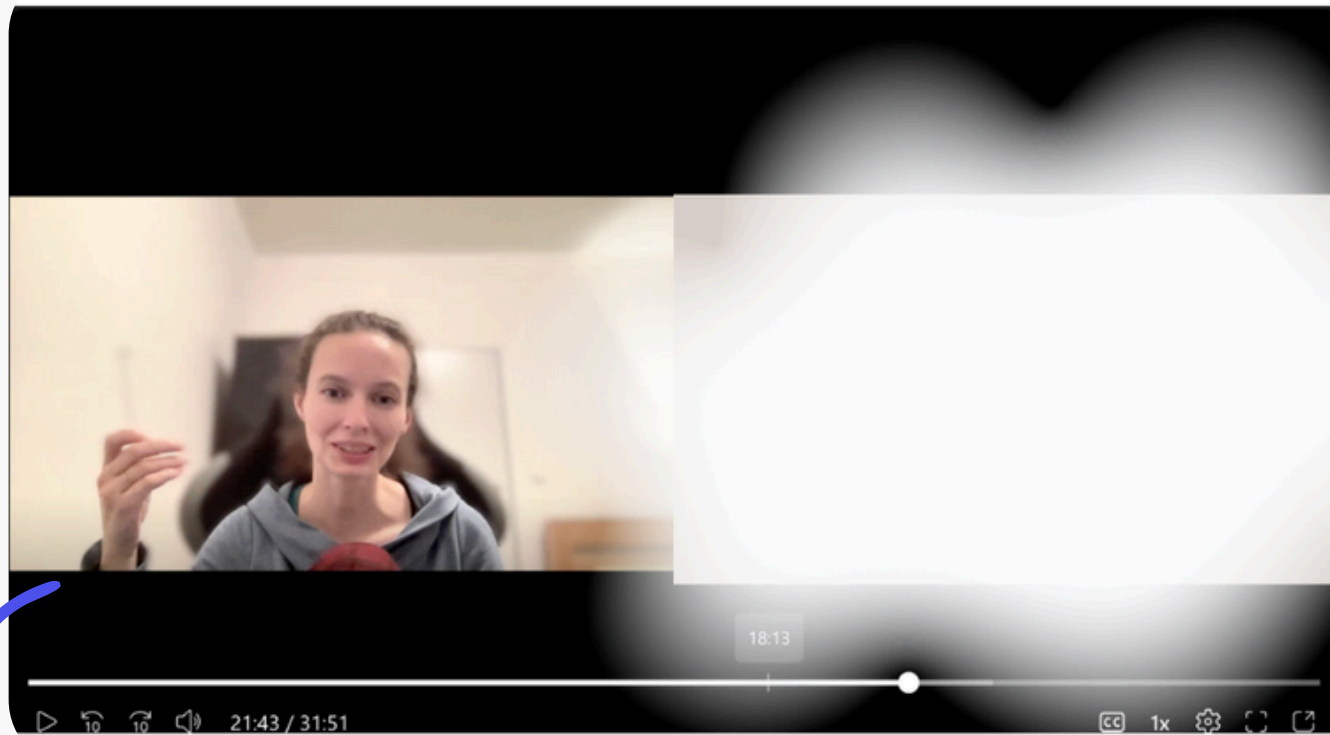
musím si zase
udělat to-do list



...

Interaktivní osnově se nedá věřit





Výzkum

5 hloubkových rozhovorů se studujícími DIS

jaro 2025

MUNI
ARTS

Dopady studia DIS na studentstvo

Analýza polostrukturovaných rozhovorů se studenty a studentkami 1., 2. a 3. ročníku studia Designu informačních služeb na Katedře informačních studií a knihovnictví Masarykovy univerzity v Brně

Kolektiv autorů: Aria Cairo, Dominik Sušila, Jakub Holec, Jana Kopecká, Jaromír Mára, Markéta Lazarová, Nikola Páleníčková

Výzkumná otázka:

Jakým způsobem studující plánují, sledují a vyhodnocují své studijní povinnosti, a **jak může redesign interaktivní osnovy lépe podporovat jejich orientaci, motivaci a plynulost studia?**



Prioritizace

s ohledem na IxD

affinity diagram

VLASTNÍ TO-DO LIST/ CHECK-LIST

- dělá si na začátku semestru přehled - deadliney
- harmonogram notion od spolužačky + svoje časy pro PV předměty
- přehled v google sheet - předměty, odkazy na IO, podmínky dokončení, jméno vyučujícího, stav úkolu
- checklist seznam deadlineů - od spolužačky v Notion
- to-do list nechce v IS
- deadline a orientační deadline, časový odhad úkolu, co nejvíc hoří
- study sheet - odkazy na miro, figmu, vlastní to-do, poznámky
- Google doc se všemi odkazy - i vč. pod jakým jménem jsem přihlášená do jaké aplikace (např. VR) a že se chci pak odhlásit
- jedno Miro s odkazy na ostatní Mira

KALENDÁŘ

- vše propojené s kalendářem v IS
- deadliney do google kalendáře
- deadliney v Google kalendáři
- studijní bloky do kalendáře
- deadliney přepisuje do kalendáře/diáře,
- Google kalendář - důležité věci: zkoušky, termíny

REMINDERY

- chybí remindery
- chce remindery v ISu
- každý druhý den kontrolovala IO

PROGRESS BAR V IO

- označuje se jako přečtené, když jen proklikáš
- IO - je zavádějící, že je odškrtnuté po proklikání
- progres line v IO - musíš otevřít odkaz, aby se posunula
- progress bar je intuitivní
- progress bar super, ale podává mylné info - jsou hotové po proklikání, nebo je potřeba stáhnout prezentaci
- IO mate, jestli je odstudováno - přečtené má vše, ale ukazuje, že ne, protože stažení souborů

ČASOVÁ OSA

- + co kdy studovat, časový rámec pro lepší rozvržení
- pomáhá časová osa co kdy studovat
- rozepsat do časové osy, ráda rozvrhne dopředu
- + označené týdny ke studování

progress bar

upozornění na změny

podmínky ukončení předmětu

přidat deadliney/průběžné úkoly



Problem statement

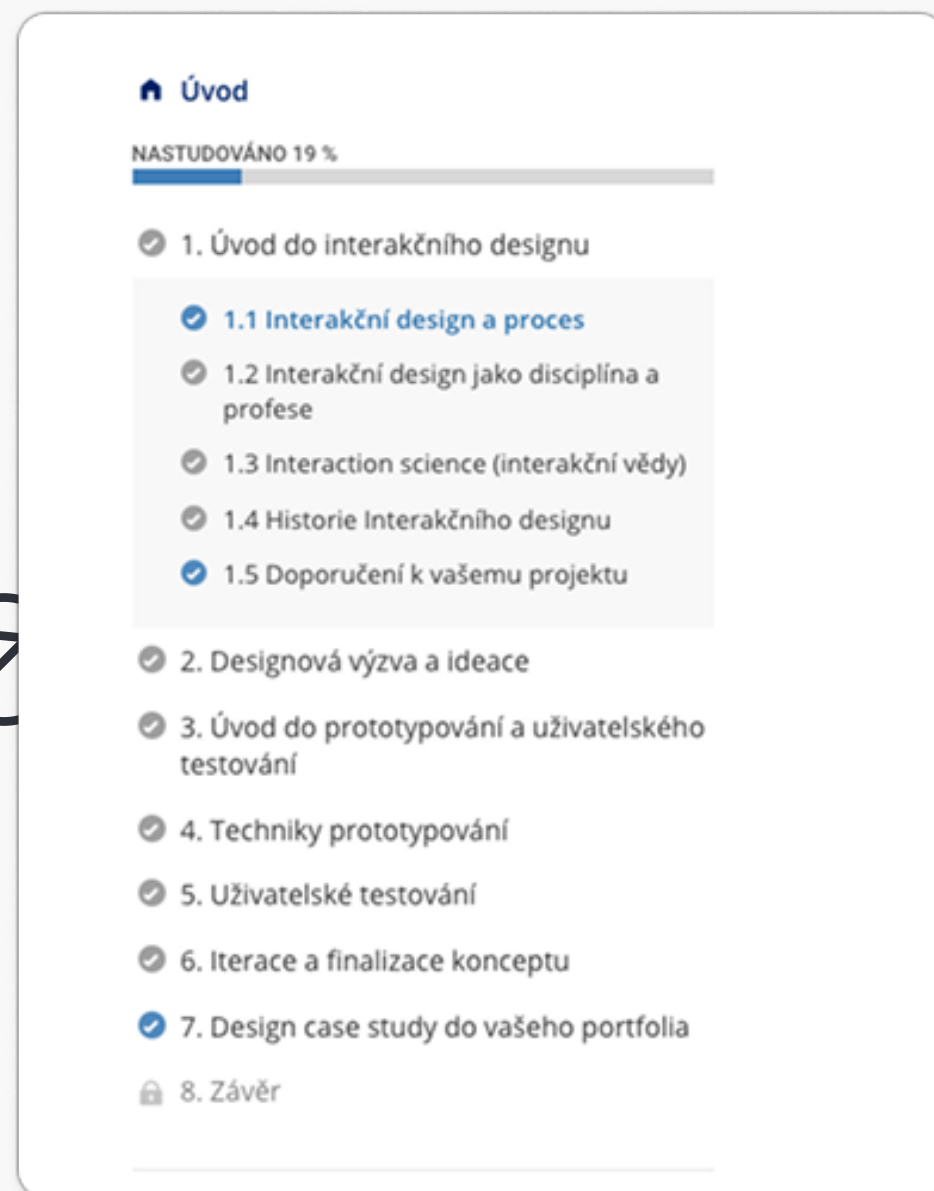
podle Jeff Gothelf a Josh Seiden

Interaktivní osnova v IS byla navržena tak, aby studujícím poskytovala **přehled o studijních materiálech, termínech, postupu studiem a podmínkách ukončení předmětu.**

Zpozorovala jsem však, že současné řešení tyto cíle nenaplnuje: **termíny nejsou vždy aktuální, informace o změnách** nejsou dostatečně viditelné, **progress bar** neodráží skutečný stav studia a **deadliny** ani **průběžné úkoly** nejsou v osnově systematizované.

To způsobuje, že studující **ztrácejí důvěru v osnovu** jako „jedno místo pravdy“, musí si vytvářet vlastní externí systémy organizace studia, přerušuje to jejich studijní tok a zvyšuje to **kognitivní zátěž i stres z nejistoty.**

formulováno s pomocí AI





cíl

**Posílit Interaktivní
osnovu jako “jedno
místo pravdy,”**



...





Jak bychom mohli interaktivní osnovu zlepšit pro studující distančních oborů tak, aby poskytovala **spolehlivý, srozumitelný** a akční **přehled** o studiu – včetně **aktuálních termínů**, **pravdivého zobrazení postupu**, **upozornění na změny** a jasné komunikovaných podmínek ukončení – a tím **zvýšila důvěru**,

- • • snížila potřebu externích nástrojů a pomohla studujícím udržet kontrolu nad studiem?

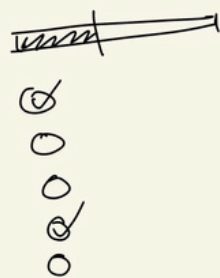


Ideace

trustworthy feedback

Visibility of system status (Usability Heuristic)
& trustworthy feedback
appropriate

→ progress bar



SOUSTŘEDĚ SE NA INTERAKCE! ne na službu

termín = "datum" → po zkopírování
vyzvat vyjci. k aktualiz.
Validate

podmínky
+ ukončení
Úvod Závěr

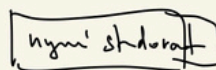
změna

deadline/úkol
místo

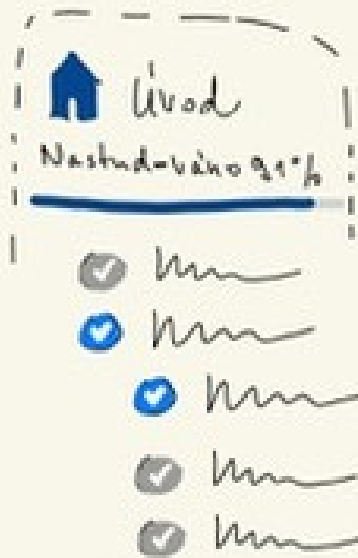


reminder

! po skončení deadline



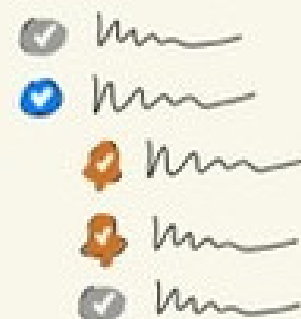
→ odemknout vše



Nevidím o změně v informacích

visibility of system status

IDEACE:



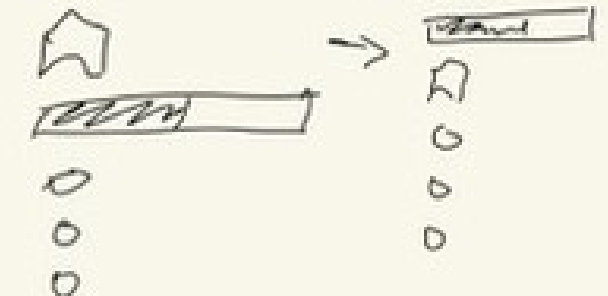
úvod barva - jaký je
jako okrasa, nepišete křiklavě
úvod je oddělený progress bar
od smery

Law of proximity

IDEACE:



PRINCIP KICKST!



Prototypování



✓ Unit completed

Next unit →

✓ Mark this unit as completed

Next unit →

← Předchozí

Následující →

✓ Označit lekci za dokončenou

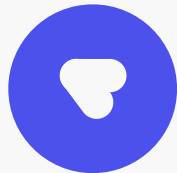
← Předchozí

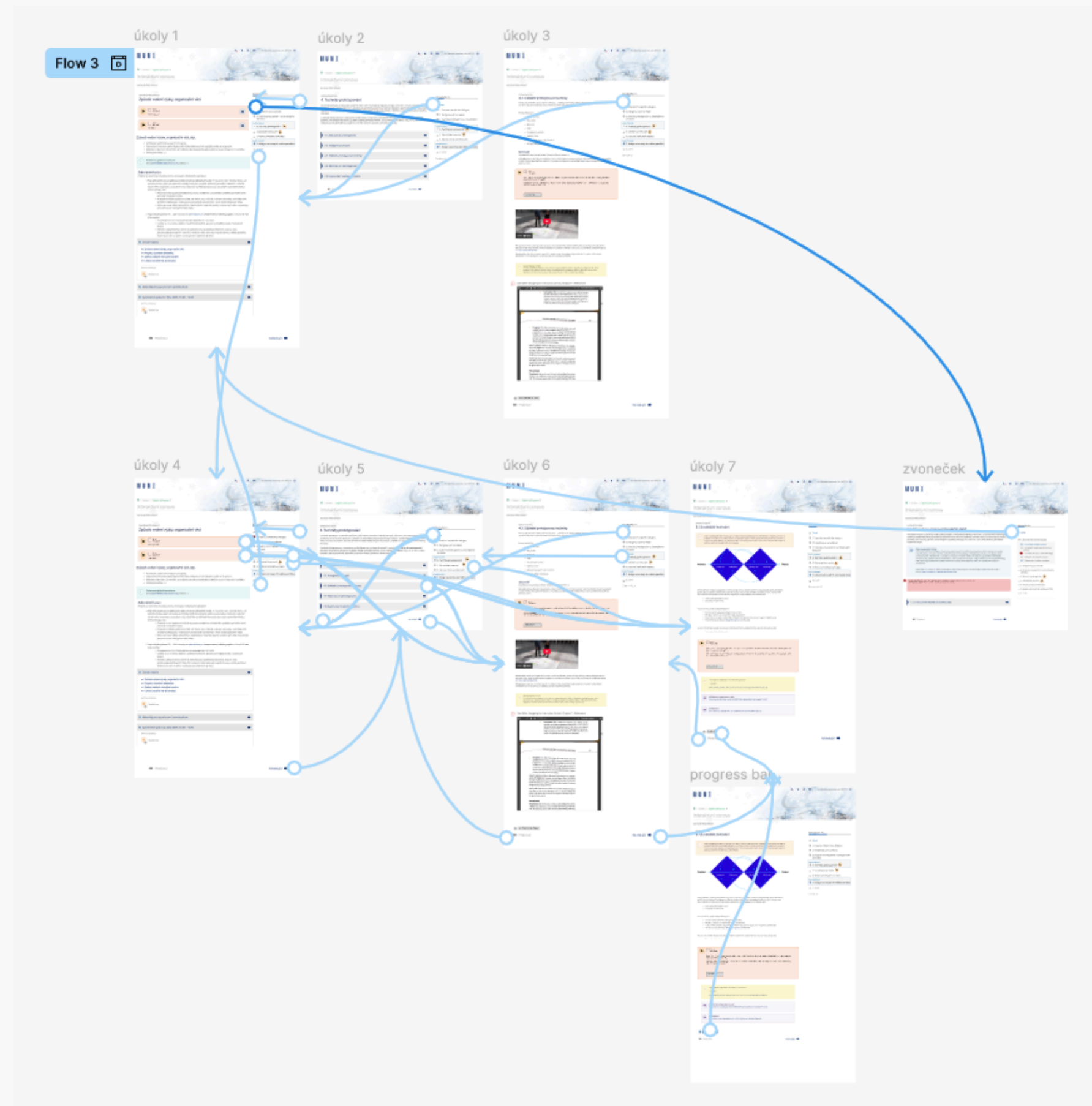
Následující →

✓ Lekce dokončená

← Předchozí

Následující →







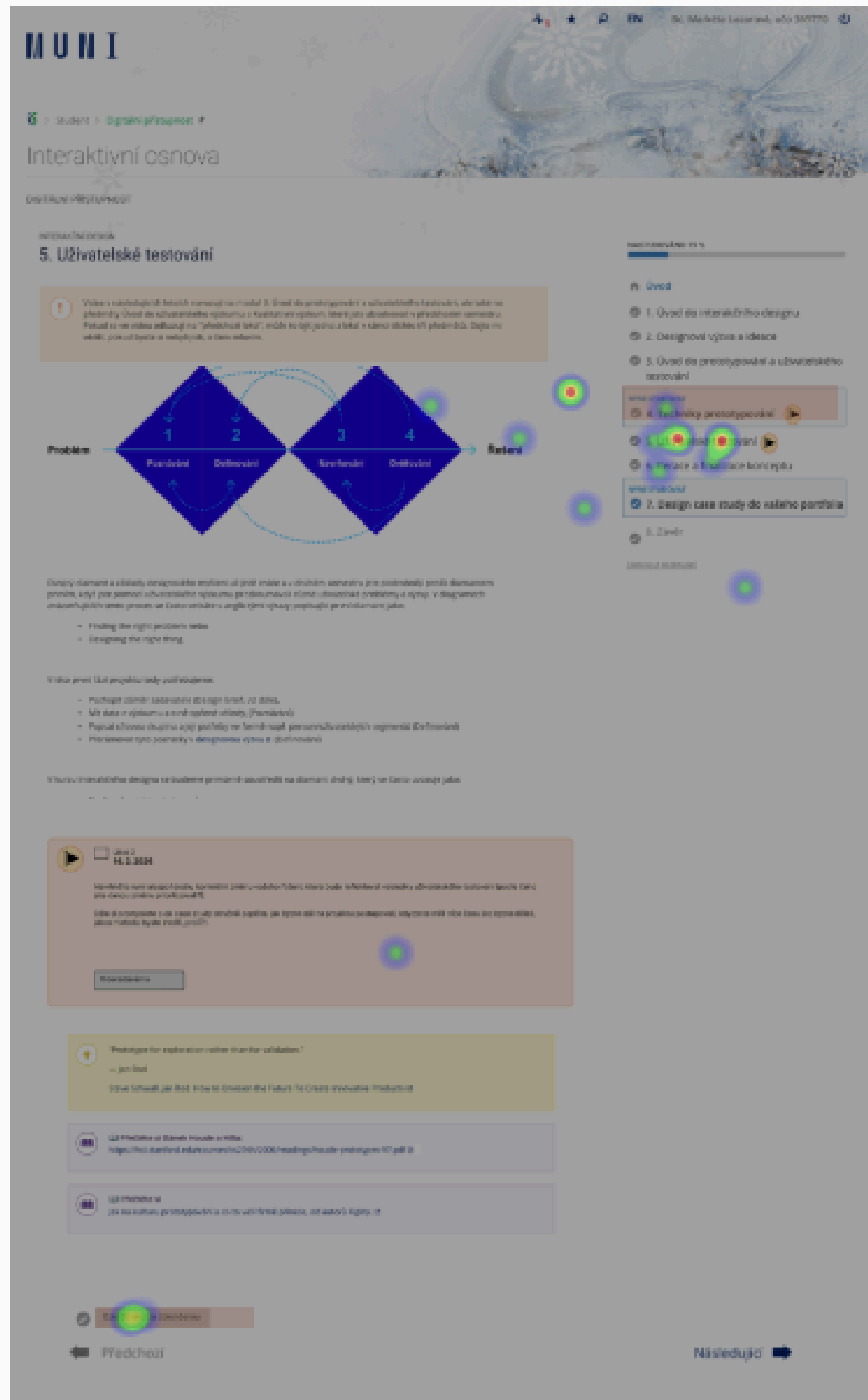
T5: Lekci 5 už máš celou dostudovanou. Co uděláš?

Heatmaps & funnels ?

T6: Kde bys hledal/a informace o zakončení předmětu?

Testování

- 4 respondenti
- nemoderované online testování (úspora času)
- thinking aloud



Zachovat:

- prohození progress bar & Úvod
- manuální dokončení lekce
- upozornění na změny
- checklist

NASTUDOVÁNO 19 %

Úvod

1. Úvod do interakčního designu

2. Designová výzva a ideace

3. Úvod do prototypování a uživatelského testování

NYNÍ STUDOVAT

4. Techniky prototypování

5. Uživatelské testování

6. Iterace a finalizace konceptu

NYNÍ STUDOVAT

7. Design case study do vašeho portfolia

8. Závěr

[Odemknout vše](#)

NASTUDOVÁNO 19 %

Úvod

1. Úvod do interakčního designu

2. Designová výzva a ideace

3. Úvod do prototypování a uživatelského testování

NYNÍ STUDOVAT

4. Techniky prototypování

5. Uživatelské testování

6. Iterace a finalizace konceptu

NYNÍ STUDOVAT

7. Design case study do vašeho portfolia

8. Závěr

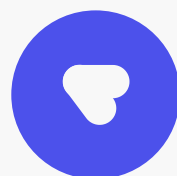
[Odemknout vše](#)

Upravit:

- barvy upozornění
- ikonu změny
- zjednodušit a zarámovat úkoly
- do osnovy jen blížící se nedokončené

...

Iterace



vím, kde najdu
podmínky
ukončení
předmětu

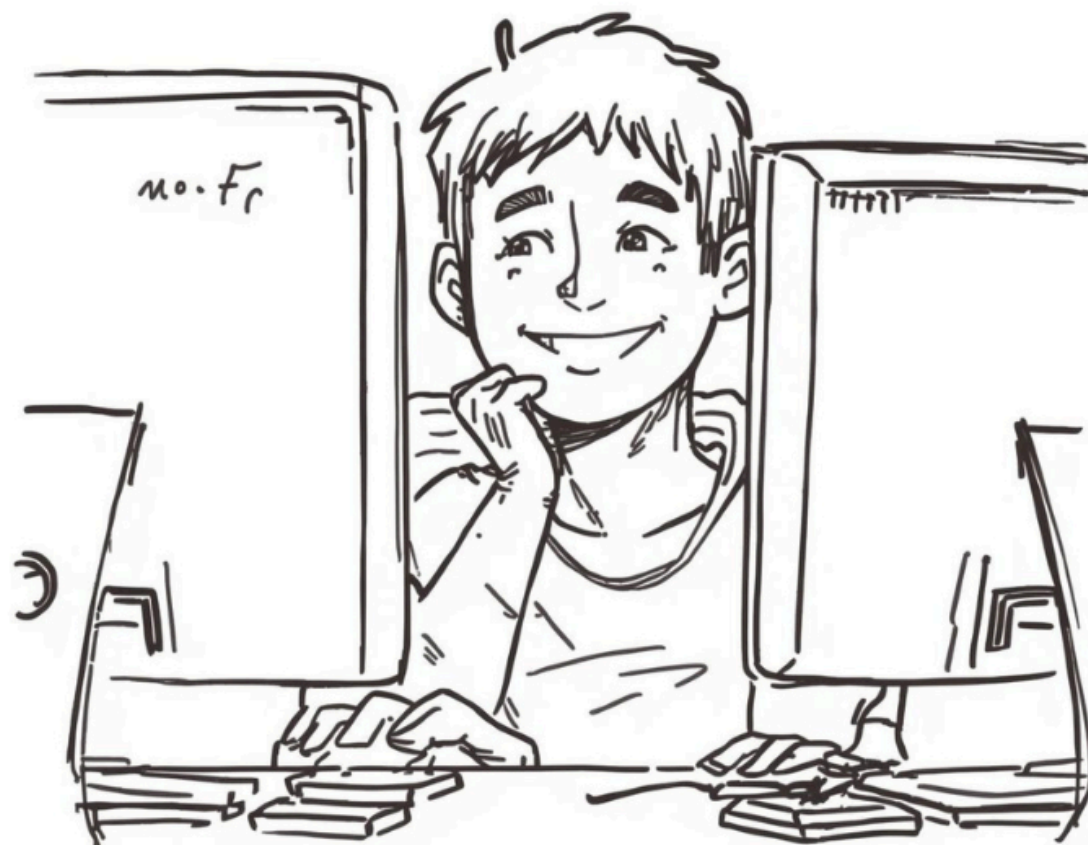
...

vše najdu
spolehlivě na
jednom místě

vím o tom, když
se něco změní

můžu studovat
ve svém tempu
a čase

mám přehled
o úkolech
a deadlinech



Interaktivní osnově můžu věřit



Co bych udělala jinak



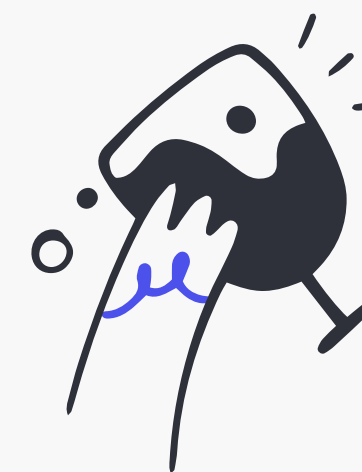
- Špatně jsem si rozvrhla čas a věnovala jsem se hodně výzkumu a málo IxD.
- **Testovací scénář byl navržen především k ověření srozumitelnosti nově navržených interakčních prvků interaktivní osnovy (např. ikon, progress baru a notifikací) bez předchozí instruktáže. Zpětně se však ukázalo, že scénář méně ověřoval hypotézy týkající se podpory plánování studia, důvěry v aktuálnost informací a práce s deadliny v reálném kontextu.**
- Vyjasnit si na začátku výzkumu s participanstem pojmy – např. rozdíl mezi Informačním systémem a Interaktivní osnovou.
- Pohlídat, že všichni pochopí, jak funguje testování v UXtweak.
- Udělat před-testovací kolo pro ověření srozumitelnosti scénáře s více, než 1 člověkem. A celkově věnovat více prostoru testování.
- V prototypu si dobře rozmyslet, co je tam navíc a máte respondenstvo. Omezit random obsah a dát si práci udělat ho konzistentní.





Děkuji

za pozornost.



A obzvlášť mému milému spolužactvu
za zapojení do projektu.

