



MINISTERSTVO

INVESTÍCIÍ, REGIONÁLNEHO ROZVOJA
A INFORMATIZÁCIE
SLOVENSKEJ REPUBLIKY

Školenie BRISK

Používateľská kvalita a behaviorálne inovácie
v prostredí verejnej správy na Slovensku

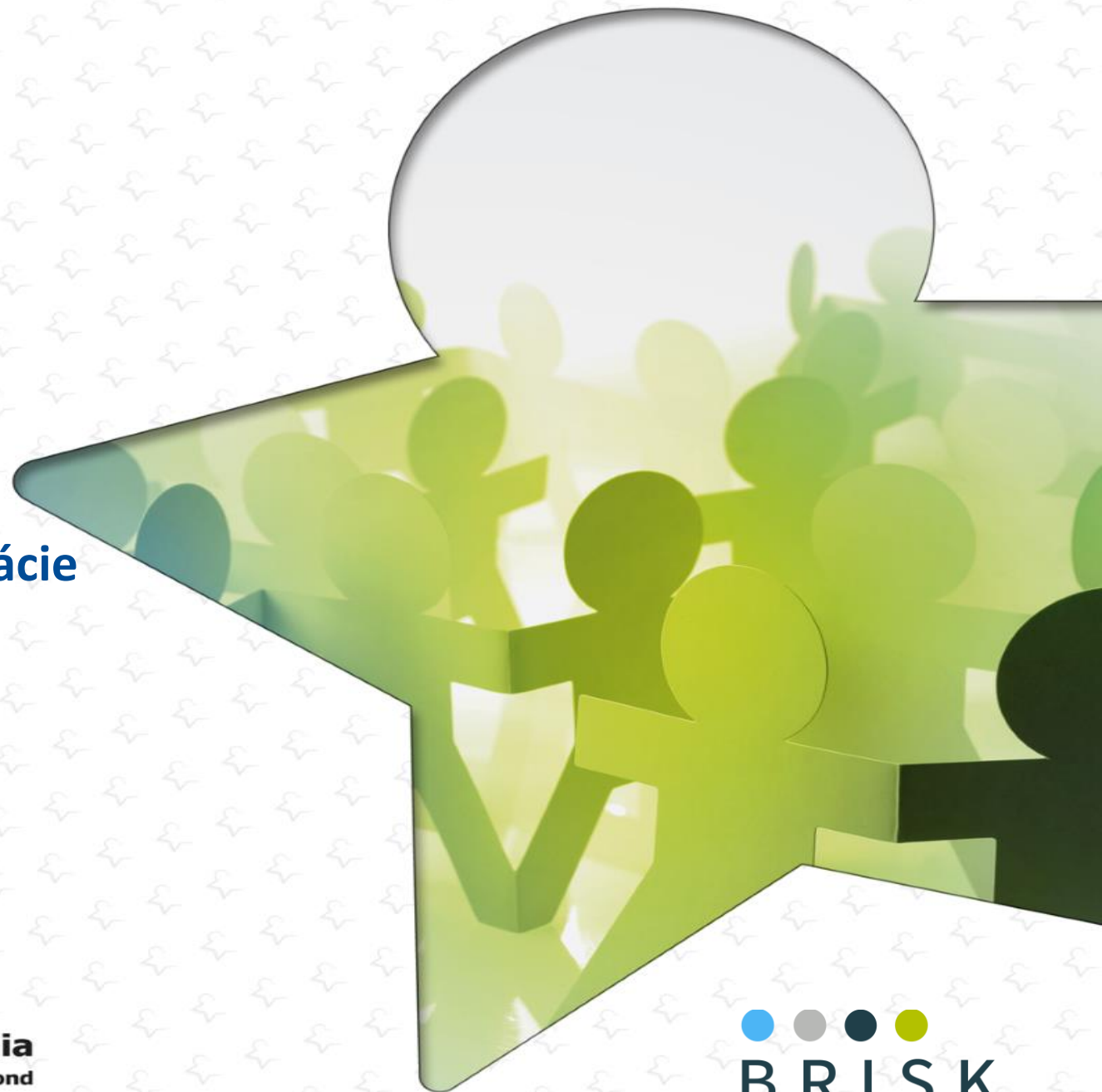
16.11.2022



Operačný program
**Efektívna
verejná správa**



Európska únia
Európsky sociálny fond



● ● ● ●
BRISK

Program školenia

16.11.2022

- Zhrnutie predchádzajúceho dňa
- Príprava prototypu používateľského rozhrania
 - Teória
 - Príklady z praxe : eHranica, funkčný prototyp webu MIRRI

PRESTÁVKA

- Testovanie prototypov používateľského rozhrania
 - Teória
 - Príklady z praxe : Testovanie CMS pre slovensko.sk
Testovanie funkčného používateľského rozhrania CIP

OBED

- Benchmark životných situácií -revízia v.2
- Životné situácie ako nevyhnutný kontext zlepšovania používateľskej kvality v kontexte prezentovaných tém.

Napíšte nám

brisk@mirri.gov.sk

Zhrnutie predchádzajúceho dňa

- Vyhláška 547/2021 a behaviorálne inovácie
- Prieskumy
 - ☐ Kvantitatívne a kvantitatívne
 - ☐ Actly - doména gov.sk, elektronické služby
- Mapovanie používateľských ciest
 - ŽS Narodenie dieťaťa, Občiansky preukaz pre dieťa
- CIVIC dizajn

Hľadáme správcu IDSK – junior manažér



WE WANT YOU!

- Podporovať OVM pri aplikácii IDSK.
- Spolupracovať s komunitou.
- Zbierať spätnú väzbu, spravovať backlog a navrhovať prioritizáciu zmien.
- Komunikácia so SKIT - "vývojárom" IDSK.
- Jedinečná príležitosť prevziať štafetu a vytvárať slovenský štátny dizajn systém.

brisk@mirri.gov.sk



MINISTERSTVO
INVESTÍCIÍ, REGIONÁLNEHO ROZVOJA
A INFORMATIZÁCIE
SLOVENSKEJ REPUBLIKY

● ● ● ●
B R I S K

Hľadáme správcu IDSK – senior manažér



WE WANT YOU!



MINISTERSTVO
INVESTÍCIÍ, REGIONÁLNEHO ROZVOJA
A INFORMATIZÁCIE
SLOVENSKEJ REPUBLIKY

- Aktívne riadiť rozvoj IDSK.
- Postrážiť naštartovanú legislatívnu zmenu (IDSK 3.0).
- Pracovať s OVM a komunitou.
- Zbierať spätnú väzbu a riadiť implementáciu.
- Koordinácia SKIT - "vývojárov" IDSK.
- Jedinečná príležitosť prevziať štafetu a vytvárať slovenský štátny dizajn systém.

brisk@mirri.gov.sk



Príprava prototypu používateľského rozhrania

Teória	PRÍPRAVNÁ + INICIAČNÁ		REALIZAČNÁ				DOKONČOVACIA		BaU	
FÁZY PROJEKTU PODĽA Vyhlášky 85/2020	PROJEKTOVÝ ZÁMER	(NE)FUNKČNÉ POŽIADAVKY	ANALÝZA A DIZAJN	HW, SW, SLUŽBY	IMPLEM. A TESTOVANIE	POST-IMPLEM. PODPORA				
			DETAILNÝ NÁVRH RIEŠENIA		TESTY FUNKČNÉHO ROZHRANIA (UX)	NASADENIE DO PRODUKČIE		PRECHOD NA SLA REŽIM		
VYHLÁŠKA 547/2021 (UX)	§5 POUŽÍVATEĽSKÝ PRIESKUM		§6 NÁVRH A MAPOVANIE POUŽ. CESTY		§8 PRÍPRAVA A TESTOVANIE API	§ 11 ZBER A VYHODNOCOVANIE SPÄTNEJ VÄZBY				
			§7 TVORBA INFORMAČNEJ ARCHITEKTÚRY		§9 POUŽ. TESTY FUNKČNÉHO POUŽ. ROZHRANIA	§ 12 ORGANIZAČNÉ A PROCESNÉ ZABEZPEČENIE				
			§8 PRÍPRAVA A TESTOVANIE INICIÁLNEHO GRAFICKÉHO NÁVRHU (LOW FIDELITY/ WIREFRAME)		§11 NASTAVENIE ZBERU SPÄTNEJ VÄZBY					
Výstupy			§8 PRÍPRAVA A TESTOVANIE PROTOTYPU POUŽ. ROZHRANIA (HIGH FIDELITY)							
	SPRÁVA Z POUŽÍVATEĽSKÉHO PRIESKUMU		MAPA POUŽÍVATEĽSKEJ CESTY		PROTOKOL POUŽITELNOSTI FUNKČNÉHO POUŽ. ROZHRANIA	ŠTRUKTUROVANÉ ÚDAJE SPÄTNEJ VÄZBY				
			TESTOVACÍ PROTOKOL HI-FI PROTOTYPU		SUS SKÓRE	TESTOVACÍ PROTOKOL API	PLÁN POSTUPU (CX STRATÉGIA)			
UX komponenty	PROTOPERSÓNY		INFORMAČNÁ ARCHITEKTÚRA		FUNKČNÉ POUŽÍVATEĽSKÉ ROZHRANIE		SPÄTNÁ VÄZBA			
	POUŽÍVATEĽSKÉ POTREBY		NAVIGÁCIA	WIREFRAME			A/B TESTING			
	WIREFRAME			HI-FI PROTOTYP						
Metódy a nástroje	PERSÓNY		POUŽÍVATEĽSKÁ CESTA							
	FOCUSOVÁ SKUPINA	TELEFONICKÝ PRIESKUM	INTERVIEW	SCENÁR TESTOVANIA	GRAFICKÁ PLATFORMA	PRIORIZÁCIA ZISTENÍ	SCENÁR TESTOVANIA	USABILITY TESTING	NASADENIE ANALYTICKÝCH NÁSTROJOV	
	BENCHMARK ŽS	POUŽ. PRIESKUM POTRIEB INTERNÝCH POUŽÍVATEĽOV		MODEROVANÉ TESTOVANIE	TREE TESTING	ZAPRACOVANIE ZISTENÍ	MODEROVANÉ TESTOVANIE	SUS SKÓRE		
	POUŽ. PRIESKUM POTRIEB EXTERNÝCH POUŽÍVATEĽOV	SPÄTNÁ VÄZBA		SHADOWING	CARD SORTING	ÚLOHY	ÚLOHY	INTERVIEW		



Príprava prototypu používateľského rozhrania

Teória

- Vychádza z potrieb používateľov
- Predchádzajúce aktivity:
 - Tvorba persón (používateľských skupín)
 - Používateľský prieskum - kvalitatívny, kvantitatívny
 - Mapovanie používateľskej cesty - zistenia
 - Informačná architektúra
- Validácia riešenia
- Šetrí zdroje – je menej nákladné "zahodiť" grafický prototyp ako funkčné riešenie

Príprava prototypu používateľského rozhrania

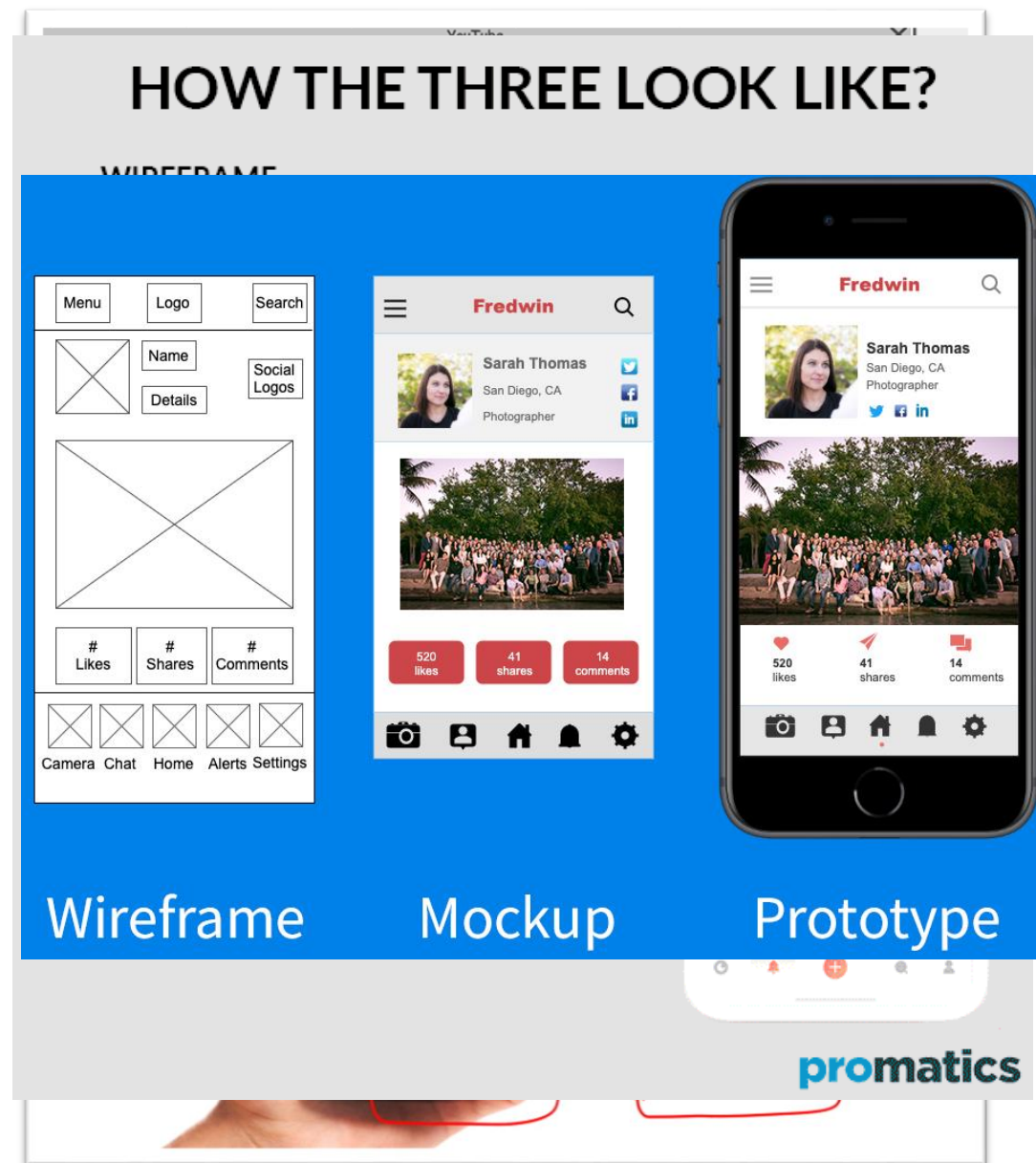
Teória - typy prototypov

Podľa typu

- Wireframe
- Mockup
- Prototyp

Podľa detailu

- Lo-Fi – low fidelity (nízky stupeň detailu)
 - Lacné, rýchle, nevyžadujú špecifické zručnosti
- Hi-Fi – high fidelity (vysoký stupeň detailu)
 - Náročné na čas a zručnosti, farby, logá, štýly..



Príprava prototypu používateľského rozhrania

Teória - wireframe

- Je to základný model.
 - Načrtáva základný dizajn, funkcie a obsah používateľského rozhrania.
 - Väčšinou nízka úroveň detailu.
 - Nenáročný na čas a zručnosti.
 - Ceruzka, fixka, papier, tabuľa, software.
 - Konsenzus základnej funkčnosti riešenia.
 - Riešia sa koncepčné rozloženie a usporiadanie prvkov, nie vizuálne detaily.
-
- § 8 - Iniciálnym grafickým návrhom sa na účely tejto vyhlášky rozumie návrh základných obrazoviek a vyplňania formulárov a údajov používateľského prostredia elektronickej služby na preukázanie súladu navrhovanej elektronickej služby s odôvodnením projektu.

Príprava prototypu používateľského rozhrania

Teória - mockup

- Vychádza z wireframe-u.
- Zobrazuje detailný dizajn (farby, písma, tlačidlá...).
- Mockup je statický, obsahuje skutočný obsah.
- Vytvára sa viacero návrhov.
- Stredný/vysoký stupeň detailu.
- Stredne až vysoko náročný na čas a zručnosti.
- Software.
- Priestor na výber konečného dizajnu.

Príprava prototypu používateľského rozhrania

Teória - prototyp

- Vychádza z mockupu.
- Zobrazuje detailný dizajn, verná reprezentácia konečného produktu.
- Interaktívna simulácia - umožňuje zažiť produkt.
- Testovanie s používateľmi - overuje základné koncepty, získavanie a zapracovanie spätnej väzby do prototypu.
- Prototyp nemá backend ako funkčné rozhranie.
- Vysoký stupeň detailu.
- Vysoko náročný na čas a zručnosti.
- Software.
- Priestor na zníženie nákladov na vývoj.

Príprava prototypu používateľského rozhrania

Teória

	Wireframe	Mockup	Prototyp
Čo to je	Rýchly náčrt na vyjadrenie konceptu novej funkčnosti produktu	Realistický vizuálny dizajn , ktorý pripomína, ako bude vyzeráť nová funkčnosť produktu	Interaktívna simulácia funkčnosti nového produktu
Účel	Získať konsenzus a získať internú spätnú väzbu o tom, ako budú nové funkcie fungovať	Na uľahčenie podrobnejšej kritiky vizuálnych prvkov a funkčnosti, aby bolo možné vykonať zmeny	Zhromažďovať spätnú väzbu od používateľov, ktorí testujú skutočnú skúsenosť
Detail návrhu	Nízka	Stredná/Vysoká	Vysoká
Zahrnuté prvky	Formát a štruktúra obsahu	Ďalšie vizuálne prvky ako logá, farby, ikony...	Záverečné interaktívne prvky a navigácia
Investovaný čas	Nízky	Stredný	Vysoký

Príprava prototypu používateľského rozhrania

Teória - vyhláška

- § 8 Prototypom používateľského rozhrania sa na účely tejto vyhlášky rozumie návrh **používateľského rozhrania** určený na používateľské testovanie a na včasnú identifikáciu chýb a nedostatkov pred tvorbou funkčného používateľského rozhrania. Prototyp používateľského rozhrania sa vyhotovuje formou grafického zobrazenia používateľského rozhrania v podobe zobrazujúcej skutočné používateľské rozhranie, aby následnosť krokov, ktoré musí koncový používateľ vykonať na úspešné použitie elektronickej služby zodpovedala mape používateľskej cesty. S prototypom používateľského rozhrania sa pripravuje aj prototyp aplikačného rozhrania, ktorý poskytuje služby a dáta pre pripravované používateľské rozhranie alebo inú aplikáciu.

Príprava prototypu používateľského rozhrania

Prototyp eHranica

- [Vyhláška č. 226 - eHranica](#)
- [Zdieľaný spreadsheet](#)
- [Figma – prototyp](#)
- [Blog eHranica](#)

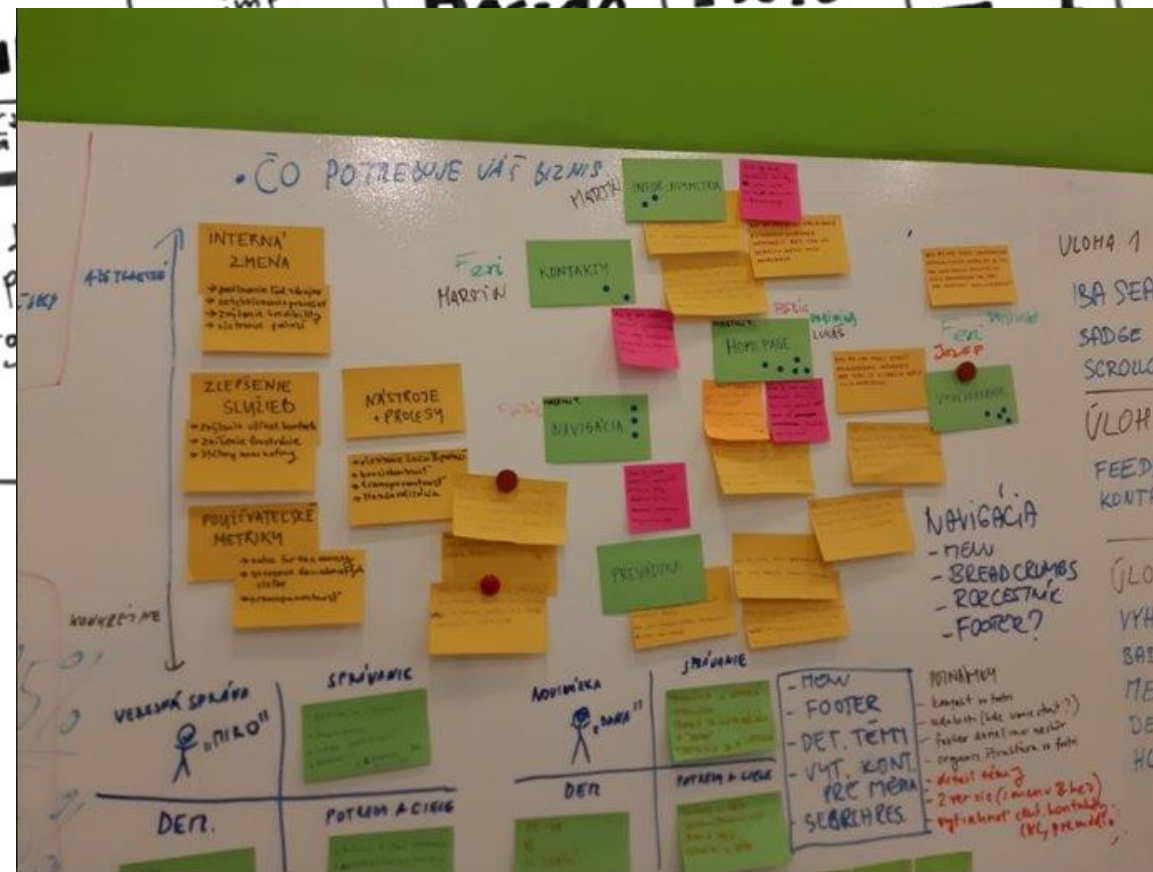
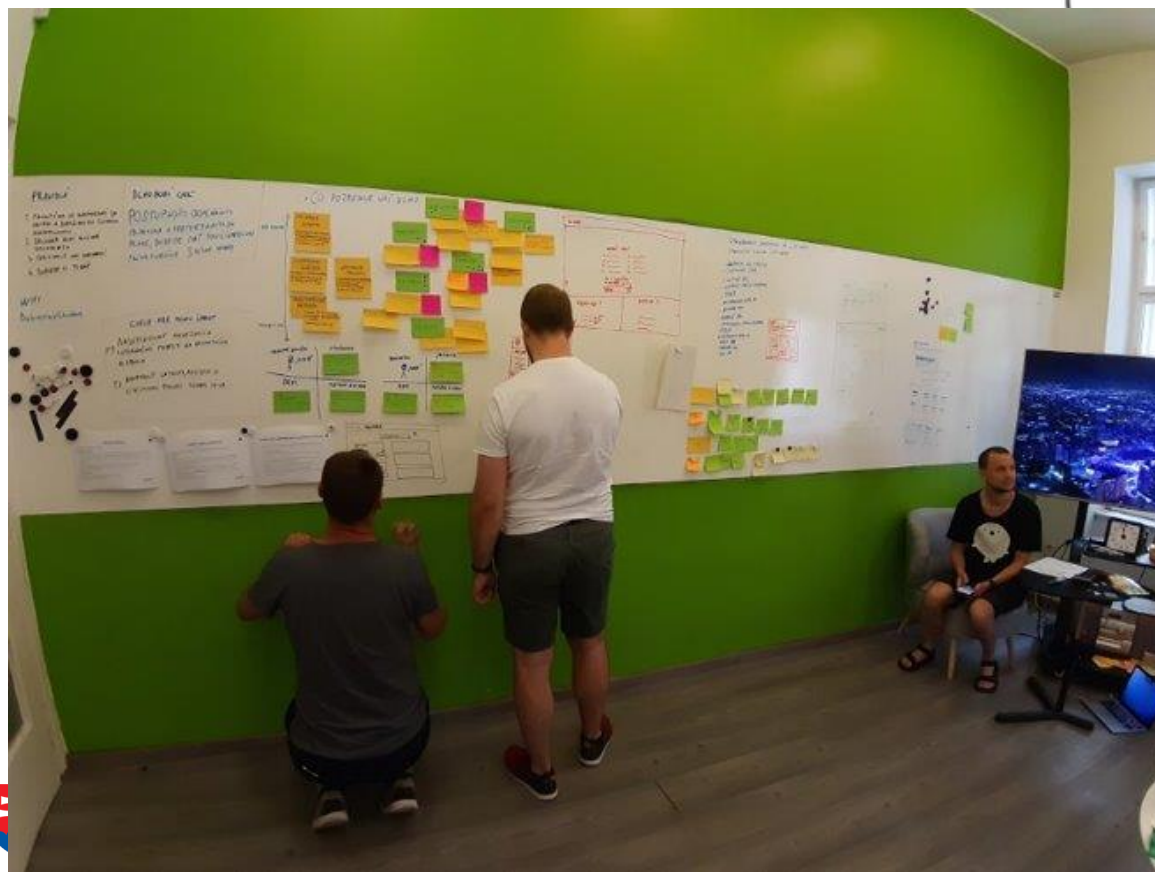


Prestávka 9:45 – 9:50

Príprava prototypu používateľského rozhrania

Funkčný prototyp webu MIRRI

- Výsledok dizajn šprintu
- [Prototyp webu MIRRI](#)



Napíšte nám:

brisk@mirri.gov.sk



Prestávka

Testovanie prototypov používateľského rozhrania

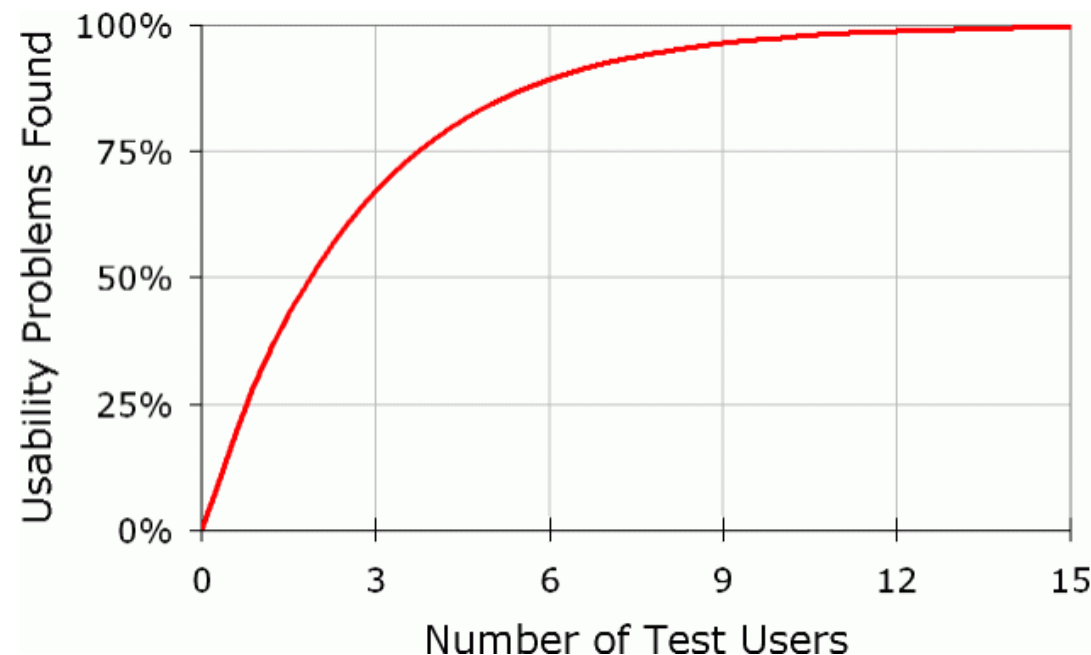
FÁZY PROJEKTU PODĽA Vyhlášky 85/2020	PRÍPRAVNÁ + INICIAČNÁ		REALIZAČNÁ				DOKONČOVACIA	BaU
	PROJEKTOVÝ ZÁMER	(NE)FUNKČNÉ POŽIADAVKY	ANALÝZA A DIZAJN	HW, SW, SLUŽBY	IMPLEM. A TESTOVANIE	POST-IMPLEM. PODPORA	PRECHOD NA SLA REŽIM	
			DETAILNÝ NÁVRH RIEŠENIA		TESTY FUNKČNÉHO ROZHRAVIA (UX)	NASADENIE DO PRODUKČIE		
VYHLÁŠKA 547/2021 (UX)	§5 POUŽÍVATEĽSKÝ PRIESKUM		§6 NÁVRH A MAPOVANIE POUŽ. CESTY		§8 PRÍPRAVA A TESTOVANIE API	§ 11 ZBER A VYHODNOCOVANIE SPÄTNEJ VÄZBY		
			§7 TVORBA INFORMAČNEJ ARCHITEKTÚRY		§9 POUŽ. TESTY FUNKČNÉHO POUŽ. ROZHRAVIA	§ 12 ORGANIZAČNÉ A PROCESNÉ ZABEZPEČENIE		
			§8 PRÍPRAVA A TESTOVANIE INICIÁLNEHO GRAFICKÉHO NÁVRHU (LOW FIDELITY/ WIREFRAME)		§11 NASTAVENIE ZBERU SPÄTNEJ VÄZBY			
Výstupy			§8 PRÍPRAVA A TESTOVANIE PROTOTYPU POUŽ. ROZHRAVIA (HIGH FIDELITY)					
	SPRÁVA Z POUŽÍVATEĽSKÉHO PRIESKUMU		MAPA POUŽÍVATEĽSKEJ CESTY		PROTOKOL POUŽITEĽNOSTI FUNKČNÉHO POUŽ. ROZHRAVIA	ŠTRUKTUROVANÉ ÚDAJE SPÄTNEJ VÄZBY		
			TESTOVACÍ PROTOKOL HI-FI PROTOTYPU		SUS SKÓRE TESTOVACÍ PROTOKOL API	PLÁN POSTUPU (CX STRATÉGIA)		
UX komponenty	PROTOPERSÓNY		INFORMAČNÁ ARCHITEKTÚRA		FUNKČNÉ POUŽÍVATEĽSKÉ ROZHRAVIE		SPÄTNÁ VÄZBA	
	POUŽÍVATEĽSKÉ POTREBY		NAVIGÁCIA	WIREFRAME				
	WIREFRAME		PERSÓNY	HI-FI PROTOTYP				
Metódy a nástroje			POUŽÍVATEĽSKÁ CESTA					
	FOCUSOVÁ SKUPINA TELEFONICKÝ PRIESKUM INTERVIEW		SCENÁR TESTOVANIA GRAFICKÁ PLATFORMA PRIORIZÁCIA ZISTENÍ		SCENÁR TESTOVANIA USABILITY TESTING		NASADENIE ANALYTICKÝCH NÁSTROJOV	
	BENCHMARK ŽS POUŽ. PRIESKUM POTRIEB INTERNÝCH POUŽÍVATEĽOV		MODEROVANÉ TESTOVANIE TREE TESTING ZAPRACOVANIE ZISTENÍ		MODEROVANÉ TESTOVANIE SUS SKÓRE			
	POUŽ. PRIESKUM POTRIEB EXTERNÝCH POUŽÍVATEĽOV SPÄTNÁ VÄZBA		SHADOWING CARD SORTING ÚLOHY		ÚLOHY INTERVIEW			



Testovanie prototypov používateľského rozhrania

Teória - základné potreby

- Plán testovania + scenár.
- Respondenti (aspoň 6 pre každú persónu).
- Prototyp.
- Analýza a vyhodnotenie zistení.
- Realizátori testovania.



Testovanie prototypov používateľského rozhrania

Teória - náklady na testovanie

Nezabudnite rozložiť zdroje na testovanie na viacero testovaní.

Lepšie mať 3 testovania s 5 ľuďmi ako 1 s 15 respondentmi.

- Čas (najmä realizátorov).
- Nábor respondentov.
- Odmena pre respondenta.
- Technika, priestory.

Testovanie prototypov používateľského rozhrania

Teória

- **Identifikácia problémov** v dizajne produktu alebo služby.
- **Odkrývanie príležitostí** na zlepšenie, tzv. úzke/biele miesta, trecie plochy.
- **Dozviete sa** o správaní a preferenciách cieľového používateľa.

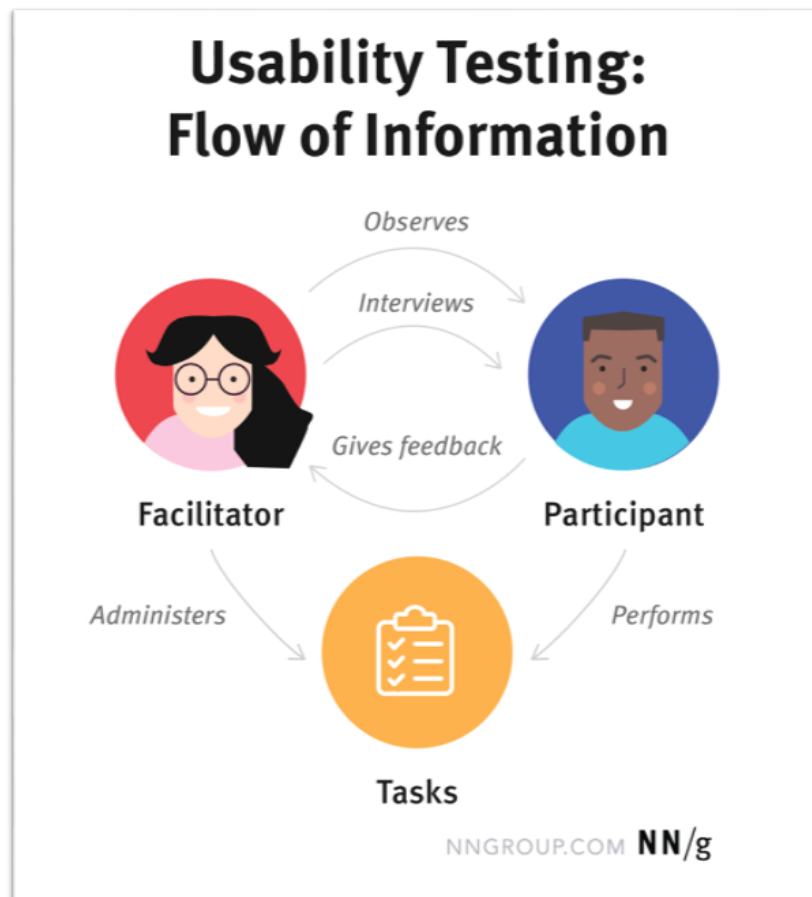
Testovanie prototypov používateľského rozhrania

Teória - metriky

- **Úspešné dokončenie úlohy:** jasne zadefinujte čo znamená úspešné dokončenie úlohy.
- **Kritické chyby:** znamenajú, že používateľ nemôže dokončiť úlohu.
- **Nekritické chyby:** znamenajú, že používateľ ich môže odstrániť a dokončiť úlohu.
- **Miera bez chýb:** aké percento účastníkov testu, ktorí dokončili úlohu bez akýchkoľvek chýb (kritických alebo nekritických).
- **Čas:** Množstvo času, ktoré účastníkovi zaberie dokončenie úlohy.
- **Subjektívne merania:** napr. spokojnosť, jednoduchosť použitia, jednoduchosť hľadania informácií atď., kde účastníci hodnotia mieru na 5 až 7-bodovej Likertovej škále.
- **Označenia Páči sa mi, Nepáči sa mi a Odporúčania:** Účastníci uvádzajú, čo sa im na stránke páčilo najviac, čo sa im na stránke páčilo najmenej a odporúčania na zlepšenie stránky.

Testovanie prototypov používateľského rozhrania

Teória



Testovanie prototypov používateľského rozhrania

Teória - otázky a ako viesť rozhovor

- Znenie úloh/otázok je **kľúčové**.
- Nedávajte sugestívne otázky
 - ~~Ako Vám to ušetrí čas?~~ Ako to ovplyvní Vašu efektivitu?
- Nepomenúvajte elementy v prototype
 - ~~Odkazy v bočnom menu – kam by viedli?~~ Tá oblasť vľavo - čo to je?
- Nepredpokladajte, že viete ako sa respondent cíti.
 - ~~Čo sa dialo, keď ste sa trápili s touto úlohou?~~ Čo bolo ľahké/ťažké na dokončení tejto úlohy?

Zatvorené otázky	Otvorené otázky
Ste spokojný?	Ako ste spokojný alebo nespokojný s týmto procesom?
Konalo to tak, ako ste očakávali?	Čo by ste očakávali, že sa stane, keď...?
Našli ste to?	Pred úlohou: Prosím, povedzte mi, keď nájdete položku. Vysvetlite, ako by ste to našli. Po úlohe: Kde ste našli odpoveď? Kde bola položka? čo ste našli?
Myslíte, že by ste to využili?	Ako by to zapadalo do vašej práce? Ako to môže zmeniť spôsob, akým to robíte dnes?
Funguje Vám to?	Čo si o tom myslíš?
Robili ste to už?	Aké druhy otázok alebo ťažkostí ste mali, keď ste to robili v minulosti? Čo sa stalo, keď ste to urobili predtým? Popíšte svoju úroveň skúseností s...
Je to jednoduché na používanie?	Čo je na tom najviac mäťúce alebo otravné? Čo sa vám osvedčilo?
Vedeli ste ... ?	Ako vieš ... ?
Normálne...?	Ako sa normálne...?
Videli ste to?	Čo sa práve stalo? Čo to bolo?
Páči sa Vám to?	Čo by ste najradšej zmenili na...? Ktoré veci sa vám najviac páčili...?
Očakávali ste, že tam budú takéto informácie?	Pred úlohou: Čo očakávate, že uvidíte, keď...? Po úlohe: Aké (iné) druhy informácií by tam pravdepodobne boli? • čo si čakal?

Testovanie prototypov používateľského rozhrania

Teória - vyhodnotenie

Kvantitatívne údaje

- Miera úspešnosti
- Čas úlohy
- Chybovosť
- Hodnotenie dotazníka spokojnosti

Kvalitatívne údaje

- Pozorovania týkajúce sa ciest, ktoré účastníci absolvovali
- Zažité problémy
- Komentáre/odporúčania
- Odpovede na otvorené otázky

- Ihneď po testovaní si s tímom prejdite zistenia a zapíšte návrhy na zlepšenie
- Časovo najnáročnejšia časť testovania
- Nutné objektivizovať subjektívne pohľady a skúsenosti - kognitívna disonancia

Testovanie prototypov používateľského rozhrania

Teória - vyhláška

- Testovanie prototypu používateľského rozhrania sa vykonáva opakovane. Poznatky získané z predošlých testovaní sú zapracované do ďalšej verzie prototypu používateľského rozhrania, ktorý je znova testovaný koncovými používateľmi.
- Testovanie prototypu používateľského rozhrania sa vykonáva na vzorke aspoň **šiestich** koncových používateľov pre **každú cieľovú skupinu** koncových používateľov, pričom správca vynaloží primerané úsilie vrátane opakovaného oslovenia, na zabezpečenie získania vhodnej reprezentatívnej vzorky koncových používateľov a opakuje sa do odstránenia vážnych nedostatkov zistených pri testovaní.
- Výstupom je protokol (DNR).

Testovanie prototypov používateľského rozhrania

Ako prelomiť ľady?

Kontrolné otázky na začiatku:

- Kde trávite čas na internete?
- Poznáte tento projekt/OVM? V akom kontexte ? (pokojne to opíšte vlastnými slovami)
- Máte nejaký pracovný dôvod byť v kontakte s OVM?
- Ak áno, prečo - kvôli čomu a akým spôsobom?
- Máte nejaký pracovný dôvod byť v kontakte s iným OVM (okrem vášho)?
- Ak áno, prečo - kvôli čomu a akým spôsobom?
- Keby ste mali vymenovať 3 typické veci, ktoré s OVM online spôsobom riešite, čo by to bolo? (klúdne to popíšte vlastnými slovami)

Testovanie prototypov používateľského rozhrania

Funkčný prototyp webu MIRRI

- Tester
- Úlohy (scenár testovania)

Testovanie prototypov používateľského rozhrania

Aké otázky klásť po testovaní.

Záverečné otázky

- Ako sa cítite?
- Aké sú vaše celkové pocity z riešenia týchto úloh?
- Čo Vás pri riešení úloh najviac zaujalo (pozitívne alebo negatívne)?
- Čo sa vám osobne páčilo/nepáčilo na webe (hociktorej jej časti)?
- Čo šlo podľa vás hladko a naopak, pri čom ste pociťovali problém?
- Ak spomenú negatíva....
 - Čo by vám pomohlo tieto pocity / problémy prekonať?
 - Čo by sme podľa vás mohli na webe zlepšiť ?

Vyhodnotenie testovania



Prestávka 10:40 – 10:55

Testovanie funkčného používateľského rozhrania

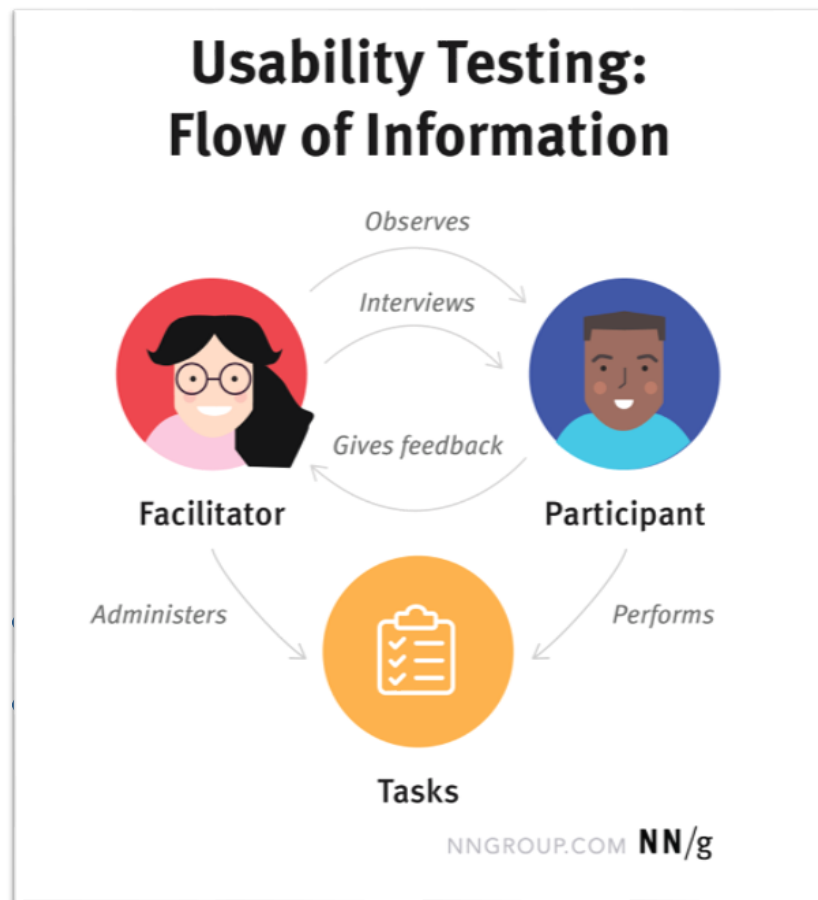
CMS pre slovensko.sk

- Scenár testovania
 - Vyhodnotenie testovania
- Čo pre koho sme testovali?
 - Aké úlohy má produkt umožniť vyriešiť?
 - Aké sú naše hypotézy?
 - Organizácia testovania
 - Poznámky / príprava pozn. Bloku
 - role počas testovania
 - post-testovací debrief
 - očistenie dát & prioritizácia



Testovanie funkčného používateľského rozhrania

CMS pre slovensko.sk



MINISTERSTVO
INVESTÍCIÍ, REGIONÁLNEHO ROZVOJA
A INFORMATIZÁCIE
SLOVENSKEJ REPUBLIKY

BRISK

Testovanie funkčného používateľského rozhrania

CMS pre slovensko.sk

- Scenár testovania
 - Vyhodnotenie testovania
- Čo pre koho sme testovali?
 - Aké úlohy má produkt umožniť vyriešiť?
 - Aké sú naše hypotézy?
 - Organizácia testovania
 - Poznámky / príprava pozn. Bloku
 - role počas testovania
 - post-testovací debrief
 - očistenie dát & prioritizácia



Testovanie funkčného používateľského rozhrania

Centrálna integrovaná platforma - Obslužná zóna, Webový prístup

Obslužná zóna je modul CIP pre riadenie dátovej integrácie, ktorý umožní publikovať a evidovať oprávnenia pre získavanie údajov, žiadosti pre získavanie údajov pre zníženie administratívnej náročnosti procesu integrácie, monitoring integračných väzieb a zobrazenie metaúdajov.

Testovanie funkčného používateľského rozhrania

Centrálna integrovaná platforma - Obslužná zóna, Webový prístup

Centrálna integračná platforma **Webový prístup** je modul, ktorý umožní zamestnancom orgánov verejnej moci (OVM) vizualizovať štruktúrované dáta dostupné v IS CSRÚ. Portál je určený všetkým OVM, ktoré majú zákonný nárok na informácie príslušného objektu evidencie.

Existujúce webové rozhranie oversi.sk bude rozšírené tak, aby pracovník verejnej správy, ktorý je oprávnený prístupovať k údajom, ale nemá vytvorený vlastný agendový systém, resp. ešte nemá vytvorenú integračnú väzbu, vedel v prípade potreby k týmto údajom prístupovať.

Testovanie funkčného používateľského rozhrania

Centrálna integrovaná platforma - Obslužná zóna, Webový prístup

<https://www.lepsiesluzby.digital/ux-testovanie-cip-webovy-pristup/>

<https://www.lepsiesluzby.digital/ux-testovanie-cip-obslužna-zona/>

Video

Napíšte nám:

brisk@mirri.gov.sk



Obed 12:00 - 13:00

Životné situácie ako nevyhnutný
kontext zlepšovania
používateľskej kvality v
kontexte prezentovaných tém.



MINISTERSTVO
INVESTÍCIÍ, REGIONÁLNEHO ROZVOJA
A INFORMATIZÁCIE
SLOVENSKEJ REPUBLIKY



BRISK

3. deň

Praktická práca s Figmou, Mirom,
WP téma IDSK



MINISTERSTVO
INVESTÍCIÍ, REGIONÁLNEHO ROZVOJA
A INFORMATIZÁCIE
SLOVENSKEJ REPUBLIKY


BRISK

ĎAKUJEME!