



## КАК ДА СЪЗДАДЕШ ПРОЕКТ?

Това ръководство ще ти помогне  
да създадеш своя проект от  
начало до край!

Създаването на всеки проект  
преминава през определени  
стъпки!

ГОТОВ ЛИ СИ?

ЗАПОЧВАМЕ!

ТВОЕТО ИМЕ:

.....  
.....  
.....

ДАТА:

.....  
.....

ТОВА СА СЪПКИТЕ,  
ПРЕЗ КОИТО СЪЕ  
ПРЕМИНЕС

1

НАМЕРИ  
ПРОБЛЕМ

2

НА КОГО  
ПОМАГАШ?

3

ГЕНЕРИРАЙ ИДЕИ

4

ДИЗАЙН и  
СЪЗДАВАНЕ

ТЕСТВАЙ И  
ПРОМЕНЯЙ

5

1

## НАМЕРИ ПРОБЛЕМ

Всеки проект има своята цел! Каква е целта на твоя проект и за какво е?

Кой ще използва твоя проект? Това могат да бъдат:

- Един единствен човек – твой приятел, съученик, учител или баба и дядо, дори и ти
- Определена група от хора – например твоят клас, приятелите от твоето Dojo, спортният ти отбор
- По-голяма група или категория от хора – например деца на определена възраст, родителите, собственици на домашни любимци

Правя този проект за

.....  
.....  
.....

Искам да им помогна да:

Да се забавляват ●  
Да споделят нещо ●  
Да научат за ●  
.....

Да намират ●  
.....  
Да създават приятели ●  
Друго ●  
.....

Искам да им помогна, защото:

.....  
.....  
.....  
.....

Провери дали някой е правил подобен проект? Как са го направили?

## НА КОГО ПОМАГАШ?



След като си решил кой ще използва твоя проект, постави се на негово място и се опитай да разбереш какви са неговите нужди. Това се нарича емпатия.

Стани детектив и задавай въпроси!

Опитай да намериш отговорите на някои от тези въпроси и си измисли свои въпроси?

Когато правиш нещо, е много важно да мислиш за нуждите на човека, който ще използва твоя проект!

1. Как ще им помогне този проект?  
.....  
.....
2. Какво искат да има в проекта?  
.....  
.....
3. Неща, които не искат да има?  
.....  
.....
4. От какво имат нужда?  
.....  
.....
5. Досега използвали ли са тази технология?  
.....  
.....
6. Използват ли смартфони, компютри, таблети?  
.....  
.....

3

ГЕНЕРИРАЙ ИДЕИ

Мисли  
мащабно!

Рисувай,  
не  
пиши!

Не мисли за  
това дали  
идеите са  
добри или  
реалистични!

Какво ще  
правиш?

Измисли  
три идеи за  
проблема

Какво ако  
имахме ...?

Нарисувай идеите си тук

Понякога е трудно да  
измислиш страхотни идеи!  
Това е ОК, важното е да са три!

3

## ГЕНЕРИРАЙ ИДЕИ

Как ще го направиш?

Разгледай идеите  
си и избери  
любимата си

Помисли как ще я  
осъществиш

Какво ще прави  
твоя проект?

Представи си, че разказваш на  
хората за своя проект. Какво няма  
да прави твой проект и какво ще  
прави.

Добре е да знаеш какво няма  
да прави твой проект, за да се  
съсредоточиш върху нещата,  
които прави.

Каква технология ще  
използваш?

4

## ДИЗАЙН и СЪЗДАВАНЕ

Време е да създадеш своя проект!

Първо планирай как ще изглежда.  
Използвай тази страница, за да си  
направиш списък от нещата, които ще  
направиш. Как ще подредиш стъпките?

Ето и някои от въпросите, на които да си отговориш:

- Ще има ли твой проект различни части?
- Как са организирани отделните части, как са свързани?
- През какви стъпки ще мине човекът, който използва проекта?
- Ще има ли картинки, герои, бутони или звуци?
- Ще има ли начало и край?
- От каква информация имаш нужда?

**В кръгчетата опиши стъпките, които ще съдържа твой проект**

СТАРТ



## ДИЗАЙН И СЪЗДАВАНЕ

Сега скицирай как ще изглежда твоя проект

Ако създаваш софтуер – нарисуй екраните, които ще създадеш. Ако проектът е хардуер – нарисуй какво ще прави. Ако е анимация или история, нарисуй основните сцени и герои.

- Кой е първият екран?
- Човек ли ще навигира проекта и как?
- Как човекът ще се научи да използва проекта?
- Какво се случва накрая?
- Какво ще показва проекта на човека, който го използва – съобщения, звуци, светлини и т.н.

Тук скицирай своя проект

Когато си доволен от своя дизайн, време е да започнеш да създаваш своя проект.

Използвай скиците си като твой пътеводител!

Не е нужно да създадеш всичко наведнъж – създай демо версия, така че някой да може да използва част от него.

След това продължи със създаването. Това е фазата на прототипа. **Прототип** е работеща версия на твоя проект, която е готова за използване.

Не се притеснявай, ако не е съвършен – можеш да подобриш прототипа си, след като получиш обратна връзка от човек, който го използва.





## ТЕСТВАЙ И ПРОМЕНЯЙ

ИМЕ НА ТЕСТВАЩИЯ:

.....  
.....  
.....

ДАТА:

.....  
.....

КАКВО ТЕСТВА:

.....  
.....

Покажи своя прототип на някого и го накарай да го пробва. Не му помагай веднага да го използва – няма да имаш възможност да обясняваш на всеки, който използва проекта ти. Наблюдавай, запиши как е преминал теста и реши дали ще правиш промени по проекта.

Попитай какво мислят за проекта ти:

1. Какво мисли:

СУПЕР Е

ДОБРЕ Е

Да се промени

2. Кой части работят? Какво им хареса най-много:

.....  
.....

2. Какво да се подобри? Какво липсва?

.....  
.....  
.....

5

## КАК МИНА ТЕСТЪТ?

Готов ли си? Трябва ли да поработиш още върху проекта? Когато работиш върху някой проект, обикновено трябва да повториш някои стъпки и да тестваш прототипа няколко пъти.

Това се нарича **итерация**.

Дизайнерите и програмистите по цял свят го правят всеки ден. Нормално е проект да премине през няколко итерации.

## Реши какво ще правиш

- Ще генерираш нови идеи
- Ще поработиш върху дизайна
- Допълнителен код
- Завършен!

## План за действие

Ако се върнеш към работа по проекта, върни се към тази страница и тествай отново.