

**КАК ДА СЪЗДАДЕШ ПРОЕКТ?** 

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

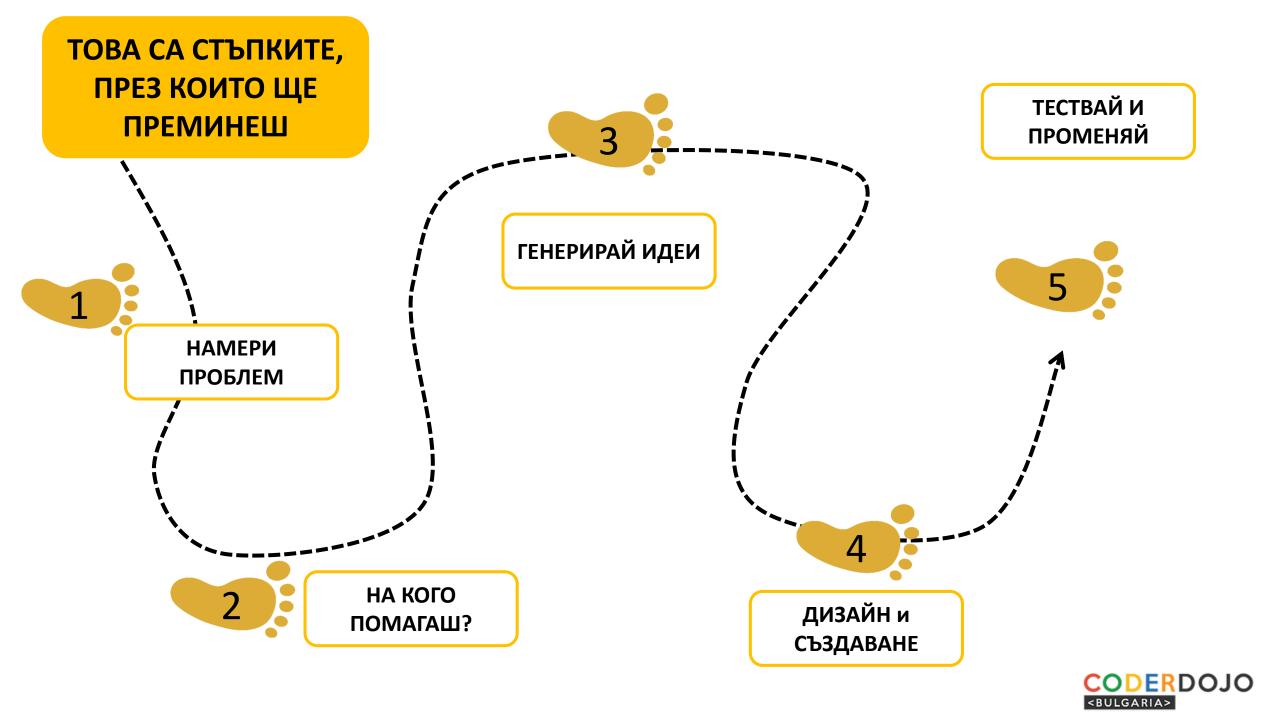
Създаването на всеки проект преминава през определени стъпки!

готов ли си?

ЗАПОЧВАМЕ!

ТВОЕТО ИМЕ:
••••••
•••••
ДАТА:
•••••





# **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

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!

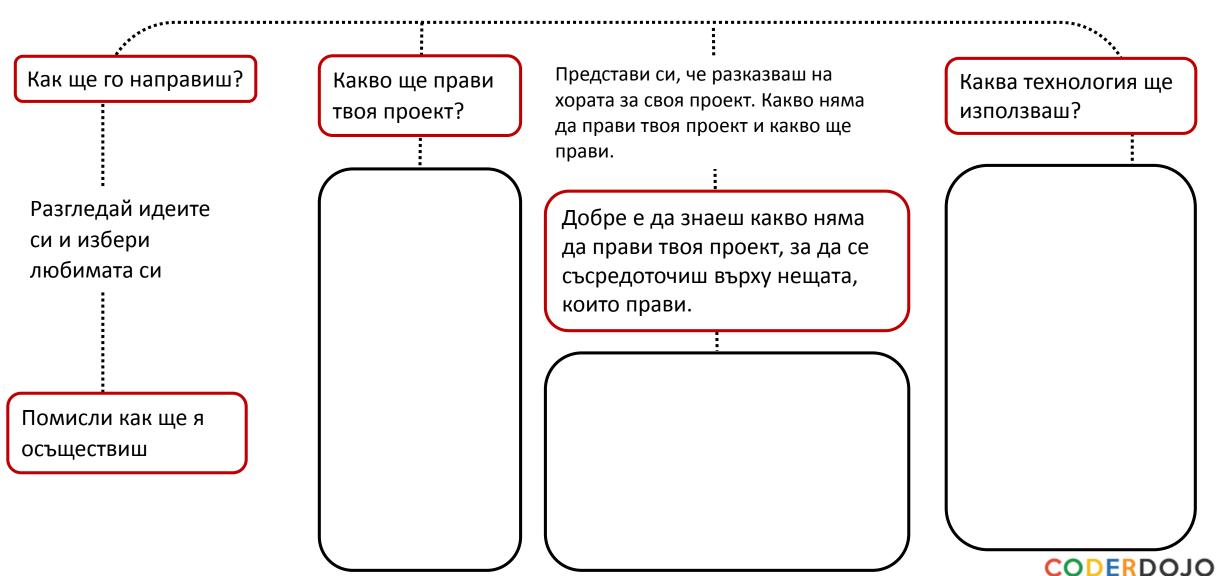
Опитай да намериш отговорите на някои от тези въпроси и си измисли свои въпроси?

Как ще им помогне този проект?
Какво искат да има в проекта?
Неща, които не искат да има?
От какво имат нужда?
Досега използвали ли са тази технология?
1 1 /
таблети?

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









Време е да създадеш своя проект!

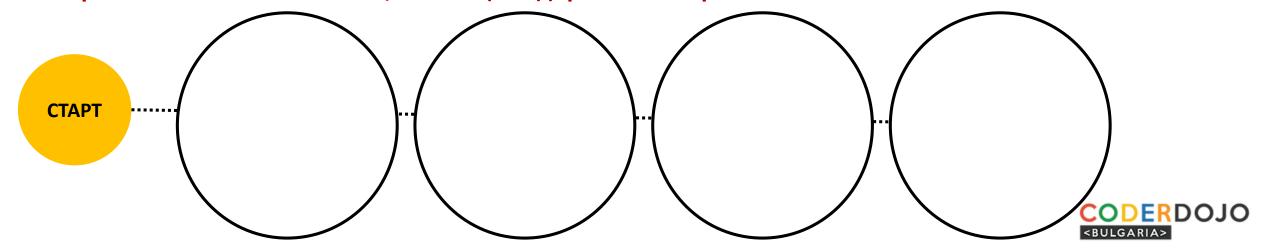
Първо планирай как ще изглежда. Използвай тази страница, за да си направиш списък от нещата, които ще направиш. Как ще подредиш стъпките?

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

- Ще има ли твоят 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 твоят проект





# ДИЗАЙН и СЪЗДАВАНЕ

Сега скицирай как ще изглежда твоя проект

Ако създаваш софтуер – нарисувай екраните, които ще създадеш. Ако проектът е хардуер – нарисувай какво ще прави. Ако е анимация или история, нарисувай 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

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.

име на тестващия:	
•••••	
•••••	
ДАТА:	
•••••	
•••••	
КАКВО ТЕСТВА:	
••••••	
<b>\</b>	

Пог	титай какво мисл	іят за проекта ти:	
1.	Какво мисли:		
	СУПЕР Е	ДОБРЕ Е	Да се промени
2.	Кои части работ	ят? Какво им хареса н	ай-много:
2. 	Какво да се под	обри? Какво липсва?	





#### 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

