

Министерство образования Республики Беларусь Учреждение
образования
«Белорусский государственный университет информатики и
радиоэлектроники»

Факультет компьютерных технологий

Кафедра инженерной психологии и эргономики

Дисциплина: управление информационными проектами

Лабораторная работа №1
«Формирование ИТ-проекта»

Проверила:

Борисик М. М.

Выполнили:

ст. гр. 910903

Гатальская А.Д.

Неверова А.П.

Сурба А.В.

ТЕМА: Создание прототипа в инструментальной среде

Цель: ознакомиться с инструментами для прототипирования, научиться создавать прототип в инструментальной среде в зависимости от контекста, задачи и иных условий.

Задание:

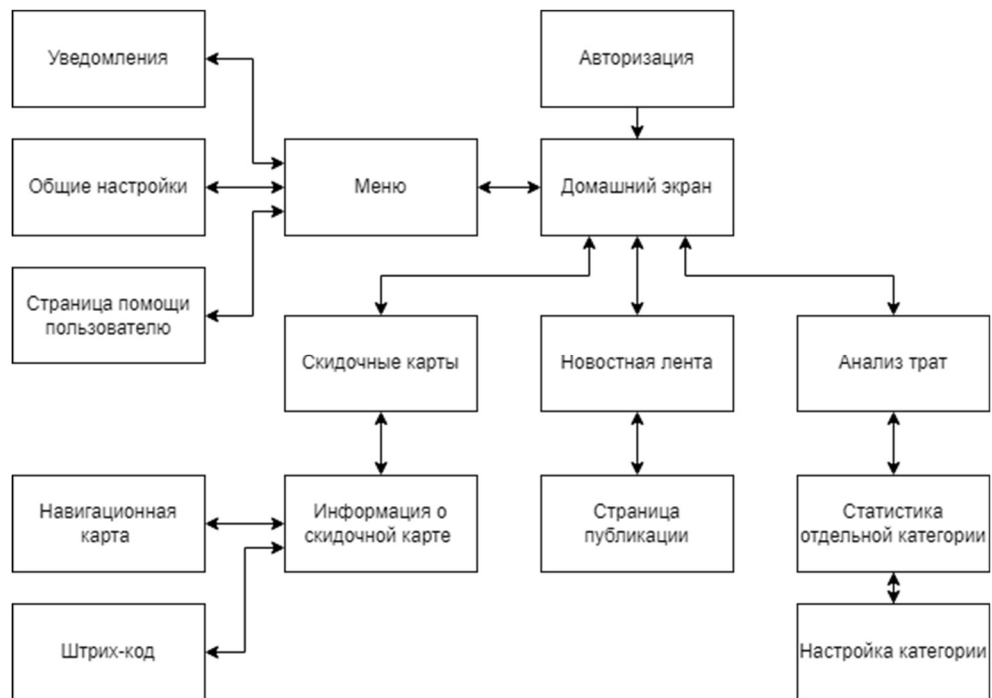
1. Сформулировать варианты использования пользователя.
2. Создать карту диалоговых окон. Обдумать, какие страницы должны быть, и представить пути навигации между ними.
3. Построить одноразовый прототип или каркас избранных страниц для воспроизведения пользовательского опыта, используя один из инструментов создания прототипов.
4. Выяснить, смогут ли пользователи с помощью системы, основанной на прототипе, выполнять свою работу.

Ход работы:

1. Варианты использования

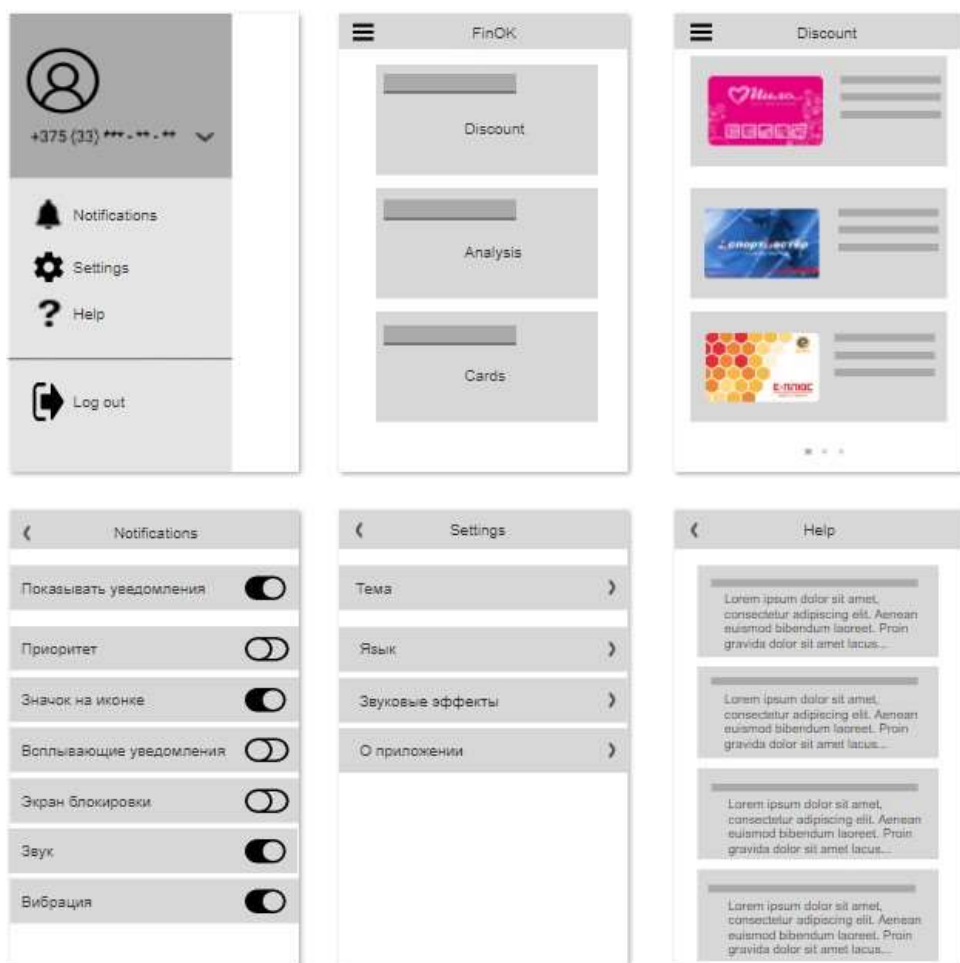
Класс пользователей	Вариант использования
Пользователь	<ol style="list-style-type: none">1) Зарегистрироваться в системе2) Добавить скидочные карты3) Создать категории трат4) Сканировать чек покупки5) Просмотреть скидочную карту6) Просмотреть общую статистику расходов7) Просмотреть статистику расходов по отдельной категории8) Просмотреть статистику доходов9) Просмотреть новостную ленту10) Просмотреть отдельную новость11) Просмотреть уведомления12) Настроить уведомления13) Просмотреть руководство пользования14) Установить лимит трат15) Просмотреть местоположение нужного магазина

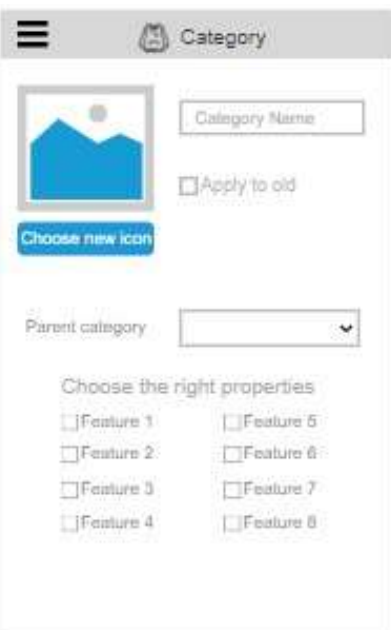
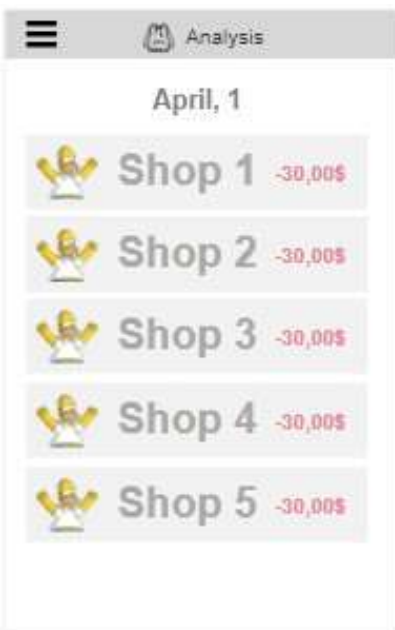
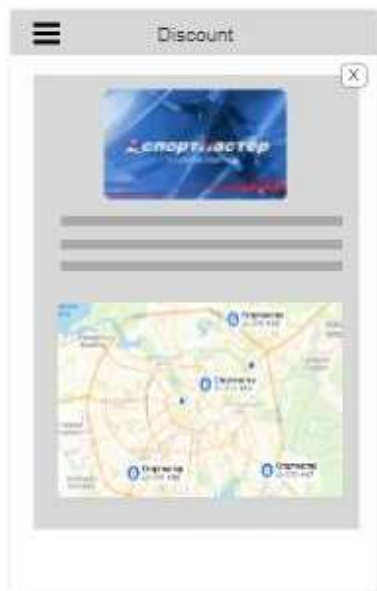
2. Карта диалоговых окон



3. Пользовательский интерфейс

Ссылка на прототип: <https://i44nm5.axshare.com>.





4. Пользователи системы смогут осуществлять ту работу, которая представлена в прототипе в полной мере.

Вывод: в ходе работы прописали варианты использования программы, создали карту диалоговых окон, ознакомились с инструментом для прототипирования Axure, в результате чего разработали пользовательский интерфейс и прототип для приложения.