**Modelet Konceptuale**

**Koncepti** ose dëshmia e konceptit nënkupon konceptimin e asaj se qfarë do të bëj produkti i propozuar.

Ne e përdorim konceptimin e dizajnit për të shqyrtuar idetë e reja dhe supozimet e pa qartë për sa i përket fizibilitetit të tyre ( a mund të realizohen).

**Supozimi** paraqet marjen e diqkaje si të dhënë kur ajo ka nevojë për hetime të mëtejshme.

**Pretendimi** paraqet pohimin e diqkaje si e vërtet edhe pse është e hapur për disuktime.

**Përfitimet nga Konceptet** : Orientimi – Mundëson me bo pytje rreth modeli konceptual, Mendja e hapur – Na largon nga fokusi në vetëm një pjes të produktit, Bazë të përbashkët – Lejon skudarën të krijoj para kushte për tu pajtuar.

Të kuptuarit e mirë të hapsirës së problemit ndihmon në informimin e hapsirës së dizajnit rreth llojit, sjelljes dhe funksioneve që duhet siguruar.

**Modeli konceptual** është një përshkrim i nivelit të lartë se si një sistem organizohet dhe funksionon.

**Komponentet e modelit konceptual janë** : Metaforat dhe analogjitë, Konceptet ndaj të cilave njerëzit janë të ekspozuar përmes produktit, mardhënia dhe hartimi midis këtyre koncepteve.

Modelet më të mira konceptuale janë ato që shfaqen të thjeshta de të qarta.

**Modelet konceptuale bazuar në aktivitete** : 1.Dhënia e udhëzimeve, 2.Bashkëbisedimi, 3.Manipulimi dhe navigimi, 4.Eksplorimi dhe shfletimi.

**1.Dhënia e udhëzimeve** : Kur përdoruesi i tregon sistemit se qfarë të bëj, përfshihen softuerët si word, cad etj.

**2.Bashkëbisedim** : Realizohet bisedë me sistemin dhe përdoruesin për të kryer funksione te caktuara, shemuj kemi si google, sistemet kshilluese etj. Avantazh i kti modeli është lejimi i bashkëveprimit të familjaziruar për fillestarët dhe personat teknofobë. Dsavantazh e ka atë se ndonjëher sistemi nuk mund të analizoj atë që përdoruesi e thot.

**3.Manipulimi dhe navigimi** : Përfshinë zvarritje, hapje, mbyllje, zmadhim i objekteve virtuale, verprime për të cilat përdoruesi përdor njohurit e botës reale.

**Direct Manipulation (DM)** : Manipulim në kohë reale me pjesët e produktit , që do thotë se kryerja e një veprimi mbi një objekt ofron feedback instant.

**Parimet bazë të DM janë** : paraqitja e objekteve dhe veprimeve me interes, përdorurimi i butonave në vend të komandave, reagime të shpejta mbi objektet me interes.

**DM janë të kënqashme sepse** : Janë të leta për tu mësuar, përdoruesit me përvojë mund të punojnë shum shpejt për të kryer gam të detyrave, përdoruesit që kanë pauzur në përdorim e kanë të lehtë mbajtien mend të koncepteve operacionale.

Disavantazhet e DM : Jo të gjitha detyrat mund të kryhen me anë të objekteve, disa detyra kërkojnë delegim, lëvizja e miut merr më shumë kohë sesa shkirmi i komandave me tast pë ta bër një veprim të njëjtë.

**4.Eksplorimi dhe shfletimi** : Informacioni është i strukturuar në mënyrë fleksibile ashtu që përdoruesit mund ta kërkojnë atë njëlloj si bëjn kërkime në gazeta, revista etj. Shembuj të kti modeli : webfaqet, multimedia.

**Modelete konceptuale të bazuara në objekte** : Bazohen në një analogji me botën fizike, paraqitja e objekteve fizike në ekran.

Ndërfaqet metaforike janë prezente tek të dy modelet konceptuale, përdoren koncepte familiare për të kuptuar jo familiaren.

**Përfitimet e përdorimit të metaforave të ndërfaqes** : E bën më të lehtë kuptimin e sistemit, ndihmon përodruesit në kuptimin e modelit themelor konceptual, është shumë inovatore dhe mundëson që aplikacionet e ndryshme të arrihen nga përdorues të ndryshëm.

**Problemet e përdorimit të mefatovreve të ndërfaqes** : Thyen rregullat konvencionale dhe kulturore, kufizon dizajnerët se si ata konceptojnë një hapsirë problemesh, konfilkt me parimet e dizajnit, i shtyn përdoruesti ta kuptojnë sistemin përmes metaforave, dizajnerët mund të përdorin pa dashje dizajne të këqija ekzistuese, kufizojnë imagjinatën e dizajnuese për të dalë në modelete të reja konceptuale.

**Stili i ndërveprimit** : llojet e ndërfaqeve që përdoren për të mbështetur mënyrat e ndërveprimit.

Ekzistojnë shumë stile të ndërveptimit si : komandë, fjalim, pyetje, grafik, web, stilolaps etj.

Për të përzgjedhur stilin e ndërveprimit duhet pasur parasyshë buxhetin, teknologjit që mbështeten, kërkesat e përdoruesitm dhe nevojat e tij.