



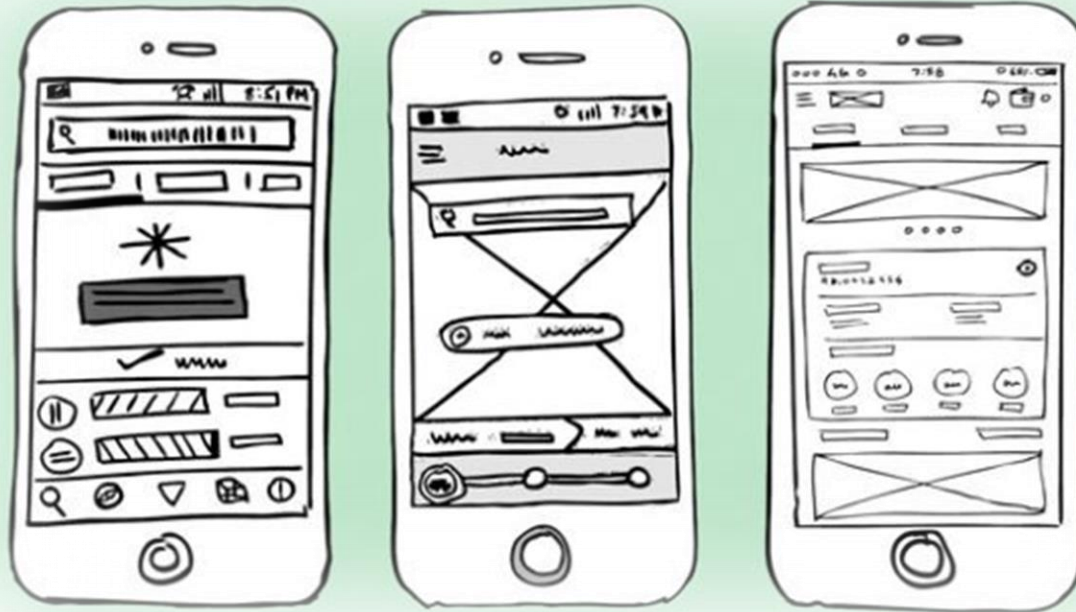
Doç. Dr. Murat KARABATAK
Yazılım Müh. Öğretim Üyesi



Kullanıcı Arayüz Prototipleme

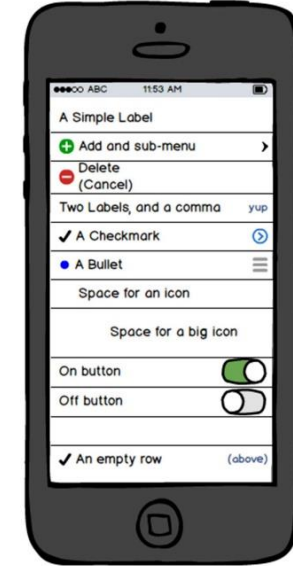
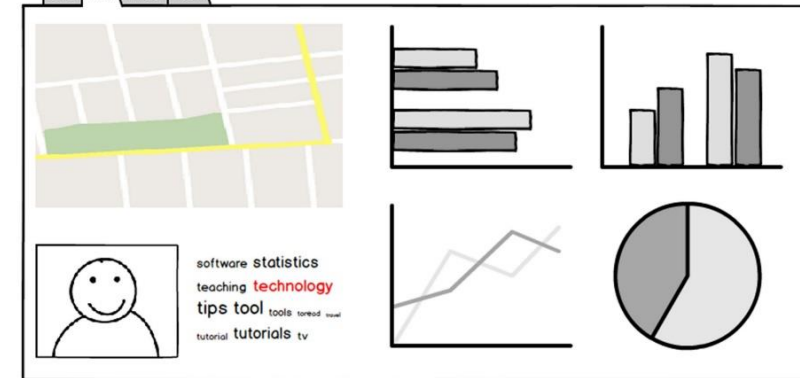
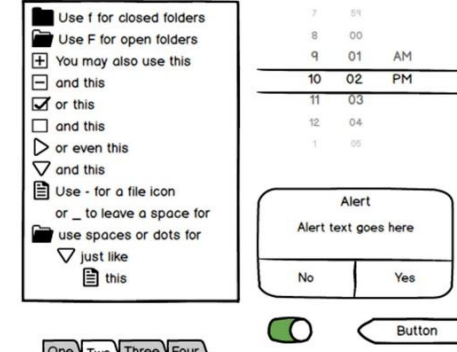
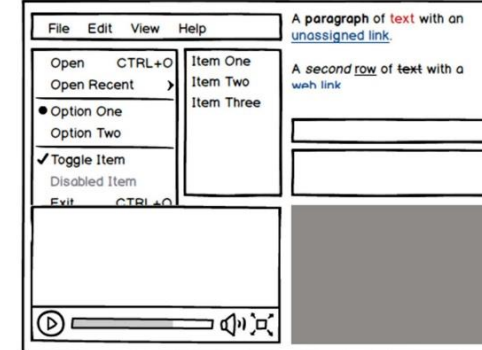
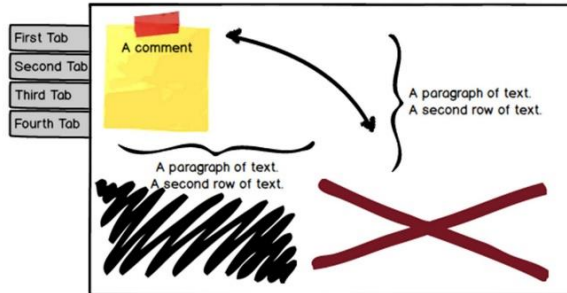
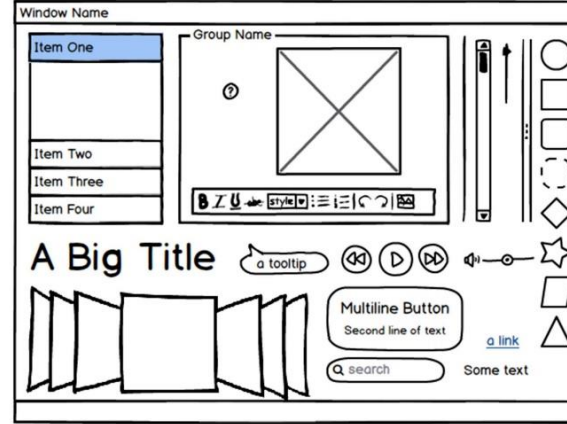
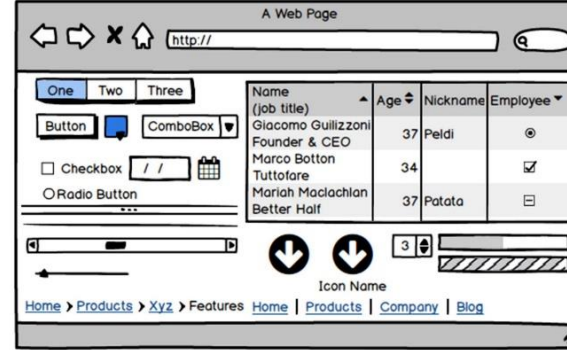
Prototip Nedir?

- **Prototip**, bir kavram ya da süreci test etmek veya öğrenmeye yönelik inşa edilen, bir ürünün ilk ve en ilkel örneğidir.



Prototip

Tasarım sürecindeki
en önemli adımlardan
biridir.



Prototip

- Zaman ve Para Kazancı Sağlar



Kullanıcı Arayüz Prototipleme (KAP)

- Gereksinim tanımlama ya da sistem çözümleme çalışmasının önemli bir bileşenidir ve oluşturulacak bilgi sistemine ilişkin girdi, çıktı gereksinimlerinin tanımlanmasıdır.



Kullanıcı Arayüz Prototipinde Amaç

- Gereksinim analizi sonucunda kullanıcıya gösterilecek bir prototip yazılımının hazırlanmasını içermektedir.



Kullanıcı Arayüz Prototipinde Amaç

- Kullanıcıya ekranların nasıl olacağı, ekranlar arasındaki geçişlerin nasıl olacağı, rapor biçimlerinin nasıl olacağı ile ilgili bir benzetim sunulur.



Kullanıcı Arayüz Prototipinde Amaç

- Kullanıcının, daha işin başında, geliştirme tamamlandıktan sonra ne tür bir sistemle karşılaşacağı ile ilgili bilgilendirilmesi amaçlanmaktadır.



Kullanıcı Arayüz Tasarımcılarının Hedefi

Kullanıcı Arayüzü;

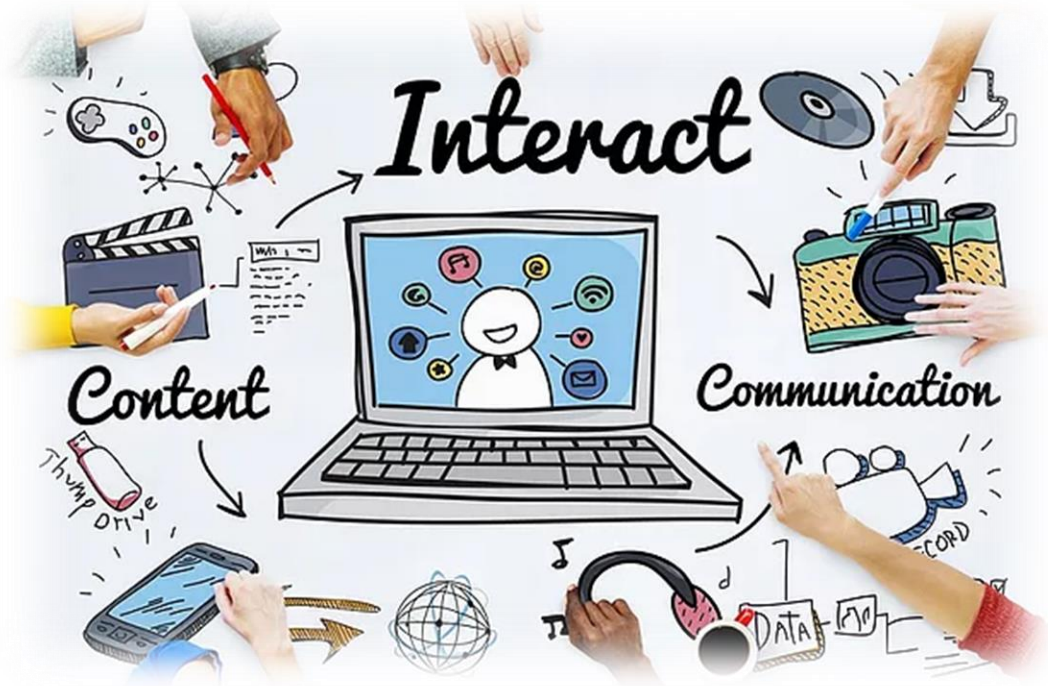
- Kolay,



- Kullanılabilir,



- Etkileşime açık olmalıdır.



Kullanıcı Arayüz Tasarımcılarının Hedefi

Kullanıcı Arayüzü;

- Estetik görünümlü,
- Geliştirilebilir,
- Dengeli olmalıdır.



KAP Hazırlanırken Dikkat Edilmesi Gerekenler

- KAP hazırlama süresi uzun olmamalı.



KAP Hazırlanırken Dikkat Edilmesi Gerekenler

- Bir özellik yalnızca bir defa gösterilmelidir.
- KAP hiçbir içsel işlem içermemelidir.



Kullanıcı Arayüz Prototipleme Aşamaları

1. İşlevsellik Gereksinimleri Toplama



Kullanıcı Arayüz Prototipleme Aşamaları

2. Kullanıcı ve Görev Analizi



Kullanıcı Arayüz Prototipleme Aşamaları

Kullanıcı sistemin ne yapmasını isterdi?



Sistem, kullanıcının normal iş akışına veya günlük faaliyetlerine nasıl uyum sağlar?



Kullanıcı Arayüz Prototipleme Aşamaları

Kullanıcı teknik olarak ne kadar bilgili ve kullanıcı halihazırda hangi benzer sistemleri kullanıyor?

Kullanıcıya hangi arayüz görünüm ve tarzları hitap ediyor?



Kullanıcı Arayüz Prototipleme Aşamaları

3. Bilgi Mimarisi - sistemin süreç ve / veya bilgi akışının gelişimi.



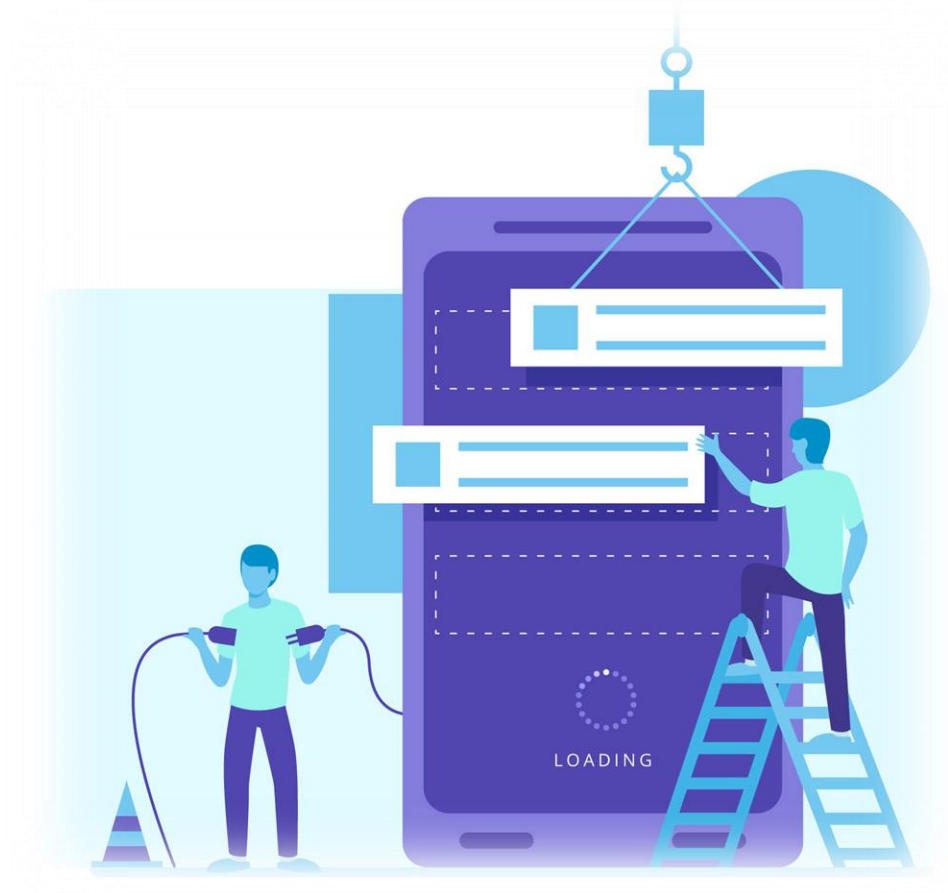
Kullanıcı Arayüz Prototipleme Aşamaları

4. Prototipleme - Kağıt prototipler veya basit etkileşimli ekranlar şeklinde çerçevelerin geliştirilmesi.



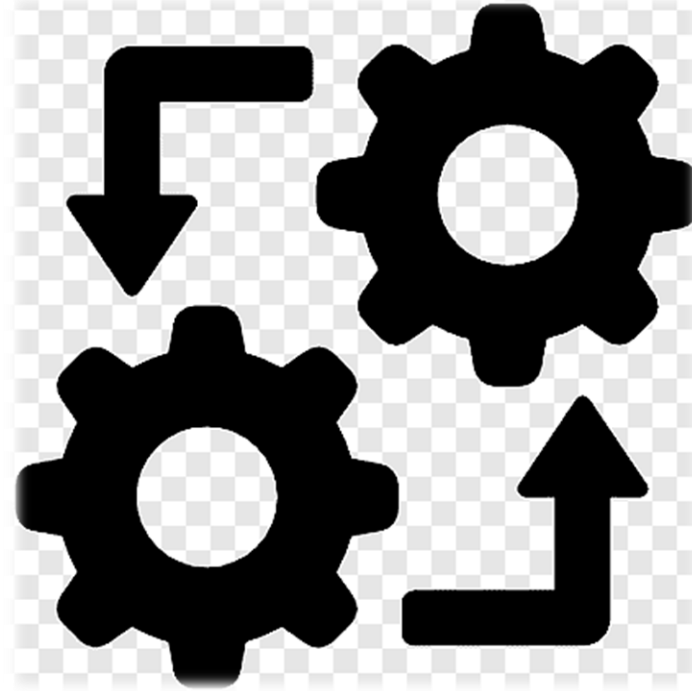
Kullanıcı Arayüz Prototipleme Aşamaları

5. Kullanılabilirlik İncelenmesi



Kullanıcı Arayüz Prototipleme Aşamaları

6. Kullanılabilirlik Testi



Kullanıcı Arayüz Prototipleme Aşamaları

7. Grafik Kullanıcı Arabirimi Tasarımı



Kullanıcı Arayüz Prototipleme Aşamaları

8. Yazılım Bakımı

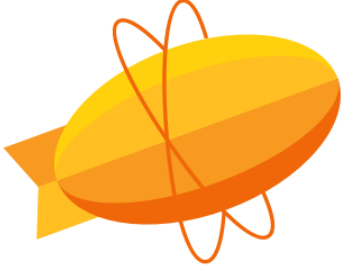


Kullanıcı Arayüz Prototipleme Yazılımları

INVISION
STUDIOS



balsamiq®



ZEPLIN



ORICAMI STUDIO

