

BÀI 14. PROTOTYPE & CÔNG CỤ THIẾT KẾ

1. Khái niệm Prototype

Prototype là mô hình mô phỏng cách người dùng tương tác với sản phẩm trước khi sản phẩm được phát triển hoàn chỉnh. Prototype giúp thể hiện luồng sử dụng và trải nghiệm người dùng một cách trực quan.

Prototype có thể ở nhiều mức độ khác nhau, từ đơn giản đến chi tiết.

2. Vai trò của Prototype trong thiết kế UI/UX

Prototype giúp kiểm tra ý tưởng thiết kế sớm, giảm rủi ro và tiết kiệm chi phí phát triển. Nhờ prototype, designer có thể nhận phản hồi từ người dùng và điều chỉnh kịp thời.

Prototype là cầu nối giữa wireframe và sản phẩm hoàn thiện.

3. Các công cụ thiết kế UI/UX phổ biến

Các công cụ thiết kế UI/UX phổ biến hiện nay bao gồm Figma, Adobe XD và Sketch. Những công cụ này hỗ trợ thiết kế giao diện, tạo prototype và làm việc nhóm hiệu quả.

Việc lựa chọn công cụ phù hợp phụ thuộc vào nhu cầu và quy mô dự án.

4. Sử dụng Prototype trong dự án thực tế

Prototype thường được sử dụng để trình bày ý tưởng với khách hàng, đội phát triển và các bên liên quan. Việc tương tác trực tiếp với prototype giúp các bên hiểu rõ hơn về sản phẩm.

Prototype giúp giảm sai lệch trong quá trình triển khai sản phẩm.

5. Prototype trong quy trình thiết kế

Prototype không phải bước cuối cùng mà là một phần của quy trình lặp. Sau khi kiểm thử, prototype có thể được chỉnh sửa và cải tiến nhiều lần.

Prototype là công cụ quan trọng giúp đảm bảo trải nghiệm người dùng tối ưu.