

Tạo mẫu (Prototype)



Tạo mẫu



- **Mục đích:** Để xây dựng suy nghĩ. Một cách đơn giản, rẻ tiền và nhanh chóng định hình nên ý tưởng để bạn có thể trải nghiệm và tương tác với chúng.
- **Một nguyên mẫu có thể là bất kỳ dạng vật lý nào:**
 - Một bức tường để gán những ghi chú lên đó,
 - hoạt động nhập vai,
 - không gian hoạt động,
 - vật thể, giao diện, bảng phân cảnh...



Tạo mẫu



- **Bảng phân cảnh (Storyboard):** Tạo một kịch bản để bạn có thể nhập vai trong môi trường không gian thực tế, cho phép mọi người trải nghiệm giải pháp của bạn



Tạo mẫu

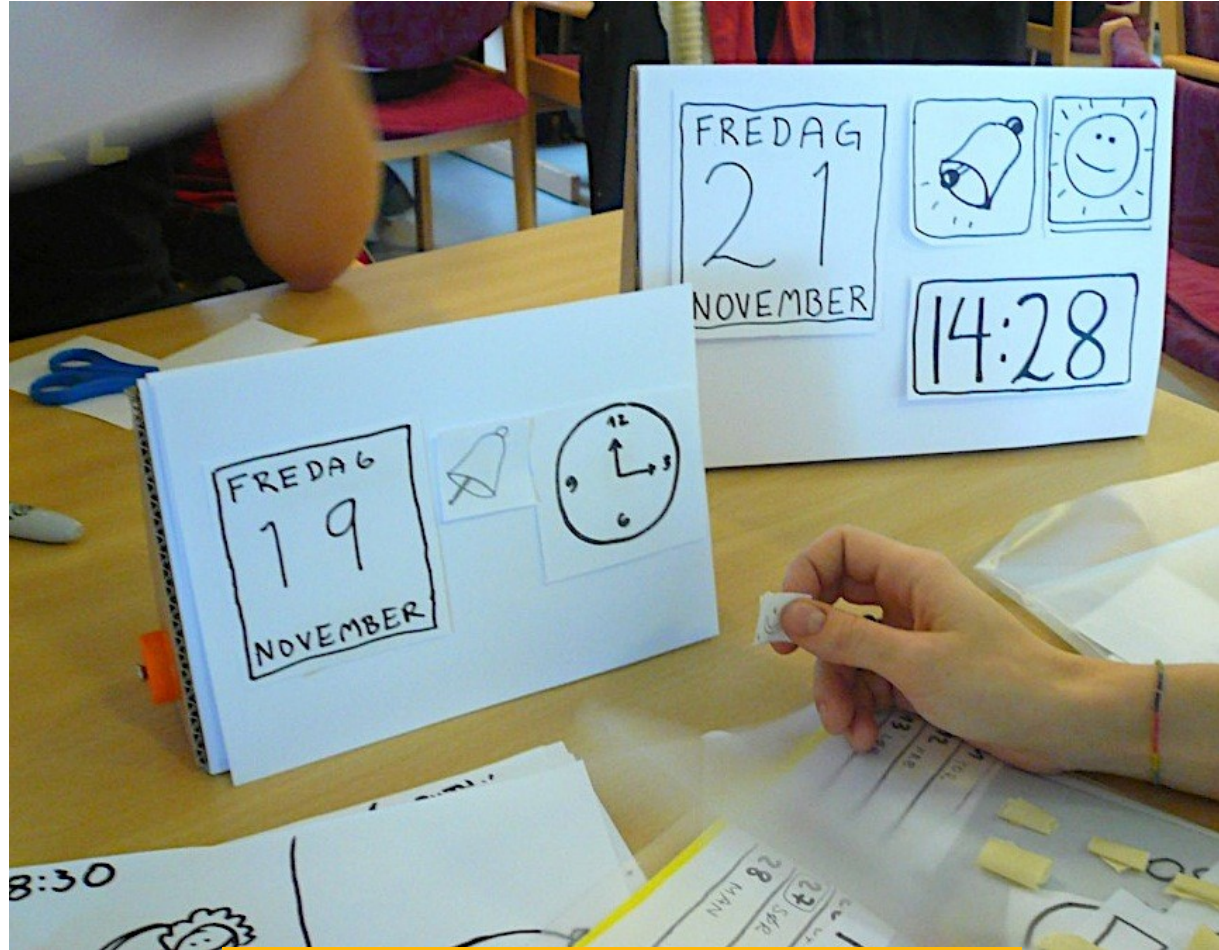


Hoạt động	Công cụ sử dụng	Yêu cầu cần nộp
<ul style="list-style-type: none">▪ Tạo mẫu không gian (Space prototyping)▪ Tạo mẫu vật lý (Physical prototyping)▪ Xây dựng trên giấy Paper construction▪ Xây dựng giao diện phần mềm (Wireframe building)▪ Bản phân cảnh Storyboards▪ Đóng vai (Role-plays)	<ul style="list-style-type: none">▪ Giấy, Paper▪ Bìa các tông▪ Vật liệu xây dựng,▪ Dụng cụ cắt và viết,▪ Không gian, Space▪ Đạo cụ	<ul style="list-style-type: none">▪ Nguyên mẫu thực,▪ Giao diện phần mềm▪ Bảng phân cảnh

Ví dụ về các mẫu vật lý

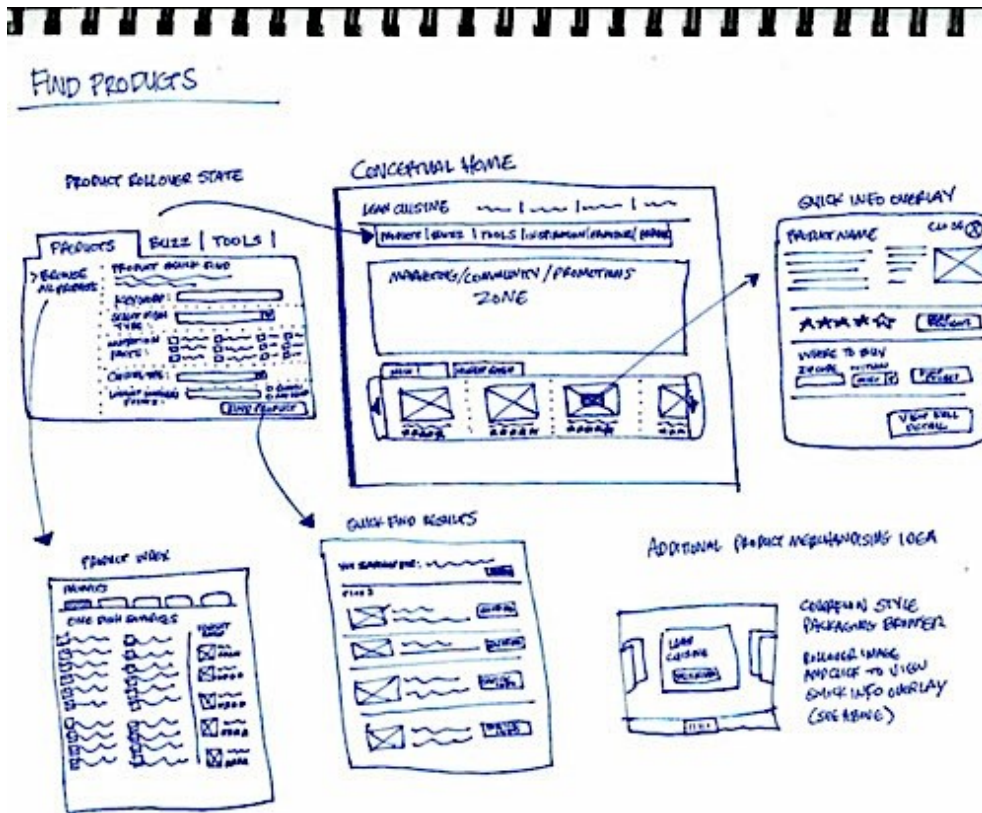


Đồng hồ & Điện thoại thông minh

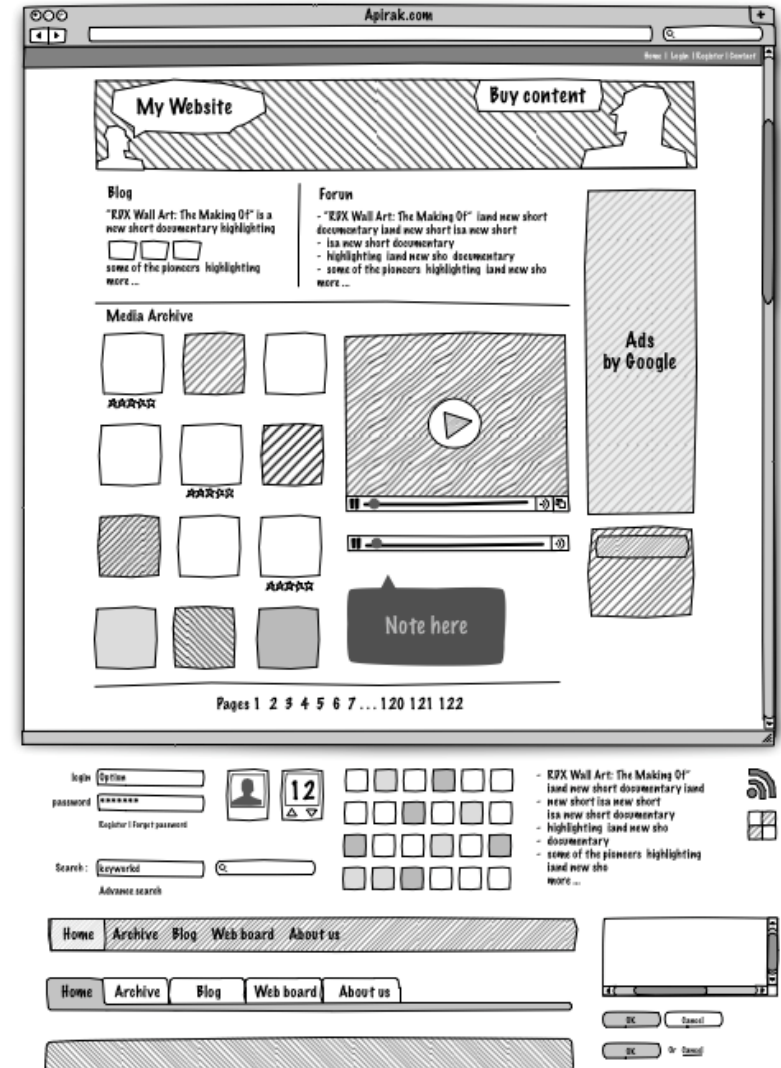


Đồng hồ điện tử

Ví dụ về giao diện phần mềm (Wireframes)



Phác thảo tiến trình UI



Giao diện phác thảo web

**Để tạo mẫu tốt, cần
có Tư duy 5:
Tạo mẫu để thử
nghiệm**

Tư duy 5: Tạo mẫu để thử nghiệm

Yêu cầu:

Tu luyện tay nghề để thử nghiệm các nguyên mẫu, vì vậy đừng sợ bị bắn tay! Một nhà tư duy về thiết kế sẽ cần thực hiện nhiều hơn và nói ít hơn trong mọi dự án - luôn thấy sự cần thiết phải trực quan hóa và xây dựng để truyền đạt các khái niệm và giải pháp một cách nhanh chóng và quyết đoán.

Những đặc điểm cần tuân theo:

- Luôn có sẵn các công cụ trên bàn hoặc bàn họp để thực hiện nguyên mẫu
- Hãy nghĩ về mọi thứ như một trải nghiệm
- Tin vào các giải pháp thử nghiệm nhanh và rẻ
- Không nhìn vào chi tiết nhỏ khi tạo mẫu
- Tin vào hành động lặp lại nhanh và xây dựng nguyên mẫu từ phản hồi của người dùng
- Hãy chuẩn bị tinh thần rằng không phải ai cũng đồng ý với ý tưởng của bạn

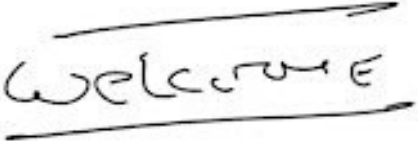

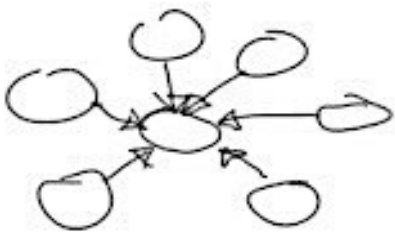


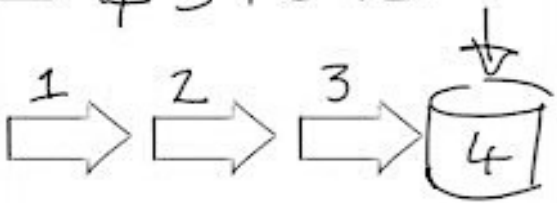
Những đặc điểm cần tránh:

- Dành quá nhiều thời gian để hoàn thiện một giải pháp
- Sợ thất bại lần đầu tiên
- Từ chối đi thu thập phản hồi của khách hàng về ý tưởng của bạn
- Chi tiền để khởi động một giải pháp ngay lập tức mà không cần thử nghiệm
- Để lại mọi thứ đến phút cuối cùng để kiểm tra
- Quá thiên vị và bảo vệ ý tưởng của bạn

Tại sao chúng ta cần một nguyên mẫu?

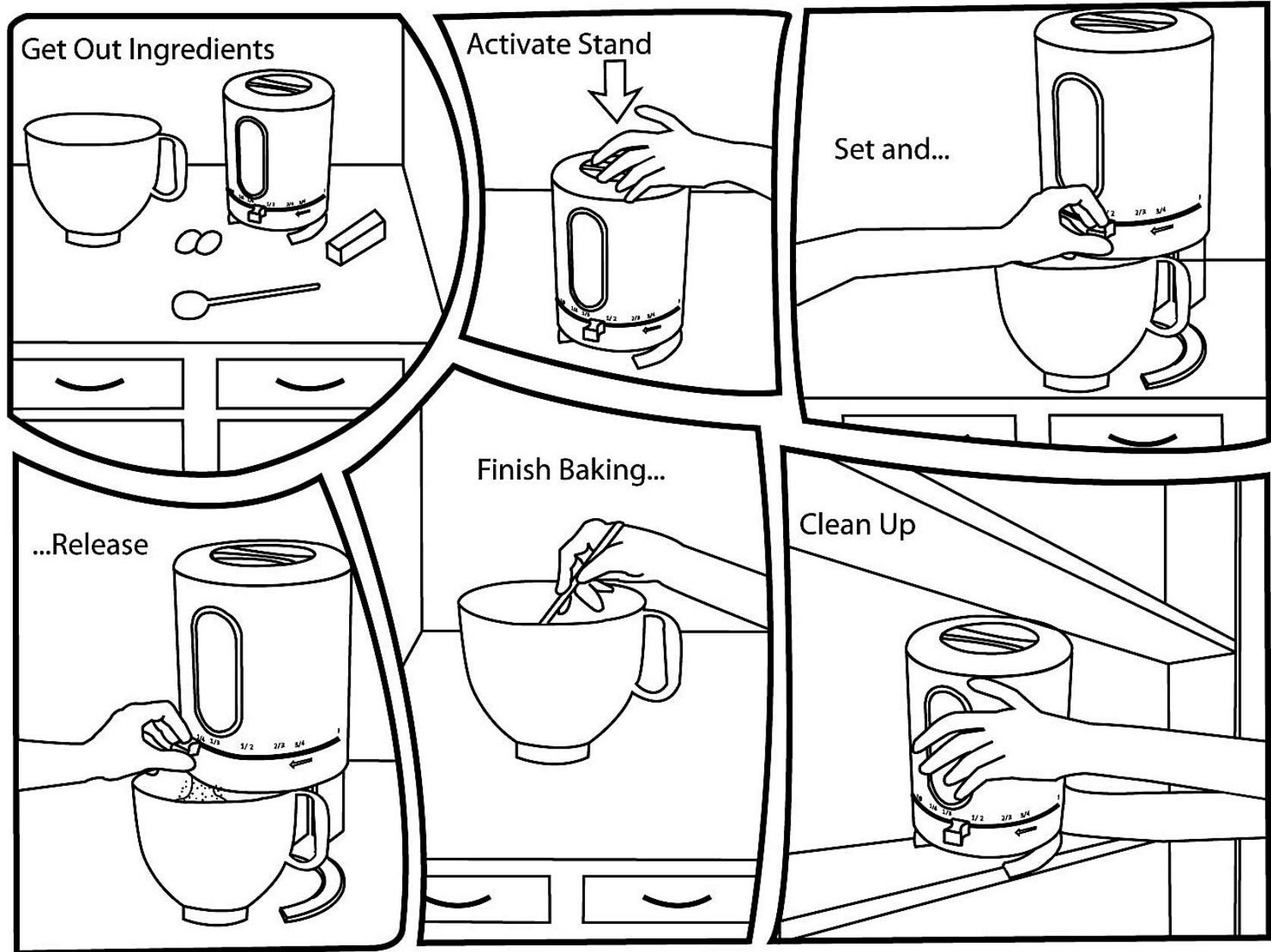
1. Phát hiện ra các vấn đề trong thiết kế sớm
2. Lập lại nhanh hơn trên một khái niệm thiết kế
3. So sánh các biến thể thiết kế một cách nhanh chóng
4. Thu thập thông tin phản hồi thiết kế tốt hơn
5. Là một công cụ biểu đạt tốt
6. Khuyến khích hợp tác trong đội ngũ thiết kế
7. Giá rẻ, nhanh chóng và dễ dàng
8. Thu thập thông tin phản hồi thiết kế tốt hơn

BẢNG PHÂN CẢNH - Ví dụ 1

<p>1</p> 	<p>2</p> <p>problem 1</p> 	<p>3</p> <p>problem 2</p> 
<p><i>Welcome our guests and make introductions</i></p>	<p><i>We found out that this is costing you all a lot of money (Animated sequence of coins dropping through a funnel)</i></p>	<p><i>Explain how everything is causing a blockage (Animated arrows into middle circle)</i></p>
<p>4</p> <p>WHICH MEANS</p> 	<p>5</p> 	<p>6</p> <p>4 STEPS</p> 
<p><i>It doesn't leave much cash for us to deal with problem (1. Zoom into empty wallet 2. reserves going down)</i></p>	<p><i>Explain how we came to our new way of dealing with the issues. (explain case study 1)</i></p>	<p><i>Show how in 4 steps we saved our client over 80% costs and freed up their resources.</i></p>

BẢNG PHÂN CẢNH- Ví dụ 2

ILLUSTRATIVE



BẢNG PHÂN CẢNH- Ví dụ 3

ILLUSTRATIVE



1



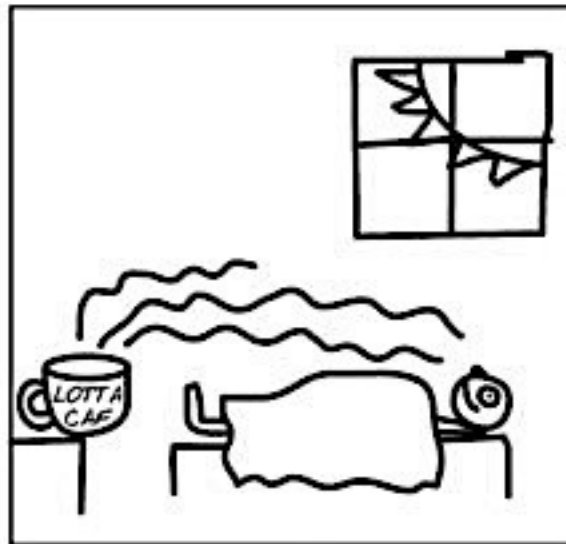
2



3



4



5



6

BẢNG PHÂN CẢNH

Dịch vụ tạo mẫu hoặc trải nghiệm các quy trình liên quan bằng cách sử dụng bảng phân cảnh hoặc đóng vai

Sản phẩm cần nộp tại Pha Tạo
nguyên mẫu

Bối cảnh 1

Bối cảnh 2

Bối cảnh 3

Hộp thoại -----

Khách hàng trong phân cảnh đó có lời thoại không?

Hộp thoại

Hộp thoại

Hoạt động -----

Khách hàng hành động thế nào trong từng phân cảnh (ví dụ: dậy từ từ, hay nhồm dậy ngay)

Hoạt động

Hoạt động

Giờ, hãy bắt tay vào tạo mẫu

1. Nguyên mẫu vật lý (ví dụ: bằng giấy/bìa)
2. Giao diện phần mềm
3. Bảng phân cảnh

Hoạt động: Tạo mẫu



Time: 30 mins

Nhận phản hồi và nguyên mẫu ý tưởng đã chọn của bạn!

- 1** Tạo mẫu **VÍ TIỀN** sử dụng bất cứ thứ gì như giấy vụn, ống hút, thẻ,...
Ý tưởng chính là đưa khái niệm của bạn vào trong cuộc sống!
- 2** Nhận phản hồi từ đối tác / người dùng cuối khi bạn xây dựng (bước này sẽ thực hiện tại Pha sau – Pha kiểm tra).

Câu hỏi đặt ra:

Phản hồi: