# Лабораторная работа №8

# Создание прототипа интерфейса и его тестирование

# Цельработы: Закрепление теоретических знаний и приобретение практических навыков по формированию прототипа – демонстрационного ролика интерфейса. ,

# Краткие теоретические сведения

# Имея полную схему приложения, приступают к формированию электронного прототипа. Следует отметить, что прототип должен в первую очередь отображать функциональность интерфейса результирующей системы, поэтому его первые версии делают достаточно «примитивными». Последующие версии прототипа могут быть эстетически более совершенными.

# Электронный прототип пользовательского интерфейса представляет собой демонстрационный ролик, выполненный с помощью одного из инструментов для создания прототипов. Проект может включать в себя несколько «экранов», а внутри каждого экрана элементы интерфейса можно объединять в группы. Каждая экранная форма соответствует отдельному слайду, результат нажатия кнопок имитируется переходами между слайдами. Переходы реализуются с помощью организации гиперссылок.

# Разработка пользовательского интерфейса приложения представляется собой итеративный процесс. Каждая итерация связана с отдельным этапом проектирования, созданием прототипа по его результатам, тестированием прототипа и его модификацией. Разработчик должен прилагать особые усилия, чтобы уменьшить число итераций.

# Инструменты для прототипирования пользовательских интерфейсов

# С помощью данных инструментов можно быстро создавать макеты пользовательских интерфейсов, позволяющие передать замысел автора о функциональности, не затрагивая вопросы графического дизайна.

**Microsoft Powerpoint** <http://www.powermockup.com/>

Все базовые элементы присутствуют. Есть даже шаблоны, изображающие корпуса смартфона и планшета.

**Microsoft Visio**

Visio 2013 имеет родной набор шаблонов для создания схем интерфейсов. Для того чтобы им воспользоваться, нужно при создании нового файла выбрать из категории «Программное обеспечение» пункт «Проволочная диаграмма». Штатный набор шаблонов Visio более полон и включает в себя почти все, что есть в специализированных программах, кроме макетов для мобильных приложений.

**Balsamiq Mockups** [http://balsamiq.com](http://balsamiq.com/)

Balsamiq доступен для всех операционных систем, и его можно интегрировать с различными системами совместной работы, включая Jira, Confluence и GoogleDrive. Также есть онлайн-версия Balsamiq.

В Balsamiq есть большая библиотека шаблонов, причем почти любой элемент интерфейса можно настроить под конкретный сценарий. Есть шаблоны под несколько основных смартфонов и мобильных операционных систем.

[**Axure**](http://www.axure.com/) **RP**

Генератор интерактивных прототипов с возможность быстрого визуального редактирования и скачиваемыми библиотеками для виджетов с поддержкой фреймов для iOS, Retina-экранов, библиотеками для iPhone, iPad и Android.

# Задание на лабораторную работу

# Привести список экранных форм, разработанных в предыдущей лабораторной работе и навигационную схему приложения.

# Описать различные состояния отдельных экранных форм, в которых могут они находиться в процессе взаимодействия пользователя с приложением.

# Описать среду разработки Axure RP 8 и возможности инструмента.

# Сформировать статические прототипы всех экранных форм с помощью инструмента Axure RP. Описать процесс создания.

# Согласно навигационной схеме приложения создать динамический (интерактивный) прототип.

# Порядок выполнения работы

# Вначале выполняют формирование бумажного прототипа интерфейса. Он представлен полной схемой продукта. Кроме того, полная схема должна предусматривать отображение навигационной системы продукта в целом, как между экранными формами, так между элементами управления, содержащимися в отдельных формах. Поэтому в полную схему включают изображения экранных форм, соответствующих различным состояниям включенных в них элементов.

# Требования к оформлению отчета

Отчет должен содержать:

* Титульный лист;
* Название и цели работы;
* Разработанную вами (в предыдущей работе) навигационную схему приложения с описанием различных состояний экранных форм;
* Описание среды разработки Axure RP 8 и возможности инструмента.
* Описание процесса создания прототипа в соответствии с заданием;
* Скриншоты прототипов всех экранных форм;
* Общие выводы, сделанные в процессе выполнения лабораторной работы.

Защита отчета сопровождается предъявлением готового интерактивного прототипа.

**Контрольные вопросы:**

1. Зачем создавать прототипы?
2. Для чего используются прототипы?
3. Какие бывают прототипы?
4. Какие основные блоки макета страницы:
5. Какие задачи решает дизайн навигации?
6. Каковы основные навигационные блоки
7. В чем состоит задача информационного дизайна?
8. Каковы основные информационные блоки?
9. Каковы основные сервисные блоки?
10. Что относится к рекламным блокам?