**Laboratorium 4**

**Tworzenie prototypu produktu (szkice, mockupy, diagramy); Ocena pomysłów, dyskusja, korekty**

**Zadania dla studentów:**

**Pokazanie makiety STERY w figmie**

**Przypadki użycia**

**Scenariusze**

**Stworzenie makiety projektu/aplikacji/serwisu/platformy w figmie/balsamiq –> jeden przypadek użycia –> jakiś scenariusz**

**Jakie elementy powinna zawierać wasza praca?**

**Podsumowanie**

**Wireframe** – swego rodzaju szkic, zawiera proste bloki i jest pozbawiony grafiki. Prezentujemy go na kartce lub ekranie.

**Mockup** – makieta, którą tworzymy na etapie finalnej wersji UI (User Interface). Mockup zapewnia wizualizację pojedynczego produktu lub całej serii.

**Prototyp produktu**– prototyp pokazuje, jak działa strona/aplikacja. Stanowi symulację realnego produktu. To od nas zależy, czy nasz prototyp będzie zawierał animacje, czy też po prostu wykorzystamy InVision lub Marvel app – aplikacje, które pozwalają na stworzenie interaktywnego prototypu.

Prototyp

Doskonałe wrażenia użytkownika, interfejs i projekt są wynikiem systematycznie wdrażanego cyklu życia prototypu. Pozwala to projektantom na szybkie przeglądanie wielu iteracji projektów, testowanie ich wydajności i tworzenie jeszcze lepszych wrażeń użytkowników na stronach.

* Przeprowadź szczegółowe badania w celu zidentyfikowania wymagań użytkowników końcowych i zrozumienia koncepcji przyszlego projektu;
* Stwórz hipotezę, która określa problem i spełnia wymagania użytkownika;
* Stwórz wireframe o niskiej wierności, aby umieścić swoje pomysły na papierze i zrozumieć ich;
* Zaprojektuj prototypy o wysokiej wierności, aby poczuć atmosferę i ogólny wygląd gotowego produktu;
* Użyj prototypu, aby przetestować założenia i zmierzyć swoją hipotezę;
* Zidentyfikuj obszary do poprawy i ponownie przeprowadź proces, aby zbliżyć się do gotowego produktu