

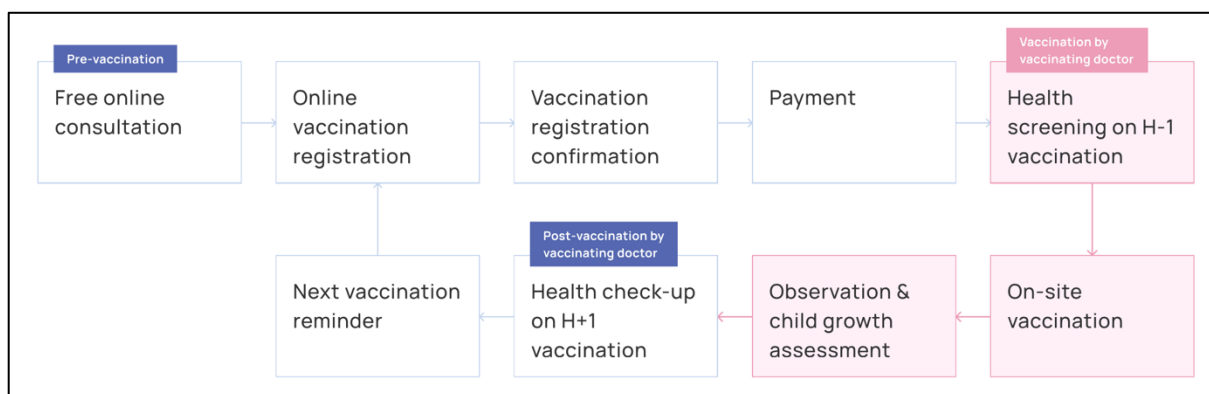
Vaja 5b - postopkovni diagram uporabe in postopki za oblikovanje UI (povzetek snovi)

Datum: 13. 1. 2025

Pri prejšnji uri smo se pogovarjali o glavnem načelu oblikovanja uporabniških vmesnikov, tj. doživljanje končnega uporabnika ob uporabi naše aplikacije. V ta namen smo uporabili tako imenovano empatijsko preslikovanje. Za domačo nalogo pa ste morali zastavljen prototip tudi realizirati, vendar priznam, da sem vam domačo nalogo določil nekoliko prezgodaj. Vaše izdelke bom namreč primerjal z izdelki ob koncu šolskega leta.

Postopkovni diagram uporabe

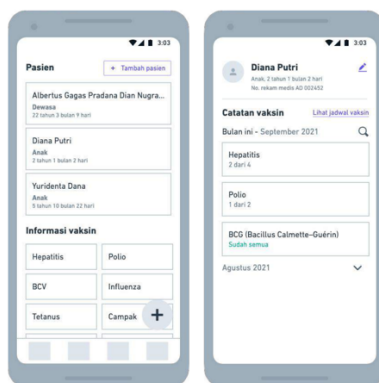
Pri oblikovanju vsake aplikacije moramo najprej vedeti, kaj bo ta aplikacija sploh vsebovala, kaj je njen namen in kdo so ciljni uporabniki. Če vse to vemo, lahko pričnemo z razmišljanjem o poteku uporabe. Vse to spravimo na papir ali poljubno aplikacijo in tako nastane postopkovni diagram uporabe.



Fotografija 1: Primer postopkovnega diagrama uporabe za sistem cepljenja proti Covid-19 (Pradana idr., 2021)

Postopek oblikovanja UI v praktičnem okolju

1. Empatija, doživljanje uporabnika in njegovih potreb (npr. empatijsko preslikovanje)
2. Definicija splošnega problema in rešitve (npr. nedostopnost restavracij → Wolt)
3. Idejna zasnova (npr. postopkovni diagram uporabe, angl. *user flow*; *žični model*)
4. Ustvarjanje in oblikovanje (raznovrstni prototipi, oblikovanje UI, realizacija)
5. Testiranje aplikacije



Fotografija 2: Primer žičnega modela/prototipa (Pradana idr., 2021)