

PKI

Prototip

- Na konkretnom primeru razumevanje o čemu se priča
- Strategija za efikasno suočavanje sa stvarima koje je teško predvideti
 - Poznati i nepoznati problemi
 - Odgovor se dobija brzo
 - Skiciranje
 - Ljudi su loši u predviđanju šta sve može da se dogodi
- Devedesetih- Kodak primer prototipa digitalne kamere
 - mogućnost pregleda i editovanja digitalnih fotografija
 - Kako će korisnici prihvatiti nove funkcionalnost kamere
 - Sličnost i razlika sa originalom

Prototip



Prototip

- Ideja da se dobije maksimalan broj odgovora za minimalno uloženo vreme u izradu prototipa
 - osećaj – “Kako će izgledati?”
 - implementacija – “Koje funkcije će obavljati?”
 - uloga - “Kakvo iskustvo će korisnici imati prilikom korišćenja?”
- Važnost prototipa i za velike i za male projekte
 - Prototip dizajna enterijera aviona (osećaj u avionu, bez aviona, simulacija putovanja, da li su mesta udobna, da li može prtljag da se smesti)
- Promene su teže kada je nešto već u upotrebi
- Najveći broj promena treba da se obavi na početku izrade
- Pred kraj izrade - sitna podešavanja

Storyboard

- Omogućava fokus na najvažnije taskove koje želite da podržite u sistemu
- Šta će aplikacija pomoći korisniku da postigne
- Uvek je osoba uključena u priču
- Šta se dešava tokom vremena
- Nije bitna lepota crteža nego ideje
- Na kraju je potrebno prikazati kako je postignut cilj ili kako je postignuto zadovoljstvo korisnika

Storyboard

- Focus na najvažnije stvari koje aplikacija treba da ponudi
- Koji su ljudi uključeni, gde se nalaze i taskovi koje treba da obave
- Odabir taskova koje ćemo ilustrovati
- Šta motiviše ljude da koriste vaš sistem, šta time postizu, i koje potrebe vaš sistem zadovoljava

Storyboard



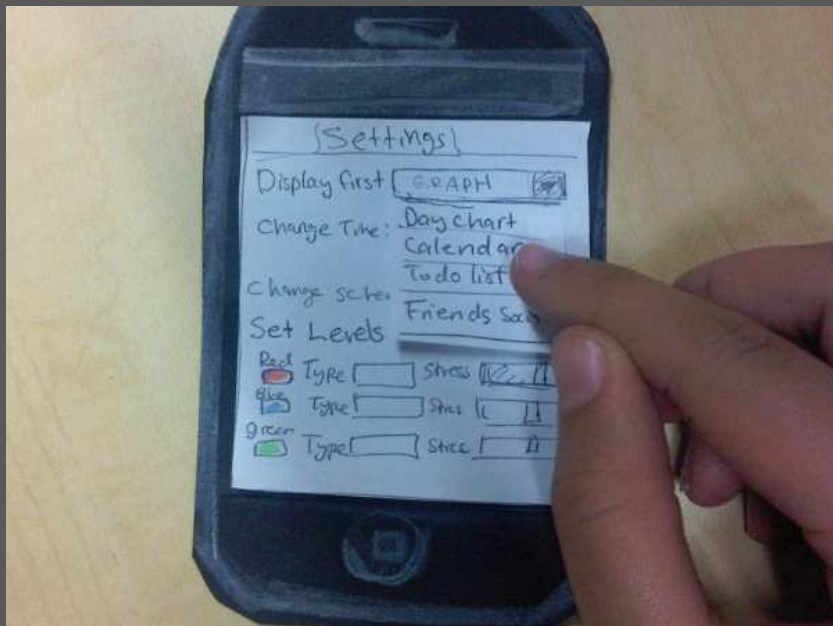
Storyboard

- Šta treba da prenese
- Okolnosti
 - ko su ljudi koji su uključeni?
 - u kakvom okruženju se nalaze?
 - koje zadatke hoće da obave?
- Sekvenca
 - koji koraci su uključeni?
 - šta je motivacija za korišćenje aplikacije?
 - koji zadatak se ilustruje?
- Zadovoljstvo

Prototip na papiru

- Daje osećaj kako će korisnički interfejs izgledati
- Pripremiti materija
- Raditi brzo, koristiti ponovo već napravljene komponente
- Držati papiriće na jednom mestu
- Slobodno mešati hardver i softver
- Uključiti korisnike
- <https://www.youtube.com/watch?v=J-bVzUahNIg>

Prototip na papiru



Čarobnjak iz Oza

- Isprobati funkcionalnosti sistema brzo bez pisanja koda
- Simulira ponašanje mašine sa ljudskim operaterom
- Još jedan posmatrač koji vodi zabeleške

Video prototip

- Pomaže da se vidi kompletiran interfejs
- Jasno se vidi poruka koja se prenosi
- Kao i storyboard uključuje zadatak sa motivacijom i ciljem
- Kako snimati (kvalitet nije bitan, sa/bez zvuka, bez editovanja, uspeh/neuspeh)
- <https://www.youtube.com/watch?v=GrV2SZuRPv0>
- https://www.youtube.com/watch?v=_5FGesQ7DBU

Poredjenje alternativa

- Kvalitet ili kvantitet
- Paralelni vs. serijski