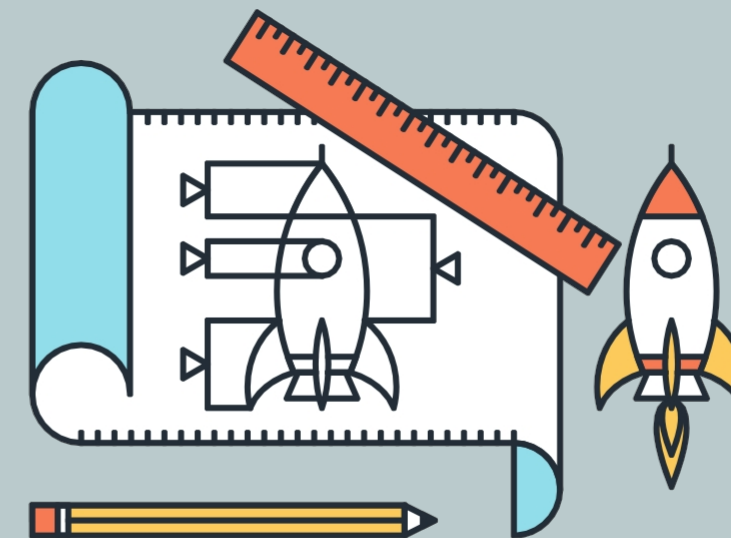
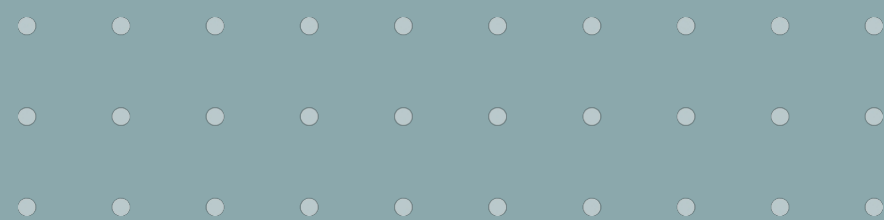


Prototypowanie

Podstawy prototypowania





PROTOTYP TO FIZYCZNE LUB CYFROWE
kluczowych elementów planowanego projektu oraz
narzędzie iteracyjne służące usprawnieniu komunikacji,
ułatwieniu uczenia się i wspieraniu procesu podejmowania
decyzji na każdym etapie procesu projektowania.



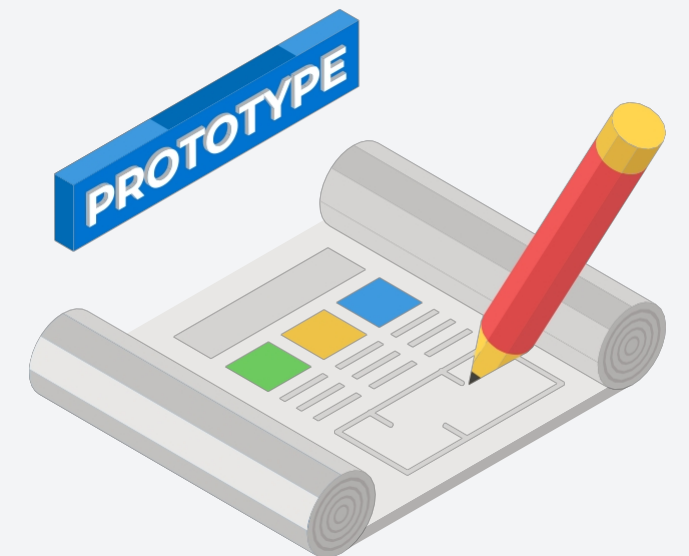
Po co tworzyć prototypy?

Aby szybko i tanio popełniać błędy! A także:

ABY
UNIEŚWIETLIĆ
SWOJE POMYSŁY
(FIZYCZNIE)

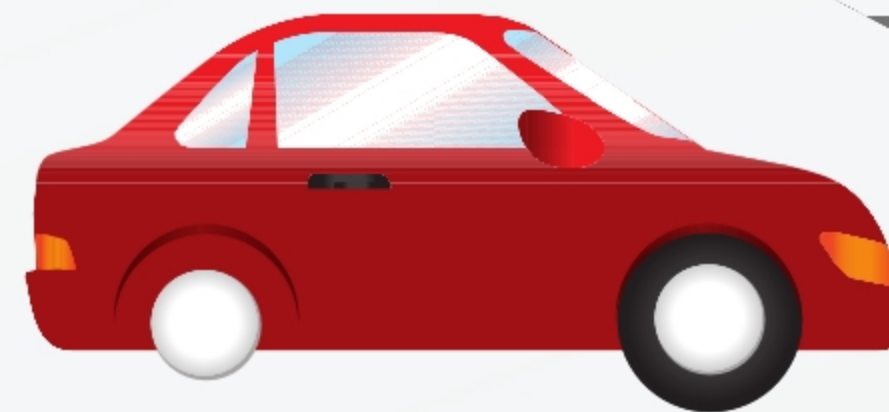
ABY
DOSTOSOWAĆ
POMYSŁ DO
ZESPOŁEM

ABY POCZUĆ, JAK
WYGLĄDA TWÓJ
PRODUKT



Możesz stworzyć prototyp:

PRODUKTU



USŁUGI



PROCES





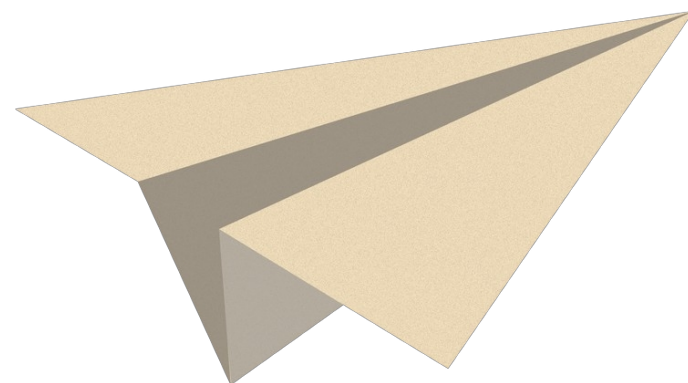
Region Morza
Bałtyckiego



Współfinansowane
przez
Unii Europejskiej



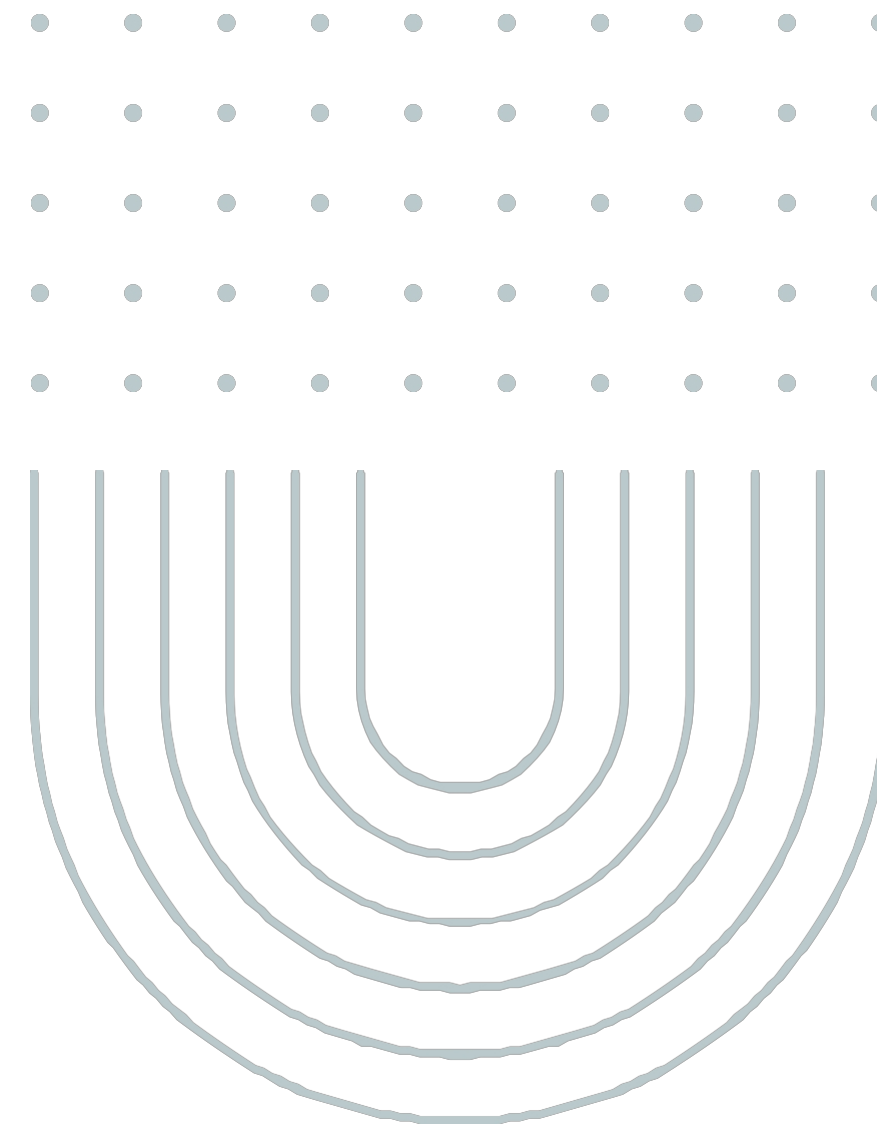
FIDELITY*



Niska wierność
Testujesz funkcjonalność, a nie
wygląd



Wysoka wierność
Prototypy wyglądają i działają w sposób jak
najbardziej zbliżony do rzeczywistego
produktu



*Stopień podobieństwa prototypu do rzeczywistego produktu.

Różne sposoby tworzenia prototypów

01

Prototypowanie papierowe

02

Symulacja na komputerze

03

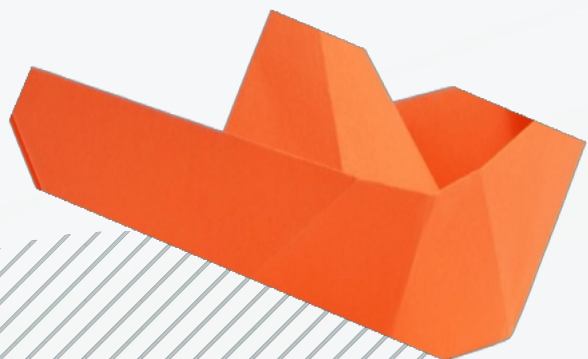
Lego Serious Play

04

Prototypowanie z kartonu

05

Cyfrowe szkice struktury i interaktywne prototypy



PROTOTYPOWANIE NA PAPIERZE

Prototypowanie papierowe to proces, w ramach którego zespoły projektowe tworzą papierowe reprezentacje produktów cyfrowych, aby ułatwić sobie realizację koncepcji i testowanie projektów. Rysują szkice lub adaptują materiały drukowane i wykorzystują te niskiej jakości próbki zrzutów ekranu, aby w niedrogi sposób ukierunkować swoje projekty i badać reakcje użytkowników już na wczesnym etapie projektów.



PREZENTACJA NA BIURKU

Przegląd na biurku pomaga zespołowi projektowemu szybko zasymulować doświadczenie związane z korzystaniem z usługi przy użyciu prostych rekwizytów, takich jak figurki zabawek na scenie w małej skali (często zbudowanej z klocków LEGO lub kartonu), a także przetestować i zbadać typowe scenariusze oraz alternatywne rozwiązania. Kluczowym rezultatem nie jest model mapy/sceny, ale doświadczenie polegające na przechodzeniu krok po kroku przez proces korzystania z usługi.



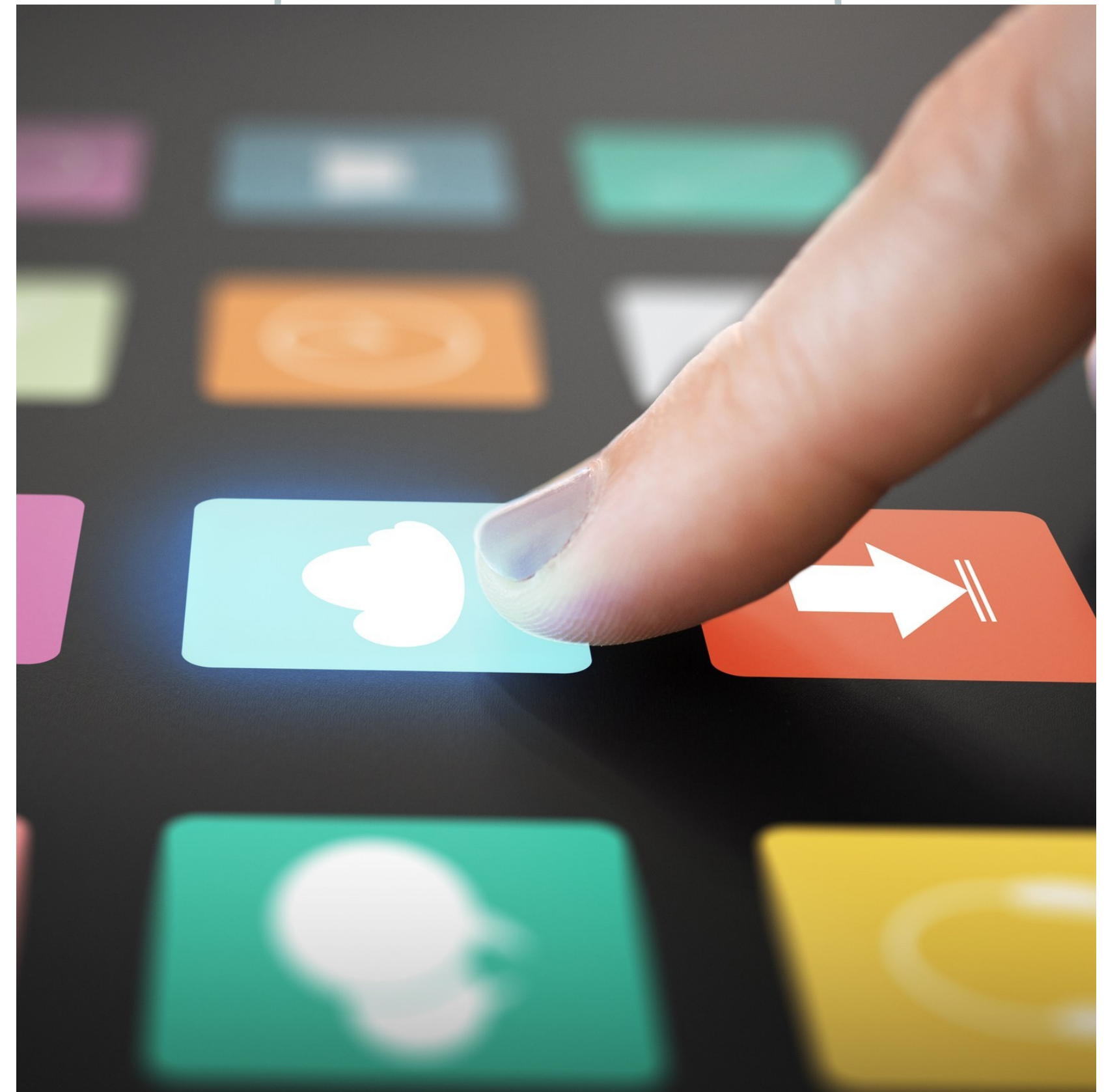
LEGO SERIOUS PLAY

LEGO Serious Play to metoda warsztatowa z udziałem moderatora, która wykorzystuje klocki LEGO jako narzędzie komunikacji, rozwiązywania problemów i kreatywnego myślenia, aby zachęcić uczestników do aktywnego udziału i współpracy w celu zgłębiania złożonych zagadnień i znajdowania innowacyjnych rozwiązań.



CYFROWE SCHEMATY STRON I INTERAKTYWNE PROTOTYPY

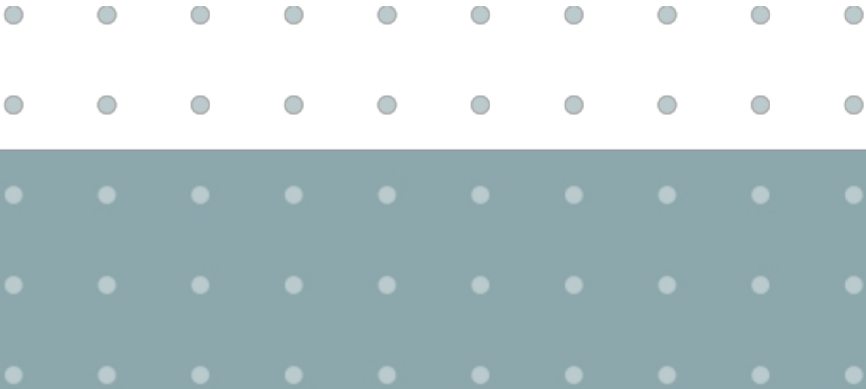
Szkielet (wireframe) to wizualna reprezentacja lub zarys strony internetowej, aplikacji mobilnej lub interfejsu oprogramowania, który pokazuje podstawowy układ, strukturę i funkcjonalność produktu końcowego. Służy jako plan lub prototyp, który pomaga projektantom, programistom i interesariuszom w szybkiej wizualizacji i przetestowaniu projektu interfejsu użytkownika oraz doświadczenia użytkownika (UI/UX) przed zainwestowaniem czasu i zasobów w stworzenie w pełni funkcjonalnego produktu.



Zbierz opinie!

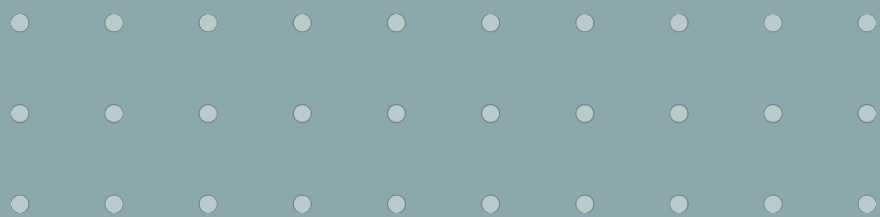
POZWÓL LUDZIOM PRZETESTOWAĆ I
DOTKNAĆ TWÓJ PROTOTYP ORAZ
WYKORZYSTAJ WYWIADY
LUB OBSERWACJE, PONIEWAŻ SĄ ONE
ZNACZNIE LEPSZE NIŻ ANKIETY.





DZIĘKUJEMY!





PRZERWA (15 MIN)

