

Modellek a felhasználói felület tervezésében

Sketch – Wireframe – Mockup – Prototype



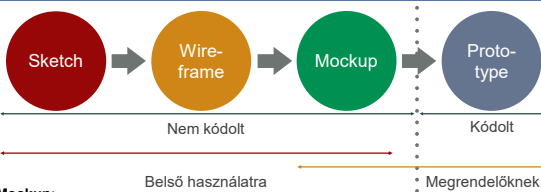
Alapfogalmak: Bábeli zűrzavar



- Fogalmak kavalkádja...
- Szempontok amik mentén rendszerezhetjük:
 - **Valóságűség** (*Fidelity level*): low – high (milyen bonyolultan modellezi a valóságot?)
 - **Interaktivitás** (*Interactivity*): static – clickable
 - **Megvalósíthatóság** (*Test task*): simple/complexed – open/closed
 - **Módosíthatóság** (*Ease of modification*): easy – complicated



E/// way of thinking



- **Mockup:**
 - Lehet interaktív is (nem kódolt)
 - Low / high fidelity
 - Input a fejlesztők számára (nem a megrendelőknek készül)
 - Jóvágathatjuk a megrendelőkkel
- **Prototype:**
 - Kódolt (általában működő backend)
 - Adatbázis van mögötte
 - Megrendelőknek mutatható (felhasználóknak is)
 - Belső használatra (tesztelésre is alkalmas)

Miért kell modellezni?

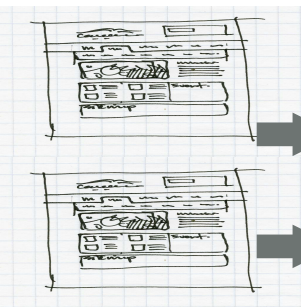
- Külső kommunikáció (megrendelő, felhasználó, felsővezetés)
- Fejlesztő teamen belüli kommunikáció
- Általában a közös **mentális modell** kiépülését segíti
- Elősegíti a döntések támogatását:
 - Kódolni előre költséges, ezért jobb eldönteni, hogy mit is kódolunk
 - Javítani a kódot még költségesebb
 - Nem megfelelő szoftvert kiadni megfizethetetlen!
- Cél: a lehető leghamarabb visszajelzések gyűjtése a felhasználótól
 - Tesztelés: sokszor, egyszerűen, valós felhasználókkal
 - A/B tesztelés
 - **Agilis** fejlesztéshez illik
 - Új ötletek és igények születnek
- A modellek segítségével kiderül:
 - Jó-e a felhasználónak?
 - Szükség van-e rá?
 - Használható-e?



(1) Vázlatrajzolás

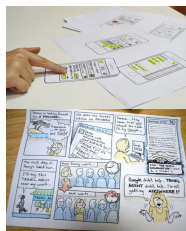
• Sketching

Fidelity: low
Interactivity: static
Test task: simple
Ease of Modification: easy



Paper prototyping tesztelés

Storyboarding

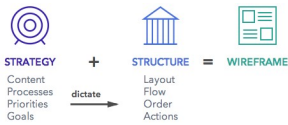


(1) Vázlatrajzolás

- Papír-ceruza
 - olcsó, gyors, javítható
- Nehéz vele komplex interakciót tesztelni, szimulálni
 - De nem lehetetlen
 - Sőt, a kísérleti személyek jobban elhiszik, hogy beleszólhatnak...
- Első lépés, első visszajelzések!



(2) Drótváz



Fidelity: low
Interactivity: medium
Test task: simple
Ease of Modification: easy

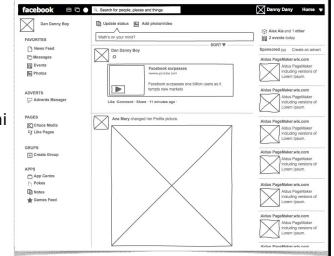
- Wireframe – low fidelity
- Megvan rajta az IA – Information Architecture
- Digitális formában készül
- Kódolás és grafikai munkák előtt készül el
- Cél: a különböző elemek a helyének a tisztázása
- A funkcionalitás, tartalmak elosztása, navigációs elemek vannak a középpontban
- Fő kérdések: Mit? Hova? Hogyan? helyezünk el
- Elsősorban belső kommunikációra, nem tesztlésre

(2) Drótváz

- Ez a csontváz, a tervrajz: minden fontos elemnek meg kell rajta jelennie

• Eszközök:

- Grafikai szoftverek
 - Sketch 3: statikus, layers kimenet
 - AI, PS, GIMP
- Erre fejlesztett szoftver
 - BalsamIQ
- Komplet modellező szoftver, ami drótvázat is tud
 - Justinmind, Axure
- Erre is jó "lehet":
 - PowerPoint, Keynote



Az is vitás, hogy szöveg legyen-e rajta.

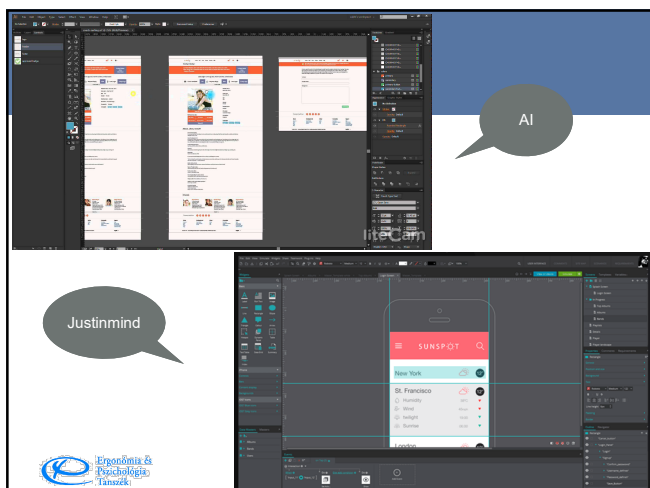
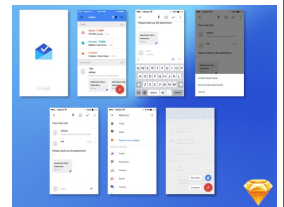
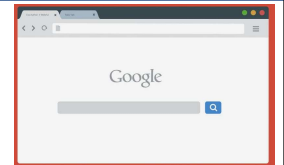
(3) Mockup (makett)

Fidelity: medium / high
Interactivity: low
Test task: simple
Ease of Modification: complicated

- Realisztikus kép a termékről
- Betűtípus, színek, design
- Statikus, nem működő forma (makett)
- A termék vizuális oldalát mutatja meg, és lehet ezt értékelni

(3) Mockup

- Pixelpontos kép már
- A fejlesztés alapja lehet
- Eszközök:
 - Grafikai szoftverek:
 - AI, PS, GIMP, MS Visio
 - HTML vagy CSS kód
 - Modellező szoftverek erre használható funkciói:
 - Sketch 3, Justinmind, Axure
 - Erre is jó "lehet": PowerPoint, Keynote
- Template-ek elérhetőek különböző platformokhoz (pl. iOS, Android)



(4) Működő prototípus

Fidelity: High
Interactivity: High
Test task: Complex
Ease of Modification: Complicated

- A legrealisztikusabb
- **Működő** modell
- Valós interakciók végezhetőek a felületen
- Grafikailag és tartalmilag is teljes(-nek látszik)
- Az adatműveletek korlátozottak (lehetnek)

(4) Prototípus

- Teljesnek látszó funkcionalitás bemutatható és tesztelhető:
 - Használhatóság, interakciók, grafikus elemek
- Jelentős munka előállítani
- Különböző eszközökre szimulálhatóak a prototípusok
Eszközök:
 - HTML vagy CSS kód alapú eszközök
 - Modellező eszközök:
 - Justinmind, Axure
 - Kifejezetten csak erre fejlesztett eszköz:
 - InVision: képi (layeres) bemenetre helyez interakciókat



Iteratív folyamat

