

## Modellek a felhasználói felület tervezésében

Sketch – Wireframe – Mockup – Prototype



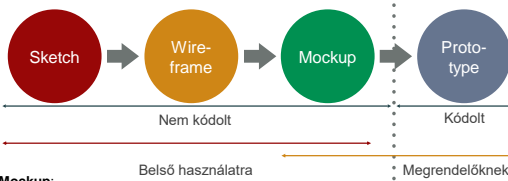
## Alapfogalmak: Bábeli zűrzavar



- Fogalmak kavalkádja...
- Szempontok amik mentén rendszerezhetjük:
  - **Valósághűség** (*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)

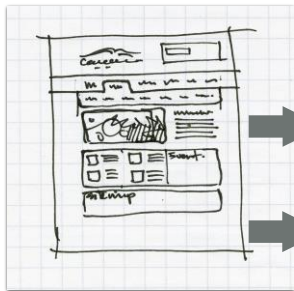
## Miért kell modellezni?

- 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 beszélőhatnak...
- Első lépés, első visszajelzések!



## (2) Drótváz



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

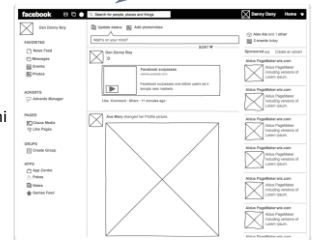
- Wireframe – low fidelity
- Megvan rajta az IA – Information Architecture
- Digitális formában készül
- Kódolás és grafikai munkák előtt készül el
- Cél: a különböző elemek a helyének a tisztázása
- A funkcionalitás, tartalmak elosztása, navigációs elemek vannak a középpontban
- Fő kérdések: Mit? Hova?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

## (2) Drótváz

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

- Eszközök:
  - Grafikai szoftverek
    - Sketch 3: statikus, layeres 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)

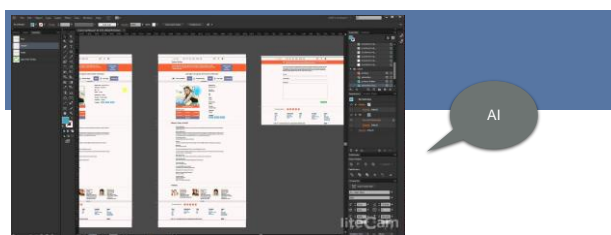
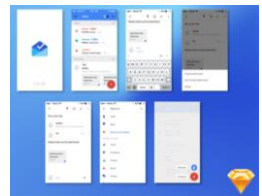
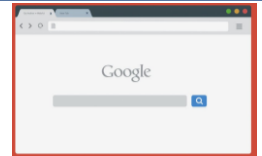
Fidelity: medium / high  
Interactivity: low  
Test task: simple  
Ease of Modification: complicated

- 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)



AI

Justinmind



### (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

