

Alternatyvieji maketai

2 laboratorinio darbo metodiniai nurodymai

Tikslas

Šio darbo tikslas – sukurti informacijos architektūros maketus pirmame darbe apibrėžtiems naudotojų siekiams.

Darbo aprašas

Šiame darbe studentai kuria interaktyvius būsimo interfeiso vėlinius modelius (angl. *wireframe*). Kiekvienas komandos narys kuria naudotojo vertikalųjį maketą. Kiekvieną maketą sudaro pagrindinis langas ir bent vienas vartotojo siekis įgyvendintas. Komandos maketai turi parodyti alternatyvius navigacijos būdus, sistemos užduočių prioretizavimo būdus ir informacijos erdvių paskirstymą. Nebūtina visiems komandos nariams įgyvendinti tuos pačius siekius, galima pasirinkti tuos siekius, kuriems konkretus sprendimas geriau parodo savo privalumus.

Maketai kuriami pasirinkta greitojo prototipavimo priemone, pvz.:

- Axure (įdiegta MIF kompiuterinėse klasėse) – universali prototipavimo priemonė, kuria galima kurti maketus (2 laboratorinis darbas) ir prototipus (4 laboratorinis darbas). Ši priemonė turi daug galimybių, todėl prieš kuriant jos reikia pasimokyti. Verta pasirinkti, jei ateityje planuojate užsiimti vartotojo sąveikos projektavimu.
- Balsamiq (30 dienų bandymo versija) – intuityvi maketavimo priemonė, tinkama tik antram laboratoriniam darbui. Šios priemonės intuityvumas leidžia sutelkti dėmesį projektavimui, minimizuoja mokymosi laiką. Visiškai tenkina antram laboratoriniam darbui keliamus reikalavimus.

Greitojo prototipavimo priemonės yra aktyviai kuriamos, todėl galima rinktis ir kitas patikusias priemones.

Reikalavimai

1. Makete – tai interaktyvusis vėlinis modelis, kuriame turi būti suprojektuota informacijos architektūra.
2. Makete turi būti pagrindinis langas, kuriame turi būti parodyti būdai, kuriais naudotojai pasieks esmines funkcijas.
3. Makete turi būti nemažiau 7 langų.
4. Bent vienas naudotojų siekis turi būti įgyvendintas pilnai, nuo pagrindinio lango iki rezultato. Jei vienam siekiui reikia mažiau nei 7 langų, turi būti pilnai įgyvendinamas dar vienas siekis.
5. Makete turi būti bent vienas sistemos pranešimų pateikimo pavyzdys.
6. Maketuose paprastai nenaudojamos spalvos, nebent jos perteikia joms priskirtą turinį.
7. Makete neturi būti grafinių dekoru elementų.

Darbo vertinimas

Projekto pavadinimas

Pažymys

Pažymys = 0.7 * esmė + 0.3 * dokumentavimas - bauda už vėlavimą

Vertinimo kriterijai	Max
Pristatymas ir dokumentavimas	10
Pristatyme pateikta, kaip realizuoti esminiai naudotojo tikslai	5
Laiške pateiktas trumpas projekto pavadinimas, laboratorinio darbo pavadinimas, prisegti maketai arba pateikta nuoroda.	5
Esmė: maketai	10
Sukurtas maketas	2
Makete yra nemažiau 7 langų	2
Pagrindiniame lange suprojektuoti esminiai vartotojų siekiai	1
Bent vienas naudotojo siekis yra pilnai įgyvendintas	1
Makete nėra perteklinės grafikos	1
Parodytas sistemos pranešimo pateikimo pavyzdys	1
Maketas interaktyvus	1
Nuorodos teisingos	1
Vėlavimas	2