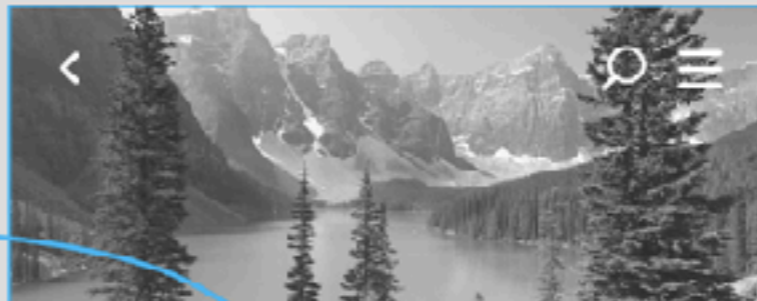


Home



Latest - Rocky Mountains



Feature Story - Zion



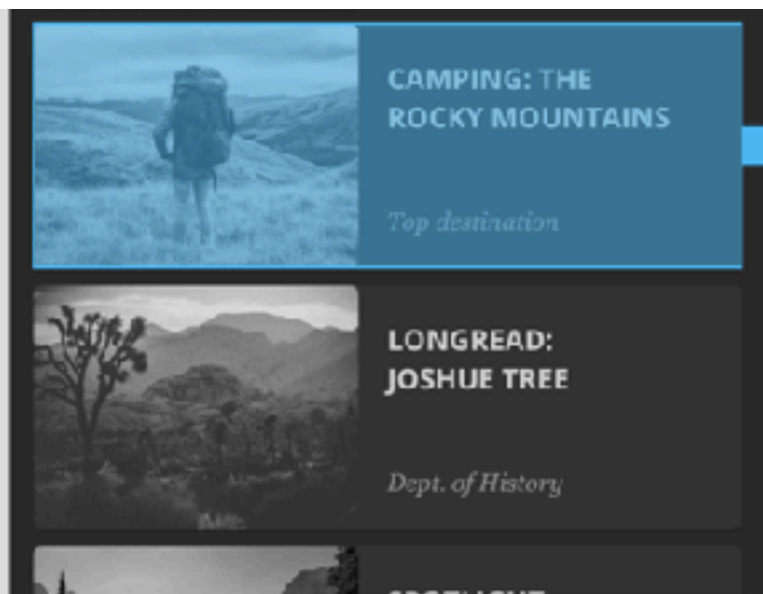
W 60 X

H 60 Y

100% Blend

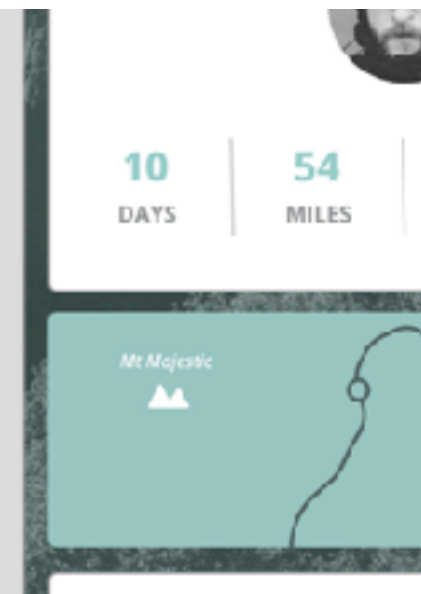
APPEARANCE

პროტოტიპირება



...the world reaches its perfection, when the air, the heavenly bodies, and the earth, make a harmony, as if nature would indulge her offspring; when, in these bleak upper side of the planet, nothing is to desire that we have heard of the happiest latitudes, and we bask in the shining hours of Utah or Montana; when everything that has life gives signs of...

SEE MORE



100% H 0

Code #BABABA

Fill

Inner Sha

Shadow

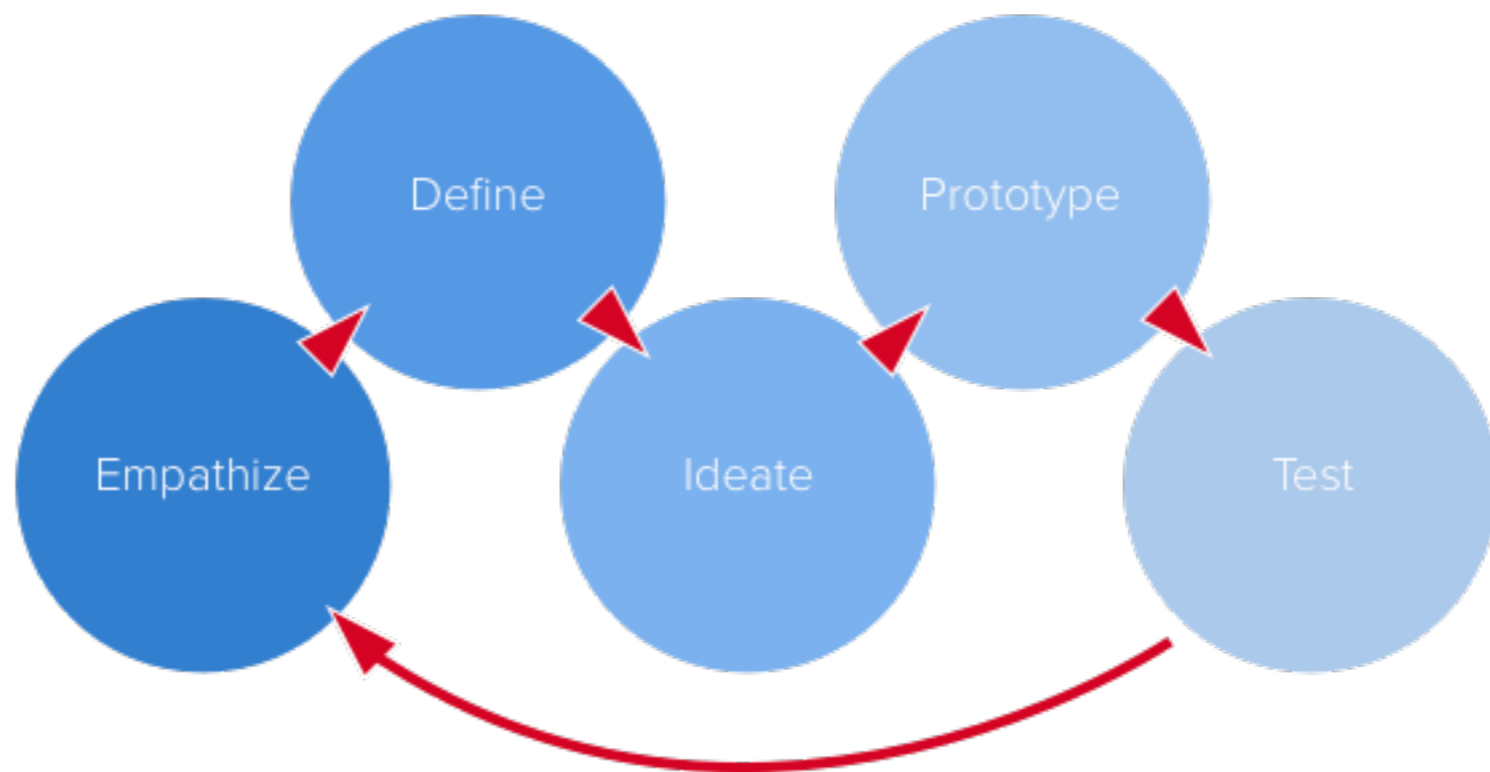
Joshua Tree



Yosemite



პროტოტიპირება არის დიზაინის პროცესის მნიშვნელოვანი ეტაპი, რომელიც მოითხოვს კრეატიულობასაც და პრაქტიკულობასაც. ჩვენ ვქმნით და ვტესტავთ ფუნქციებს, რომლებიც ყველაზე რელევანტურია კონკრეტული პროექტისთვის, რის შედეგადაც ყალიბდება პროდუქტის რეალური საბოლოო სახე.



როდის დავინწყით პროტოტიპირება?

არ არსებობს მკაცრი წესი როდის დავინწყით პროტოტიპირება ან რა სახის პროტოტიპი გავაკეთოთ.

ვიზუალური სიზუსტე:

Sketching - ბრეინსტორმინგი და უხეში მონახაზების კეთება ფურცელზე

Wireframing - ფრეიმვორკის ჩონჩხის შექმნა ბოქსების და შეიფების საშუალებით

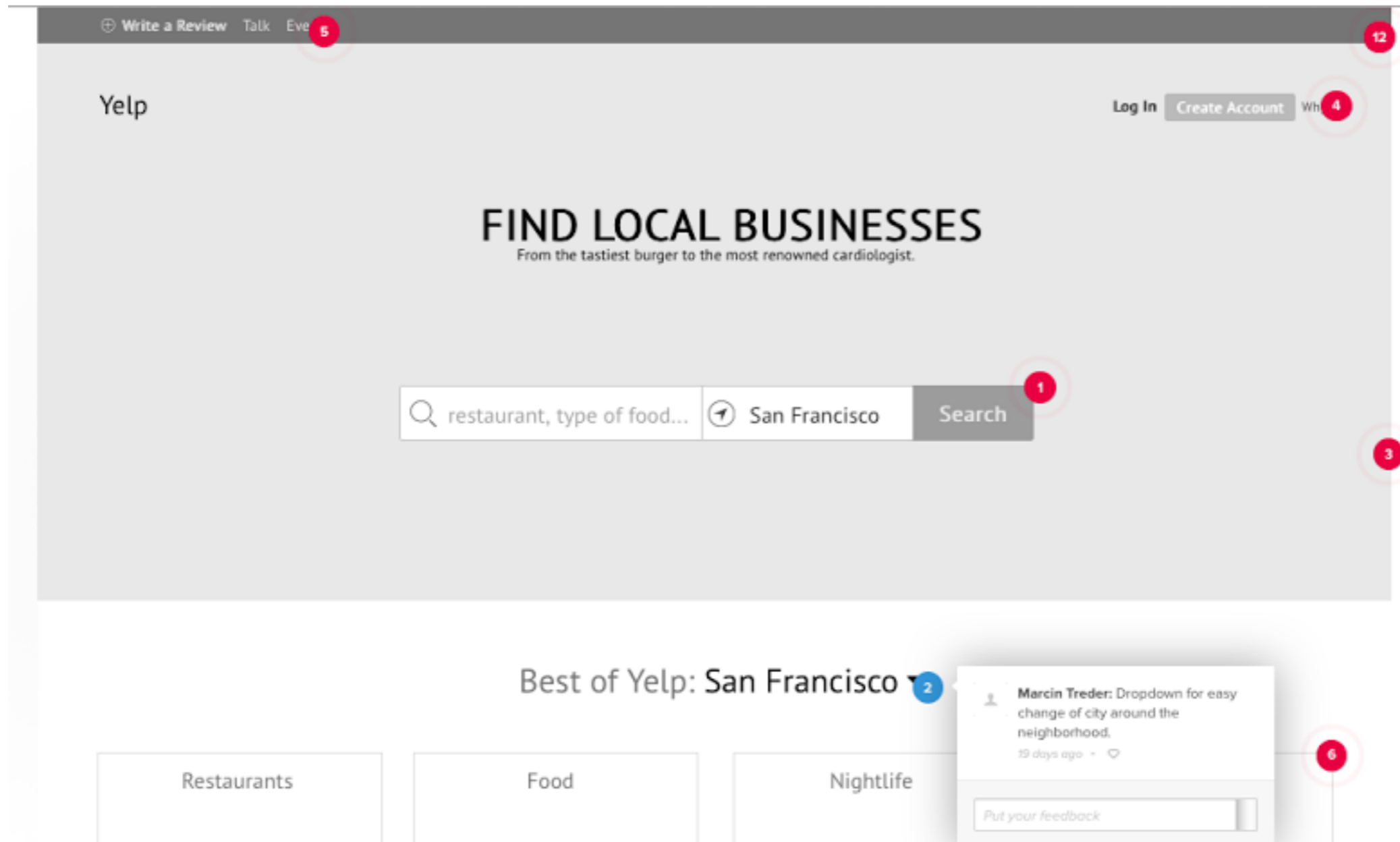
Mockups - ვაირფრეიმების დეტალებით შევსება - ფერები, ტიპოგრაფია და სხვა ვიზუალური ელემენტები (მოქაფი არის უკვე ფაქტობრივად, რეალური დიზაინი)

Sketches/Wireframing & Prototyping

სწრაფი პროტოტიპირების პროცესი გვთავაზობს სამ უპირატესობას სხვა მეთოდებთან შედარებით.

- **სისწრაფე:** ბოგიერთი ეტაპის გამოტოვების ხარჯზე საბოლოო პროდუქტს ვიღებთ უფრო სწრაფად, თუმცა შესაძლოა ამას შეენიროს ხარისხი.
- **ეფექტურობა:** ვინაიდან აღნიშნული მეთოდის მიზანია დანახარჯების შემცირება, პროცესში მთელი ყურადღება ეთმობა ძირეულ და მნიშვნელოვან საკითხებს.
- **გამოცდილება:** დანახარჯების შემცირებაში იგულისხმება დოკუმენტაციების კეთების მინიმუმამდე დაყვანაც, ამიტომ გუნდში კომუნიკაცია უფრო სწრაფი და ეფექტურია. კოლაბორაციის გაზრდის ხარჯზე იზრდება გამოცდილებაც. ყალიბდება დიზაინი, რომლის იტერაქციაც უფრო ადვილი ხდება დიზაინერისთვის.

Sketches/Wireframing & Prototyping



- სერჩ ფილდის გამოყოფა დიდი ვაითსფეისის საშუალებით
- მეორად ვიზუალურ ელემენტად “best of” კონტენტის გამოტანა დროფდაუნ მენიუს სახით, სწრაფი ექსესისთვის
- კატეგორიების ქარდების სახით წარმოდგენა მარტივად არჩევადობისთვის

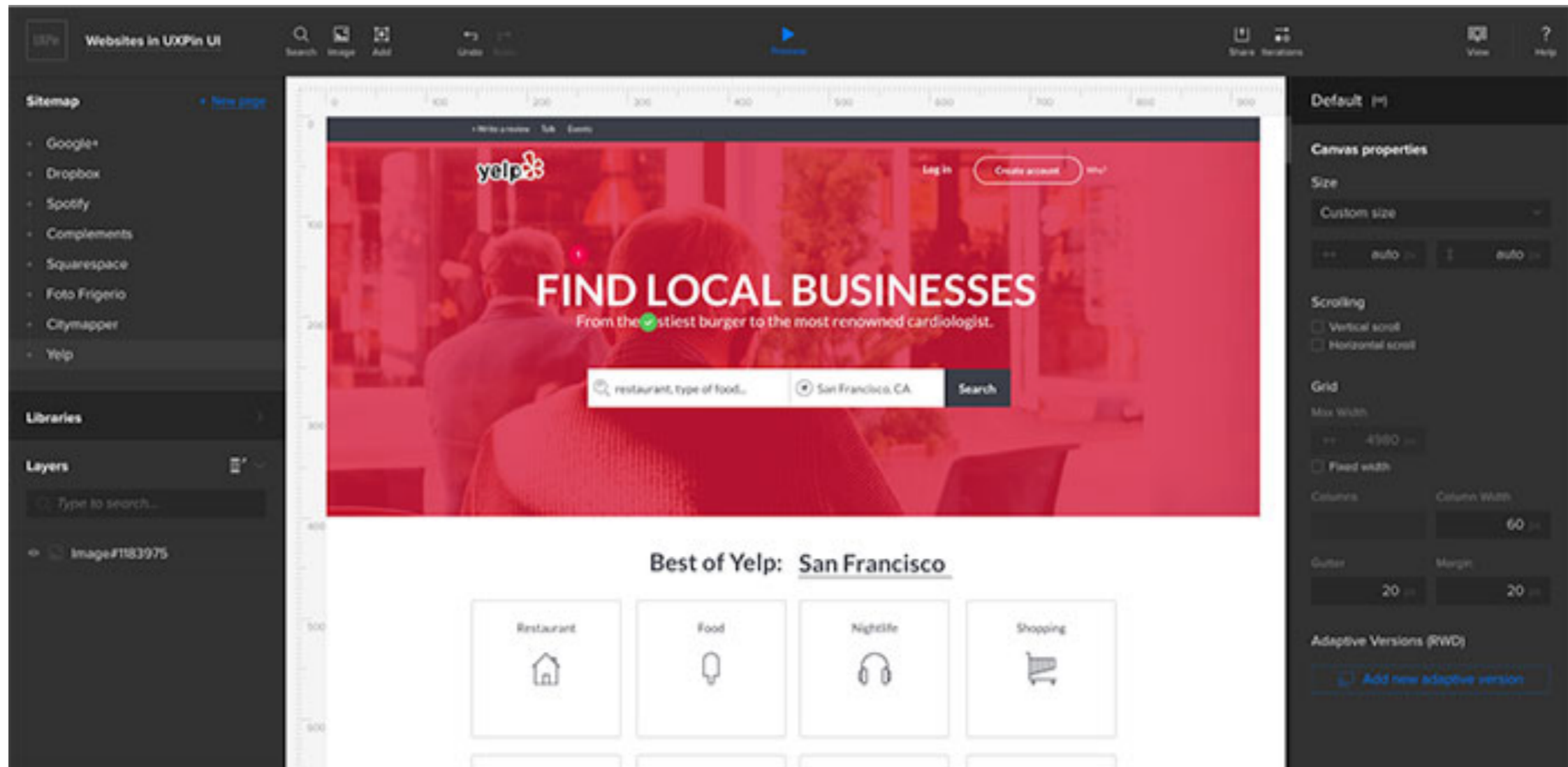
Mockups & Prototypes

მოქაფები არის უკეთ გაფორმებული ვაირფრეიმები.

მოქაფები არ არის ფუნქციონალური, თუმცა უკეთეს წარმოდგენას ქმნის იმის შესახებ თუ რას ემგვანება საბოლოო პროდუქტი და ასევე წარმოდგენას ქმნის ფუნქციონალზეც.

მოქაფის მიხედვით პროტოტიპის გაკეთება, წაირფრეიმის მიხედვით გაკეთებისგან განსხვავდება იმით, რომ მოქაფების საფუძველზე შეგვიძლია შევქმნათ საშუალო ან მაღალი სიზუსტის (mid to high fidelity) პროტოტიპები.

Mockups & Prototypes



- Wireframe-ების საფუძველზე იქმნება დაბალი სიზუსტის (low fidelity) პროტოტიპები.
 - დაბალი სიზუსტის პროტოტიპები ძალიან გამოსადეგია სწრაფი კოლაბორაციისთვის.
- მაღალი სიზუსტის პროტოტიპები კარგია პროდუქტის ზუსტად განსაზღვრისთვის და გათვლების უკეთ გასაკეთებლად.
 - უკვე არსებული პროექტის რედიზაინისთვის, მარტივია მაღალი ხარისხის პროტოტიპების გაკეთება, ვინაიდან, ძირითადი დიზაინის ელემენტები უკვე არსებობს მოქაფებისთვის.

<https://collaborate.uxpin.com/aa5a3f4e3c09689e8122be770d802ddadb2edfce#/pages/13765807/nosidebar>

Coding & Prototyping

დიზაინის პროცესის ადრეულ ეტაპზე კოდინგის დაწყება გვაძლევს ისეთ ბენეფიტს, როგორცაა, უშუალოდ დეველოპმენტის დაწყების პროცესისთვის, საქმის მნიშვნელოვანი ნაწილის უკვე შესრულებულობა.

თუმცა! ამ ვარიანტის დაწყება არაა დამოკიდებული იმაზე, როდის სჯობს ამ ვარიანტის გამოყენება, არამედ იმაზე, როდისაა **შესაძლებელი!**

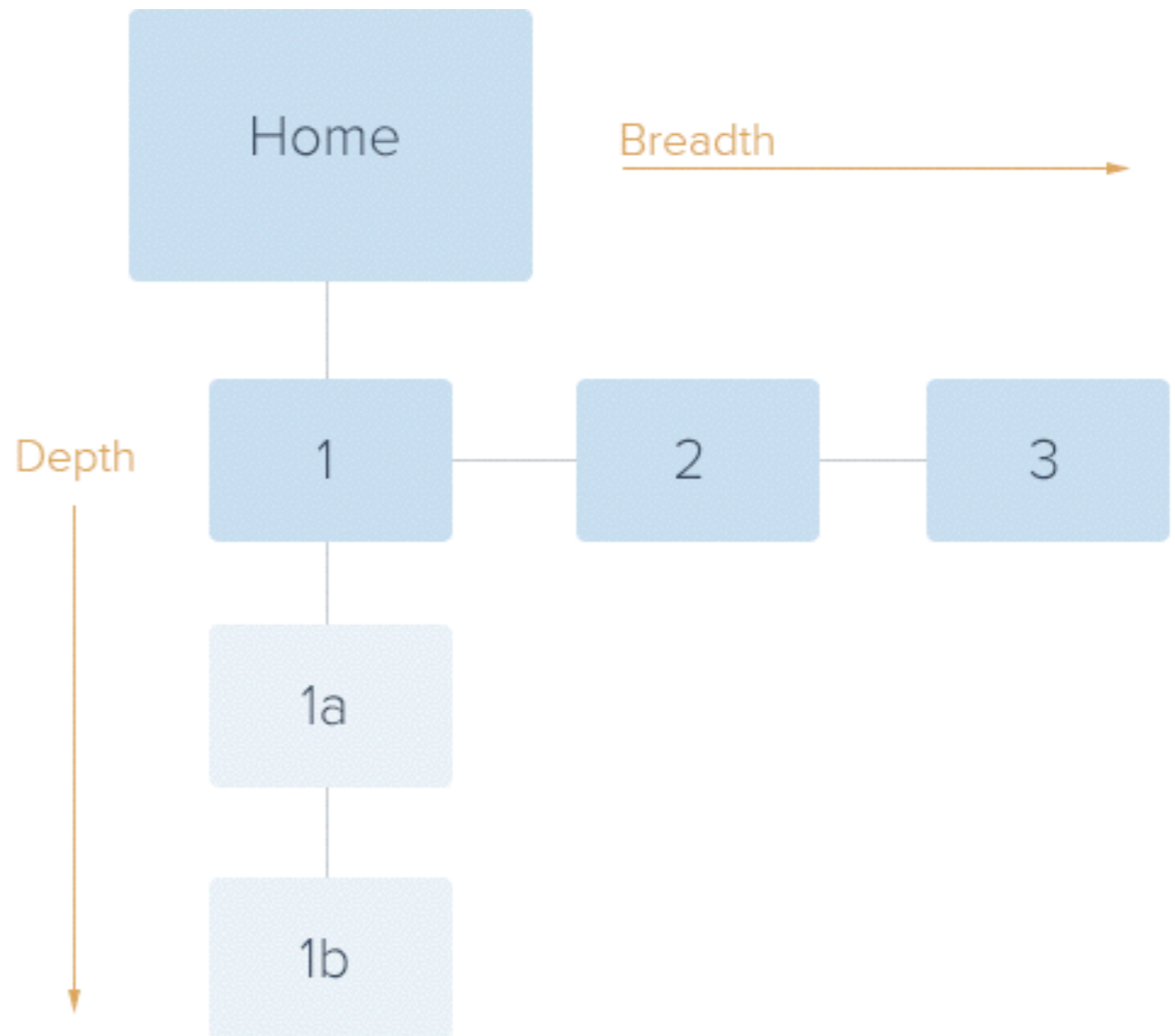
ამ მეთოდის გამოყენებისას, შესაძლებელია, მარტივი სკეჩინგის შემდეგ ეტაპზე გადავიდეთ ფრონტენდში ძირითადი სტრუქტურის და ვიზუალის შექმნაზე და იტერაქციაც თავად კოდშივე მოვახდინოთ სკეჩების ბეპირი განხილვის საფუძველზე.

როგორ ხდება პროტოტიპირება: სწრაფი პროტოტიპირების პროცესი

სწრაფი პროტოტიპირების პროცესი შეგვიძლია დავყოთ სამ ეტაპად:

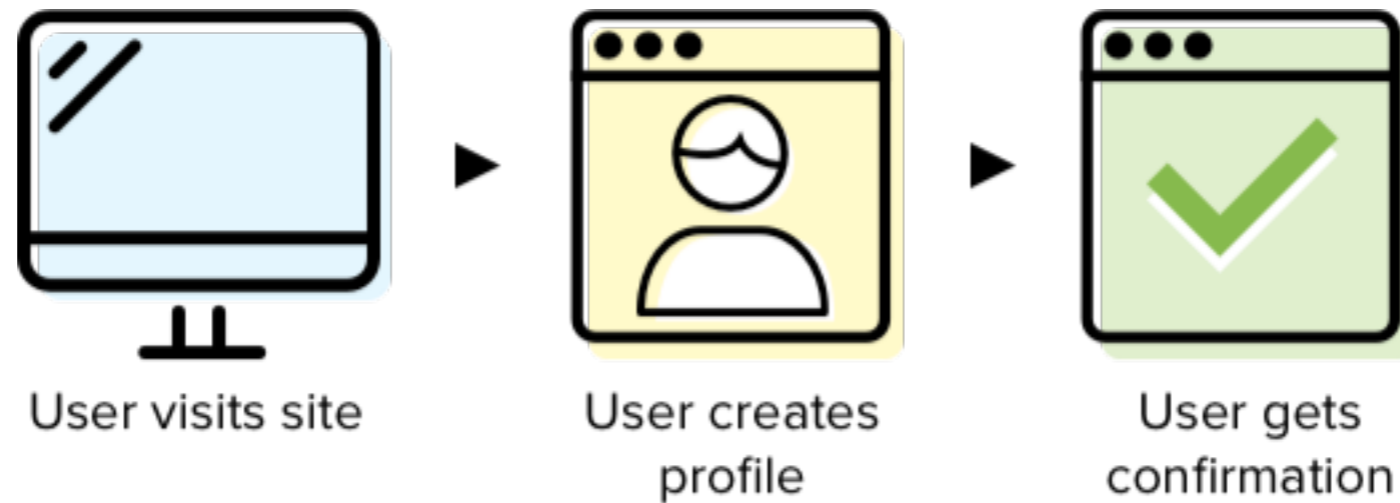
1. ინფორმაციის არქიტექტურის და იუზერ ფლოუს შექმნა.

ინფორმაციის არქიტექტურა (ძირითადად, წარმოდგენილი საიტმეპის სახით) ეფუძნება კონტენტის განთავსებას სიგანეზე და სიღრმეზე. ანუ ვქმნით ყველა სქრინის ერთმანეთთან დაკავშირების სქემას.



როგორ ხდება პროტოტიპირება:
სწრაფი პროტოტიპირების პროცესი
STAGE 1

IA-ს (Information Architecture) შექმნის შემდეგ უკვე ვქმნით user flow-ს. User flow გვაჩვენებს მომხმარებელი როგორ გადაადგილდება ერთი სქრინიდან მეორეზე აღიშნული IA-ს ფარგლებში.



2. პროტოტიპის შესაძლებლობების ჩარჩოების მოხაზვა

პირველ პროტოტიპში ფოკუსირებას ვახდენთ ძირითად/საბაზისო იუმერ ფლოუზე. რეალურად ვქმნით ფუნქციონალის 20%-ს, რომელიც არის ის ძირითადი მნიშვნელოვანი ფუნქციები, რომლებიც პროდუქტის 80%-ს ასახავს.

მაგალითად, თუ ვქმნით მობაილ ბანკინგის აპლიკაციას, პირველ პროტოტიპში ვსაზღვრავთ ისეთ პირველად ფუნქციებს, როგორიცაა:

- აპლიკაციაში დალოგინება
- ანგარიშების ნახვა
- თვიური ხარჯების დათვალიერება
- საკრედიტო ბარათის ყოველთვიური ბალანსის შევსება
- გადარიცხვების გაკეთება

3. იტერაცია, ტესტირება & repeat (აღნიშული პროცესის გამეორება)

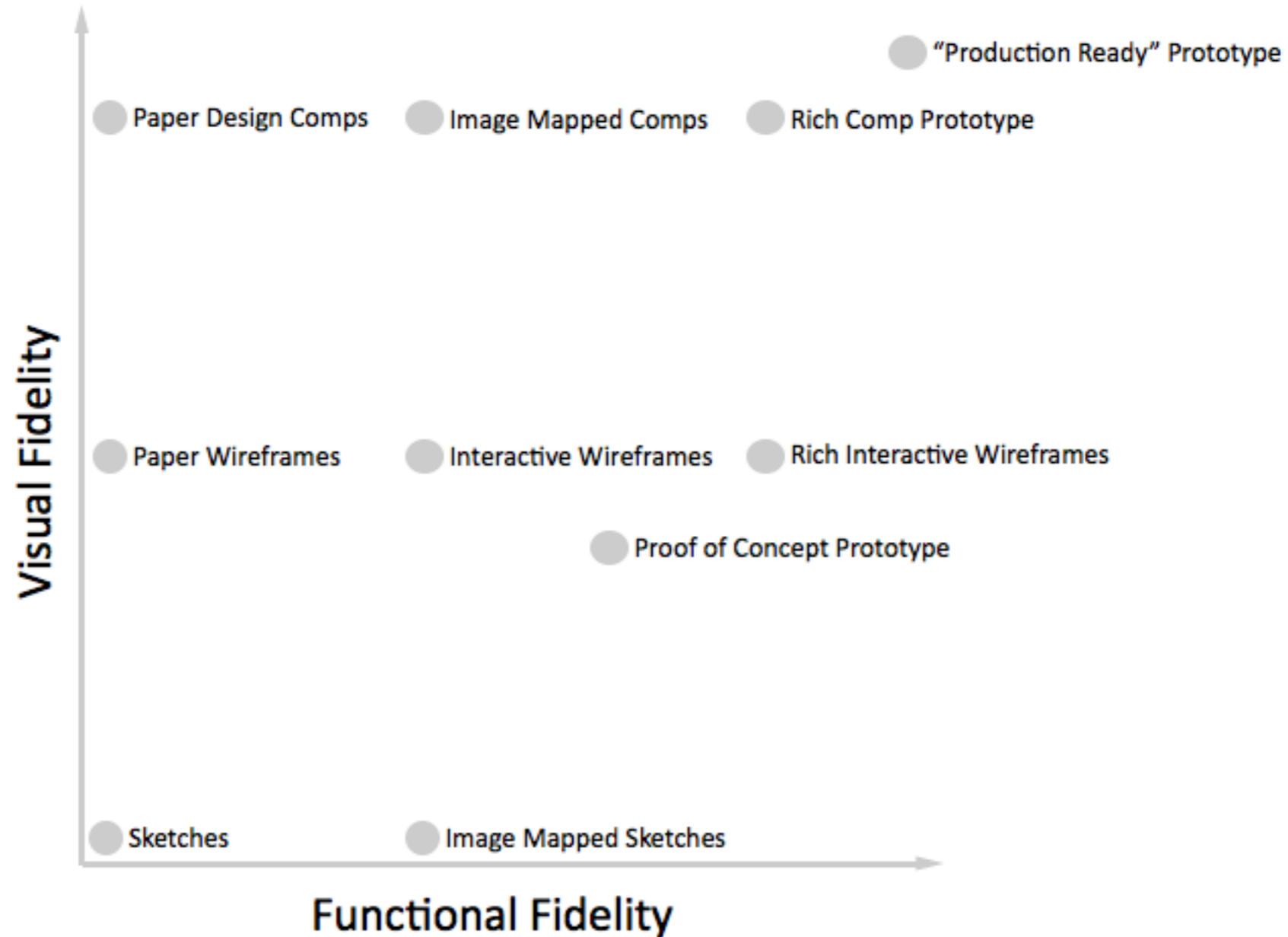
ვინწყებთ IA-ს სიგანებზე და შემდეგ ჩავდივართ სიღრმეში. ეს ნიშნავს, რომ თავიდან ვაკეთებთ ჰორიზონტულ პროტოტიპს, რომელიც მოიცავს ყველა ძირითად სქრინს (მაგალითად ჰომე ფეიჯის სქრინი, კატეგორიების სქრინი და ა.შ.). შემდეგ იტერაციაზე უკვე ჩავდივართ თითოეული სქრინის სიღრმეში მყოფ იუმერ ფლოუზე (მაგალითად, ექაუნთის ინფორმაციის განახლება სეთინგების გვერდზე, გადარიცხვის გვერდზე, უშუალოდ გადარიცხვის გაკეთების სთეფები და ა.შ.)

თითოეული იტერაცია გატესტეთ დაახლოებით 5 მომხმარებელზე მაინც.

**რის პროტოტიპირებას ვაკეთებთ:
სიზუსტის (FIDELITY) და
ფუნქციონალურობის (FUNCTIONALITY)
შეთავსების 4 გზა**

პროტოტიპების უმეტესობა ჯდება ოთხ კატეგორიაში, იმის მიხედვით თუ როგორ არის შეთავსებული ვიზუალის დაბალი ან მაღალი სიზუსტე ფუნქციონალურობასთან. ყველა ეს ვარიანტი შეიძლება იყოს გამოსაძეგი, თუმცა თითოეული მათგანი ერგება სხვადასხვა მოთხოვნებს.

სიზუსტის (FIDELITY) და ფუნქციონალობის (FUNCTIONALITY) შეთავსების 4 გზა



პრაქტიკაში, შეგვიძლია ვთქვათ, რომ არ არსებობს “მაღალი” ან “დაბალი” სიზუსტე, არსებობს მხოლოდ **სწორად შერჩეული სიზუსტე**.

განვიხილოთ სხვადასხვა კომბინაციები სწორი სიზუსტის შესარჩევად:

სიზუსტის (FIDELITY) და ფუნქციონალობის (FUNCTIONALITY) შეთავსების 4 გზა:
LOW VISUAL DETAIL + LOW FUNCTIONALITY

LOW VISUAL DETAIL + LOW FUNCTIONALITY

ასეთი პროტოტიპები ძირითადად იქმნება ფურცელზე, გამოიყურება უხეშად და საჭიროებს ადამიანის ჩართულობას სქრინიდან სქრინზე გადასვლის საჩვენებლად.

პოპულარული low visual/low functional პროტოტიპები მოიცავენ:

- ფურცელზე დატანილ პროტოტიპებს
- ფურცელზე დატანილ სკეჩებს
- ციფრულ სტატიკურ ვაირფრეიმებს

მთავარი უპირატესობა: სისწრაფე, რომელსაც ვიღებთ ვიზუალის და ფუნქციონალის დაზოგვის ხარჯზე.

ასეთი პროტოტიპები კეთდება ძალიან სწრაფად და ასევე მარტივია, მათი გადაყრა და ახალი იტერაციის სწრაფადვე გაკეთება.

რის საშუალებას გვაძლევს?



ასეთი პროტოტიპები კეთდება შესაძლებელია სწრაფ-სწრაფად მანამ, სანამ ძირეული UX კონცეპცია და page flow არ ჩამოყალიბდება.

ანუ ეს არის გარკვეული ადრეული ეტაპის პროტოტიპები, რომლებიც საშუალებას მოგცემთ უპასუხოთ შეკითხვებს:

- იუმბერისტვის საკმარის ფუნქციონალს ვთავაზობთ თუ არა?
- სწორად ხდება თუ არა იუმბერისტვის კონტენტის მიწოდება?

რის საშუალებას არ გვაძლევს?

ასეთი პროტოტიპების ტესტირებისას არ გვაქვს საშუალება ვუპასუხოთ შემდეგ შეკითხვებს:

- რამდენადაა მორგებული დიზაინი სხვადასხვა დივიისებზე?
- რამდენად ჰარმონიულია(smooth) ანიმაცია?
- აწვდის თუ არა სწორ ფიდბექს აპლიკაცია მომხმარებელს?
- რამდენად მარტივად და ჰარმონიულად გადაადგილდება მომხმარებელი კონტენტის სექციებში?

პრაქტიკული რჩევები პროცესის შესახებ

1. გამოიყენეთ უბრალო ქაღალდები და ფანქრები/კალმები - არ დაგენანებათ ახალი ვარიანტების კეთება
2. არ შეიზღუდოთ თავი, დასკვნით ნებისმიერი იდეა და ნებისმიერი ფორმით
3. თავდაპირველად გააკეთეთ mobile-first პროტოტიპი - იძულებული იქნებით განსაზღვროთ პრიორიტეტები.
4. გააკეთეთ ერთი სკეჩი ერთი სერინისტვის
5. როგორც კი ახალი იდეა მოგივრათ, გააკეთეთ ახალი იტერაცია - გამოსახეთ ყველა იდეა და შემდეგ აარჩიეთ საუკეთესო ვარიანტი

LOW VISUAL DETAIL + HIGH FUNCTIONALITY

თუ პროცესი დაიწყეთ ფურცელზე პროტოტიპირებით, მოგინევთ იგივე ააწყოთ ისეთი ხელსაწყოს გამოყენებით, რომელიც ინტერაქციის დამატების საშუალებას მოგცემთ, ასევე შეგიძლიათ ხელსაწყოს ნაცვლად, პროტოტიპი ააწყოთ კოდით.

პოპულარული low visual/high functional პროტოტიპები მოიცავს:

- ინტერაქტიულ ვაირფრეიმებს
- coded prototypes

low visual/high functional პროტოტიპები დაგეხმარებათ:

- იუმბაბილითის ტესტირებაში
- შემკვეთის მხრიდან ვალიდაციის მიღებაში ყველა საჭირო ეტაპზე
- დეველოპმენტისთვის გრძელი დოკუმენტაციის შექმნის საჭიროების შემცირებაში

სიზუსტის (FIDELITY) და ფუნქციონალობის (FUNCTIONALITY) შეთავსების 4 გზა:
LOW VISUAL DETAIL + HIGH FUNCTIONALITY

low level functionality-მ
შეიძლება დააბნოს იუმერები,

ხოლო high level visual-ები
სანყის ეტაპზე ტყუილა დროის
ხარჯვაა, როდესაც ჯერ
ძირითადი კონცეფციის
ვალიდაცია არ მიგიღიათ
დამკვეთისგან.

Full name

Address

City, state Post/ZIP

Country

Card number

MasterCard VISA PayPal

Check out

Ben Gremillion: This looks good so far. I'd like to see more space between tap targets, though.
2 hours ago

Jerry: Good feedback. FYI it's still an early prototype, so I focused more on content structure based on ideas from the 1-ups.
a few seconds ago

სიზუსტის (FIDELITY) და ფუნქციონალურობის (FUNCTIONALITY) შეთავსების 4 გზა:
HIGH VISUAL DETAIL + LOW FUNCTIONALITY

HIGH VISUAL DETAIL + LOW FUNCTIONALITY

თუ ქმნით ვიზუალზე ორიენტირებულ საპრეზენტაციო ვებგვერდს, low visual/low functional პროტოტიპის შემდეგ შეგიძლიათ გადახვიდეთ პირდაპირ ამ ეტაპზე.

ეს ეტაპი მეტად ფოკუსირდება დიზაინის ვიზუალური ელემენტების ტესტირებაზე, ვიდრე ინტერაქციის.

თუმცა რეკომენდებული არაა ამ ეტაპზე გადასვლა წინა ეტაპის ტესტირების გარეშე, ვინაიდან ამგვარად, ტყუილად დახარჯავთ დროს დიზაინზე, როდესაც შესაძლოა ინფორმაციის არქიტექტურა და კონტენტის სტრუქტურა იყოს გაუმართავი.

პოპულარული high visual/low functional პროტოტიპები
მოიცავენ:

- ციფრულ პროტოტიპებს მხოლოდ ძირეული ინტერაქციებით
- coding prototype-ებს მხოლოდ ძირეული ინტერაქციებით

ამგვარი პროტოტიპები შეგიძლიათ წარმოიდგინოთ, როგორც
“უფრო ლამაზი” ფურცლის პროტოტიპები - ფუნქციონალში
შეზღუდული, მაგრამ ვიზუალურად უფრო მდიდარი.

HIGH VISUAL DETAIL + HIGH FUNCTIONALITY

hi-fi პროტოტიპებს მხოლოდ ერთი ნაბიჯი აშორებთ საბოლოო პროდუქტამდე.

ამგვარი პროტოტიპები გამოსადეგია, თუ ქმნით რთული ფუნქციონალის, ჩახლართული ვიზუალის მქონე პროდუქტს ბევრი მიკროინტერაქციით.

მაგალითი:

Carbonmade არის ვებ აპლიკაცია, რომელიც იუზერებს საშუალებას აძლევს შექმნან ქასთომიზირებული პორტფოლიოს ვებგვერდები.

high visual/high functional პროტოტიპები ასევე გვეხმარება გავტესტოთ ახალი ვიზუალური ენა ან ახალი ბრენდინგი.

სიზუსტის (FIDELITY) და ფუნქციონალობის (FUNCTIONALITY) შეთავსების 4 გზა:
HIGH VISUAL DETAIL + HIGH FUNCTIONALITY

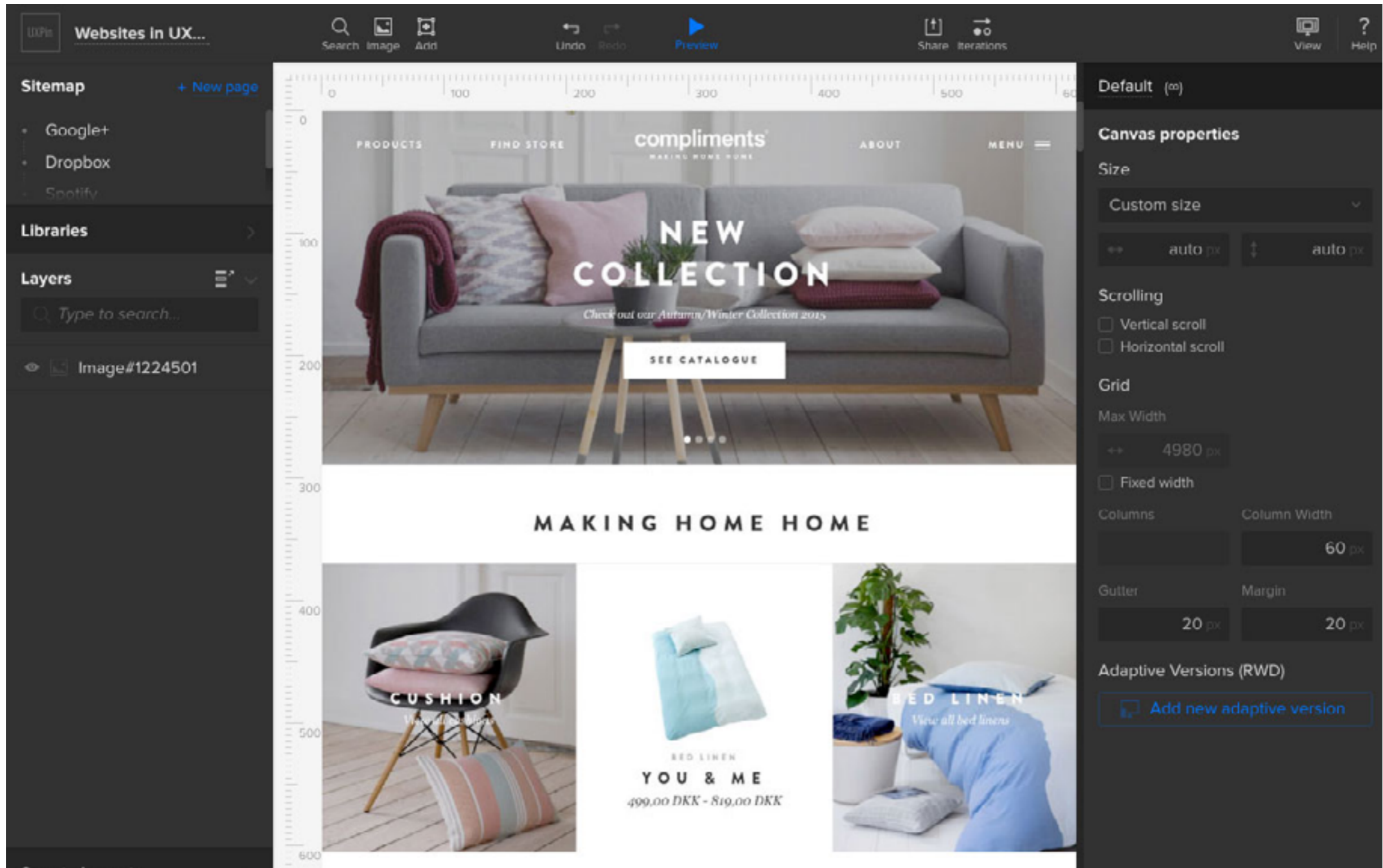
პოპულარული high visual/high functional პროტოტიპები მოიცავენ:

- ციფრულ პროტოტიპებს advanced ინტერაქციებით
- coding prototype-ებს advanced ინტერაქციებით

ნებისმიერი აქამდე ნახსენები პროტოტიპის იტერაცია შეიძლება high visual/high functional პროტოტიპად.

შეგიძლიათ ამგვარი პროტოტიპები შექმნათ, გრაფიკული პროგრამების ან ადვანსდ პროტოტიპირების ხელსაწყოების გამოყენებით ან პირდაპირ კოდით.

სიზუსტის (FIDELITY) და ფუნქციონალურობის (FUNCTIONALITY) შეთავსების 4 გზა:
HIGH VISUAL DETAIL + HIGH FUNCTIONALITY



<http://www.awwwards.com/sites/compliments>

სიზუსტის (FIDELITY) და ფუნქციონალურობის (FUNCTIONALITY) შეთავსების 4 გზა:
HIGH VISUAL DETAIL + HIGH FUNCTIONALITY

რამდენადაც, ამგვარი პროტოტიპები ძალიან ახლოს არიან საბოლოო პროდუქტთან, მათი გატესტვა შეიძლება ენდ იუმერებზეც და ასევე უფრო მარტივია დეველოპმენტის აუთსორსზე გატანა, მისკომუნიკაციის ნაკლები შესაძლებლობის გამო.

ამგვარი პროტოტიპები გამოიყენება, როდესაც ძირითადი პრობლემები გადაჭრილია და ხდება დახვეწა და ბედმეტი ნაწილების მოშორება.

თუ თქვენ ჯერ კიდევ არ ჩამოგიყალიბებიათ, რომელია პირველადი კონტენტი და რომელი მეორადი, სჯობს დაიწყოთ low visual/low functional ეტაპიდან.

ზოგადი შემაჯამებელი მიმოხილვა

- პროტოტიპირების სიზუსტის მოთხოვნა გეხმარებათ აირჩიოთ სწორი პროცესი.
- პროტოტიპის სიზუსტე (fidelity) გულისხმობს თუ რამდენად ახლოსაა პროტოტიპი საბოლოო პროდუქტთან.
- low fidelity პროტოტიპები საშუალებას გვაძლევს გავტესტოთ უხეში დიზაინის მქონე კონცეფციები.
- high fidelity პროტოტიპები ძირითადად შემდგომი იტერაციებია, რომლებიც უკვე არსებული კონცეფციის დახვეწაზეა ორიენტირებული.

პროტოტიპირების სიზუსტის არჩევანზე გავლენას ახდენს შემდეგი ფაქტორები:

- კლიენტის/პროექტის ბიუჯეტი დროის და ფინანსების გათვალისწინებით
- კომპანიის რესურსები და სპეციალიზაცია (მაგ: მარტივი პროტოტიპები უფრო მისაღებია სტარტაპებისთვის)
- იუმერების კრეატიულობა და ტექნოლოგიებთან სიახლოვე (ტექნოლოგიებისგან შორს მყოფი იუმერებს უჭირთ დაბალი სიზუსტის პროტოტიპების საფუძველზე საბოლოო პროდუქტის წარმოდგენა)
- პოტენციური ინტერესების კონფლიქტი (მაგ: თუ ადამიანი, რომელიც პროტოტიპს ქმნის, ასევე ჩართულია დეველოპმენტის პროცესში)
- რესპონსიული დიზაინის შექმნის მოთხოვნა (დაბალი სიზუსტის პროტოტიპები დიზაინის სხვადასხვა დივიზიონებზე ადაპტირების საშუალებას არ გვაძლევს)