

Papirprototyping



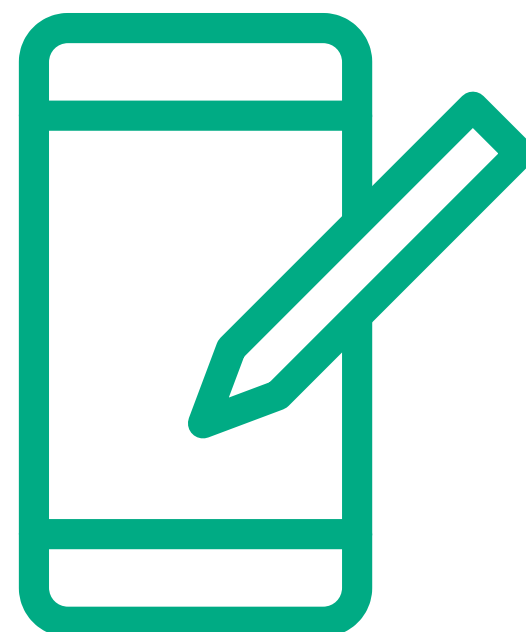
1-3 timer - bygging
1-2 timer - testing



Tusj, saks, lim, papir og kamera
for dokumentasjon



1-4



Hva

Papirprototyping er en metode for å teste et grensesnitt ved hjelp av interaktiv simulering. De forskjellige bildene i grensesnittet er skisser på papir.

Hvorfor

Papirprototyper lages for å få tilbakemelding fra brukere tidlig i prosessen. Det gir deg mulighet til å utforske og forstå hvordan de ulike grensesnittene fungerer sammen.

Hvordan bygge prototypen

1. Skriv ut ønskede wireframe-template som du trenger. Du kan også tegne disse selv.
2. Bestem deg for hva du ønsker å teste på brukeren.
3. Lag det første bildet kunden møter i din løsning og fokuser på hvert eneste «klikk».
4. Skisser alle «klikkene» i form av grensesnitt på ulike wireframes.
5. Hvert «klikk» må ha en ny side, så tegn ut alle disse. Alle nye sider har nye «klikk» så her blir det fort mange bilder.

Hvordan teste prototypen

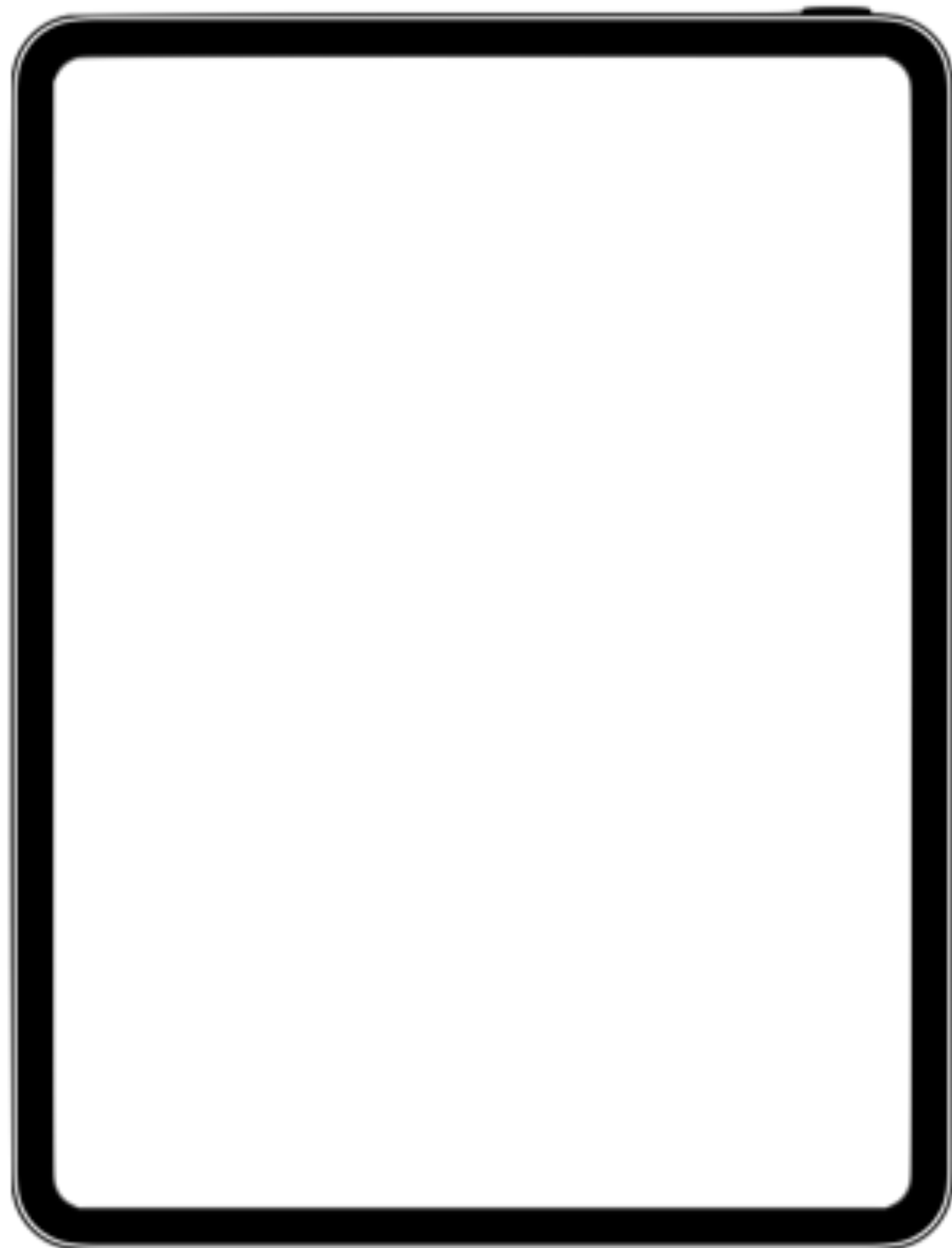
1. Introduser prototypen din og forklar fremgangsmåten (Peke for å «klikke»).
2. Be brukeren om å utføre en bestemt oppgave som du ønsker å teste.
3. For hvert «klikk» brukeren gjør, vis han/henne den neste skissen av skjermbildet. Gjenta dette inntil du har testet det du ønsker.
4. Under hele testen må du registrere hva som fungerte og hva som ikke fungerte. Ta gjerne bilder til dokumentasjon.

Hva får du ut av det

Innsikt, nye ideer og beslutninger for veien videre.

Mal for bygging av prototype

Skriv gjerne ut flere eksemplarer av disse malene. Tegn din løsning rett inn i malen for å skape din prototype. Rammene viser tydelig hvordan du tenker at din løsning skal framstå på et nettbrett og en mobiltelefon.



Mal for bygging av prototype

Skriv gjerne ut flere eksemplarer av disse malene. Tegn din løsning rett inn i malen for å skape din prototype. Rammene viser tydelig hvordan du tenker at din løsning skal framstå på en dataskjerm.

