

**Felhasználó központú tervezés** főbb tevékenységei többek között az Adatok gyűjtése, Feladatok megértése, Prototípus készítése, Kiértékelése. Ezek közül a papír prototípus a felhasználói felület **gyors prototípus** készítésben segít.

**Mi a célja a papír prototípusnak?** Az a célja, hogy ne a programozással, adatbáziskészítéssel teljen el az idő, hanem kis energiaráfordítással olyan kezdeti verziókat kapjunk, amellyel akár már korai kiértékelést is tudjunk végezni.

**Papír prototípusra jellemző:**

- Felhasználói interfész papíron
- Gyors prototípus készítés
- „Sketch” / „Mock-up” / „Prototype”
- Lényegesen gyorsabb, mint a digitális mock-up
- Idő- és pénzspórolás
- Könnyen készíthető több változat
- Korai visszajelzés a felhasználóktól

A gyakorlaton egy időjárás előrejelző alkalmazás felhasználói interfészének iteratív tervezésén mentünk végig.

A felhasználói felület tervezése során figyelni érdemes a következő dolgokra:

- Tegyük fontossági sorrendbe a megjelenítendő információkat
- A megjelenítendő adatok, funkciók fontossága grafikailag is legyen alátámasztva. Fontos dolgok általában nagyobb betűvel, hangsúlyosabban jelennek meg.
- Legyen átlátható a képernyő, tegyük fel a kérdést minden elemnél: „Biztos szükség van erre itt?”
- Készítsünk több változatot, értékeljük ki.
- Nézzük vissza pl. a storyboard-ot, hogy abban a környezetben, abban a feladatban használható lenne-e ez a felület. Vegyük figyelembe a felhasználókról alkotott modellünket.
- Használjuk az előadáson elhangzott tervezési tanácsokat, arany szabályokat.

Használhatunk segédalkalmazásokat a teszteléshez, pl: <http://POPapp.in> (iOS: POP - Prototyping on Paper, android: POP 2.0 - Prototyping on Paper)