6-тәжірибелік тапсырма: Прототиптеу және UX дизайны

Міндеті: Figma немесе Balsamiq сияқты прототиптеу құралдарын игеру, пайдаланушы интерфейсінің (UI) прототипін әзірлеу және UX дизайны принциптерін қолдана отырып, пайдаланушы жолын (user journey) сипаттау. Прототипті 3 пайдаланушыда тестілеу арқылы интерфейстің ыңғайлылығын бағалау және кері байланыс жинау.

Орындалатын тапсырмалар:

1. **Прототип әзірлеу:** Өнімнің 3-5 экраннан тұратын интерфейс прототипін Figma немесе Balsamiq-те жасау.
2. **Пайдаланушы жолын сипаттау:** Пайдаланушының өніммен әрекеттесу жолын (мысалы, шифрлауды қосу, күйді тексеру) нақты сипаттау. **Қолданушының әрекеттесу жолдарын көрсету.**
3. **Тестілеу:** Прототипті 3 пайдаланушыда тексеру, кері байланыс жинау (Typeform немесе Google Forms арқылы), интерфейстің интуитивтілігін бағалау.
4. **Құралдар:** Figma (дизайн және прототиптеу), Balsamiq (балама, қарапайым wireframe үшін), Typeform (сауалнама, Google Forms-қа балама), Google Docs (документация), Excel (талдау).

Практикалық тапсырма:

Таңдалған тақырып бойынша 3-5 экраннан тұратын интерфейс прототипін Figma-да әзірлеу. Пайдаланушы жолын сипаттау (мысалы, шифрлауды белсендіру → қалтаны таңдау → күйді тексеру). Прототипті 3 пайдаланушыда тестілеу, кері байланыс жинау және нәтижелерді талдау (Excel-де).

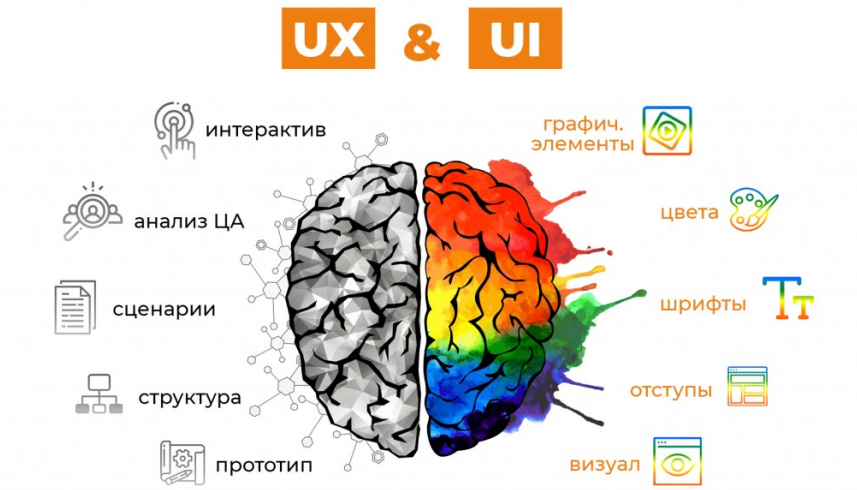


Күтілетін нәтижелер:

- **Прототип дайын:** мысалы, Figma-да 3-5 экран (басты экран, параметрлер, күй экраны), минималды және интуитивті дизайн.
- **Пайдаланушы жолы сипатталған:** Пайдаланушының әрекеттесу реті (мысалы, "Қосу" батырмасын басу → қалтаны таңдау → шифрлау күйін тексеру). **Қолданушының әрекеттесу жолдары анықталған.**
- **Тестілеу өткізілген:** мысалы, 3 пайдаланушы Zoom арқылы прототипті сынады, Typeform-да сауалнама толтырды. Метрика: 3 пайдаланушының кем дегенде 2-уі (66%) интерфейсті интуитивті деп бағалады.
- **Нәтижелер талданған:** мысалы, Кері байланыс Excel-де визуалдандырылды (мысалы, pie chart: 66% – оң, 33% – жақсарту қажет). Есеп Google Docs-та жинақталды.

Теориялық түсініктемелер:

Прототиптеу – UX дизайнының негізгі кезеңі, ол өнімнің функционалдылығы мен ыңғайлылығын алдын ала тексеруге мүмкіндік береді. Figma жоғары сапалы, интерактивті прототиптер жасауға ыңғайлы, ал Balsamiq қарапайым wireframe үшін қолайлы. Пайдаланушы жолы (user journey) пайдаланушының өніммен әрекеттесуін карта түрінде сипаттайды, бұл дизайндағы кемшіліктерді ерте анықтауға көмектеседі. Тестілеу UX дизайнының сапасын бағалайды және Lean Startup әдістемесінің Measure қадамына сәйкес келеді.



Негізгі 3-5 экранның сызбасын салыңыз.

Өніміңіздің ең маңызды беттері қандай? Сол 3-5 негізгі экранның дизайнын жасаңыз. Оны әдемі ету маңызды емес, бастысы — түсінікті болса болғаны.

Экрандардың мысалы:

Басты экран: Ең негізгі бет, мұнда "Шифрлауды қосу" деген үлкен батырма орналасқан.

Баптаулар экраны: Қай папканы шифрлау керегін таңдайтын бет.
Күй экраны: Шифрлаудың сәтті қосылғанын көрсететін бет (мысалы, жасыл белгіше жанады).

Пайдаланушының жолын анықтаңыз (Экрандарды бір-біріне жалғаңыз).

Бұл — пайдаланушының мақсатына жету үшін қандай батырмаларды рет-ретімен басатынын сипаттау.

Пайдаланушы жолының мысалы:

1. Пайдаланушы басты экрандағы **«Қосу»** батырмасын басады.
2. Содан кейін ол **баптаулар экранына** өтіп, керекті папканы таңдайды.
3. Соңында ол **күй экранына** өтіп, шифрлаудың іске қосылғанын көреді.

Қолданушының әрекеттесу жолдары мысалы:

1. Админ интерфейсі
2. Жай қолданушы интерфейсі
3. 3-ші жақ интерфейсі
4. Және тағыда басқа қолданушыларға арналған интерфейстерді көрсету.

3 адамға тексертіп, пікір алыңыз (Тестілеу).

Жасаған прототипіңізді 3 досыңызға немесе танысыңызға көрсетіп, оларға нақты тапсырма беріңіз.

Тестілеу мысалы:

- **Тапсырма:** "Осы бағдарлама арқылы 'Құжаттар' деген папканы шифрлап көрші."
- **Бақылау:** Олардың қай жерде қысылғанын, қай батырманы бірден таба алмағанын бақылаңыз. Ешқандай көмек бермеңіз.
- **Мақсат:** 3 адамның кем дегенде 2-уі сіздің көмегіңізсіз тапсырманы оңай орындауы керек.