

ПРОТОТИПЫ GUI

ПРОЕКТИРОВАНИЕ ДЛЯ НАЧИНАЮЩИХ

WWW.JAVABEGIN.RU

БЛОК: ПРАКТИКА UML

Понятия

- **Wireframe** – статичный скелет, схема расположения элементов (без стилей), используется для документации
- **Prototype** – имитация взаимодействия с пользователями, используется для тестирования (минимум стилей)
- **Mockup** – статичный макет, с дизайном, стилями – как будет выглядеть конечное приложение, используется для демонстрации перед реализацией
- <http://awdee.ru/wireframes-prototypes-and-mockups/>

....

Понятия

	Точность представления	Стоимость	Применение	Основные черты
Вайрфрейм	низкая	\$	Документация, быстрое взаимодействие	Набросок, монохромная палитра.
Прототип	средне-высокая	\$\$\$	UX-тесты, наборы для повторного использования	Интерактивность
Мокап	высокая	\$\$	Сбор обратной связи и утверждение у стейкхолдеров	Статичная визуализация