

# Laboratorium: Prototyp papierowy I

Wojciech Jaśkowski

## 1 Cel

Wykonanie prototypu papierowego. Prototyp realizujemy w grupach 3 bądź 4 osobowych. Należy wymyślić temat na aplikację. Może to być aplikacja www, na telefon, tablet albo komputer stacjonarny. (Nie będziecie implementować tej aplikacji – będziecie wykonywali tylko prototypy). **Uwaga:** temat tutaj odgrywa kluczową rolę. Temat winien być innowacyjny. Aplikacja powinna wprowadzać innowacyjne elementy w stosunku do istniejących programów, bądź powinna przedstawiać kompletnie nowe rozwiązanie do istniejących problemów/potrzeb. Z tego powodu, temat należy skonsultować z prowadzącym. Zabronione są np. tematy będące nudne i odtwórcze, takie jak “rozkład jazdy autobusów”.

## 2 Zadanie do wykonania na za tydzień

Indywidualnie (!) i szybko wykonaj prototyp papierowy aplikacji (np. 30 minut). **Nie konsultuj się z pozostałymi osobami z grupy.** Wykonaj zdjęcia prototypu (kolejnych ekranów"). Przynies prototyp na następne zajęcia.

Przydatne mogą być dodatkowe materiały do wykonania prototypu:

- papier, tektura, karteczki samoprzylepne (dobrze sprawdzają się: “zakładki samoprzylepne”)
- różnokolorowe flamastry / kredki, ołówek, długopis wydrukowane i wycięte kontrolki, np. [tu](#) bądź [tu](#)
- nożyczki
- taśma klejąca, klej, spinacze
- folia do slajdów

## 3 Przydatne materiały

- [7 myths about paper prototyping](#)
- [10 Effective Video Examples of Paper Prototyping](#)
- [Paper Prototyping: The Fast and Easy Way to Design and Refine User Interfaces](#)
- [Inspiracje](#)
- [Inspiracje i kontrolki do pobrania: I love wireframes](#)