

KROKI:

1. Identyfikujemy obiekty

Zastanawiamy się jakie rzeczywiste obiekty będą w tym systemie

2. Identyfikujemy składowe wewnątrz obiektów

3. Prioretyzujemy obiekty

Zastanawiamy się, który obiekt jest bardziej ważny a który mniej

4. Prioretyzujemy elementy wewnątrz obiektu

5. Definiujemy kontekst i formę w jakiej obiekty będą przedstawiane w systemie.

Metoda proponuje trzy formy w jakiej obiekty mogą wystąpić:

[Moduł](#), [Strona szczegółowa](#), [Lista](#)

6. Rysujemy diagramy hierarchii

7. Prototypujemy, testujemy

KROK 1. DEFINIUJEMY CELE NASZEGO SYSTEMU

Serwis będzie udostępniał **szkolenia** z różnych dziedzin, będziemy mogli kupować **szkolenia online**, szkolenia będą mogły być oceniane przez **użytkowników**, będzie można obejrzeć **video z wybranych lekcji**, do każdego szkolenia będzie udostępniany **chat**, każde szkolenie ma zawierać **cenę**, krótki **opis**, **spis treści**, chciałaby mieć możliwość prezentacji swoich **trenerów**, możliwość oceniania każdego **rodzaju szkoleń** oraz trenerów. Do każdego szkolenia video dodawany jest **zestaw ćwiczeń** w postaci elektronicznej (pdf). Klient oczekuje funkcjonalności w postaci możliwość sprawdzania **terminów dostępności** szkoleń oraz **rejestracji** online na **szkolenia stacjonarne**.

Zaznaczamy rzeczowniki (obiekty)...

KROK 2.

1. Z ZAZNACZONYCH OBIEKTÓW
WYBIERAMY OD 5 DO 7

2. WYBIERAMY DLA NICH JEDEN
KOLOR KARTECZEK I NAKLEJAMY
(JEDEN POD DRUGIM)

SZKOLENIA

TRENER

TERMIN

ZESTAW
ĆWICZEŃ

UŻYTKOWNIK

Co zawiera obiekt?

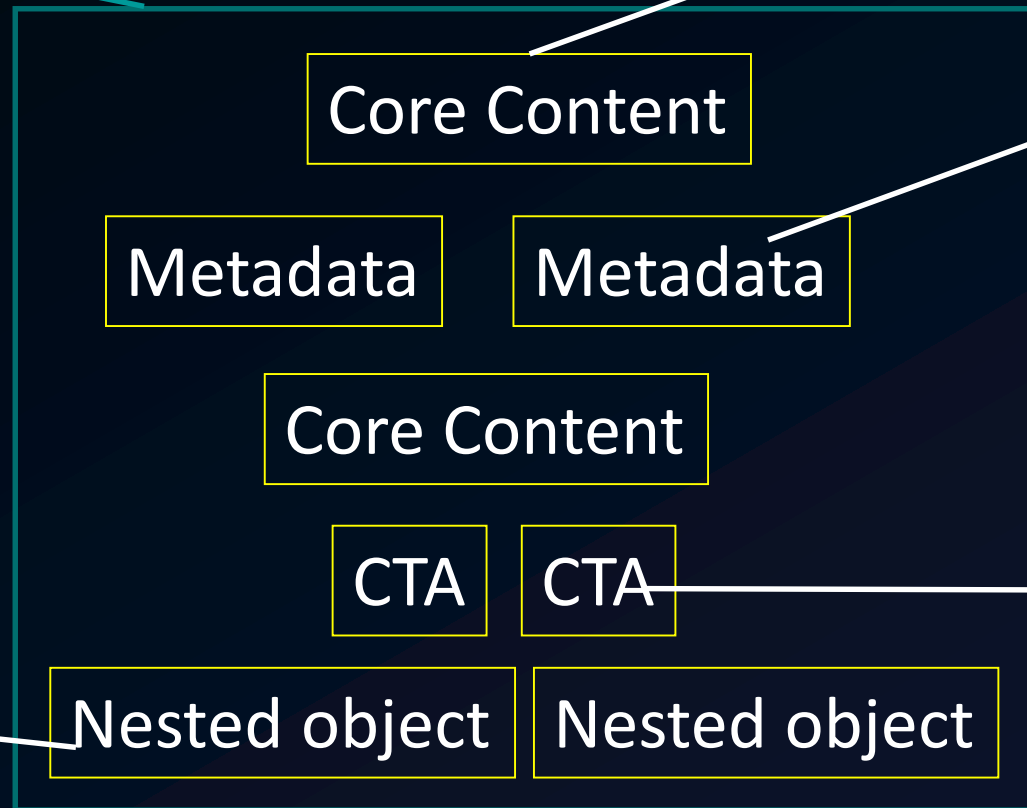
OBIEKT np.
szkolenie

Podstawowa zawartość
Np.. Obrazek, video, text

Inny Obiekt
W obiekcie
Np.: kalendarz

Dane opisujące
inne dane:
Np. cena szkolenia,
termin szkolenia,
Ocena szkolenia

Akcje, np.:
Polubienie szkolenia
Sherowanie, kupienie,
ocenie



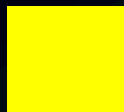
Co jest np. metadana określa UX designer podczas robienia researchu, analizowania potrzeb, przeprowadzania badań
W odniesieniu do programowania – obiekt możemy porównać do klasy

KROK 3.

USTALAMY KOLORY KARTECZEK DLA OBIEKTÓW:



- OBIEKT, OBIEKT ZAGNIEŹDŻONY (NESTED OBJECTS)



- PODSAWOWA ZAWARTOŚĆ
(CORE CONTENT)



- METADANE (METADATA)



- CALL TO ACTION



IDENTYFIKUJEMY SKŁADOWE WEWNĄTRZ OBIEKTÓW

KROK 4.

PRIORYTETYZUJEMY GŁÓWNE OBIEKTY:

ZASTANAWIAMY SIĘ, NAD TYM,
KTÓRY OBIEKT JEST
WAŻNIEJSZY W NASZEJ
HIERARCHII I USTAWIAMY CAŁE
RZĘDY W ODPOWIEDNIEJ
KOLEJNOŚCI



- METADANE (METADATA)



- CALL TO ACTION



- OBIEKT, OBIEKT ZAGNIEŹDŻONY (NESTED OBJECTS)



- PODSAWOWA ZAWARTOŚĆ (CORE CONTENT)

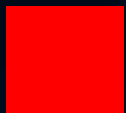
PROCES

KROK 5.

PRIORYTYZUJEMY ELEMENTY
WEWNĄTRZ OBIEKTÓW:



SPRAWDZAMY W WIERSZACH
CO JEST W DANYM OBIEKCIE
NAJWAŻNIEJSZE
NAZWA A MOŻE **TRENER**



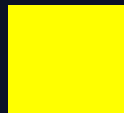
- METADANE (METADATA)



- CALL TO ACTION



- OBIEKT, OBIEKT ZAGNIEŹDŻONY (NESTED OBJECTS)



- PODSAWOWA ZAWARTOŚĆ (CORE CONTENT)

PROCES

KROK 6.

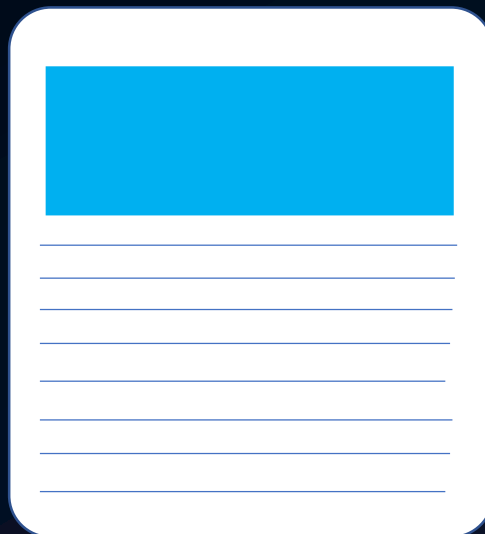
DEFINIJUEMY W JAKIEJ FORMIE MAJ WYSTĄPIĆ NASZ OBIEKT:

(determine manifestation of object)

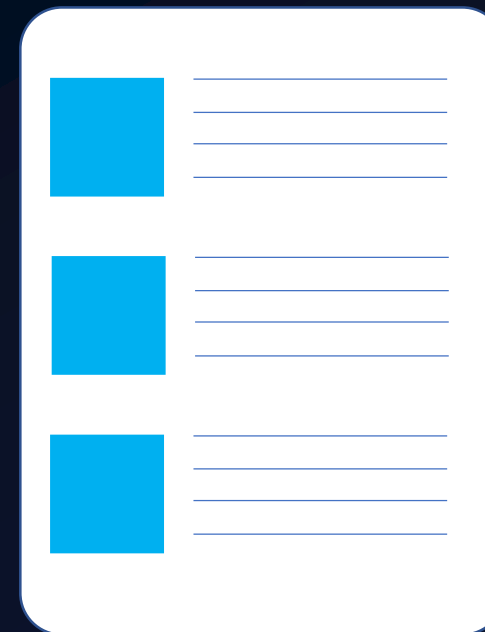
Moduł (module)



Strona ze szczegółami
(detail page)



Lista



KROK 6.

DEFINIJUEMY W JAKIEJ FORMIE MAJĄ WYSTĄPIĆ NASZE OBIEKTY:

(determine manifestation of object)

Moduł (module)

M, S, L

SZKOLENIE

Strona ze szczegółami
(detail page)

M, S, L

TRENER

Lista

L

UŻYTKOW
NIK

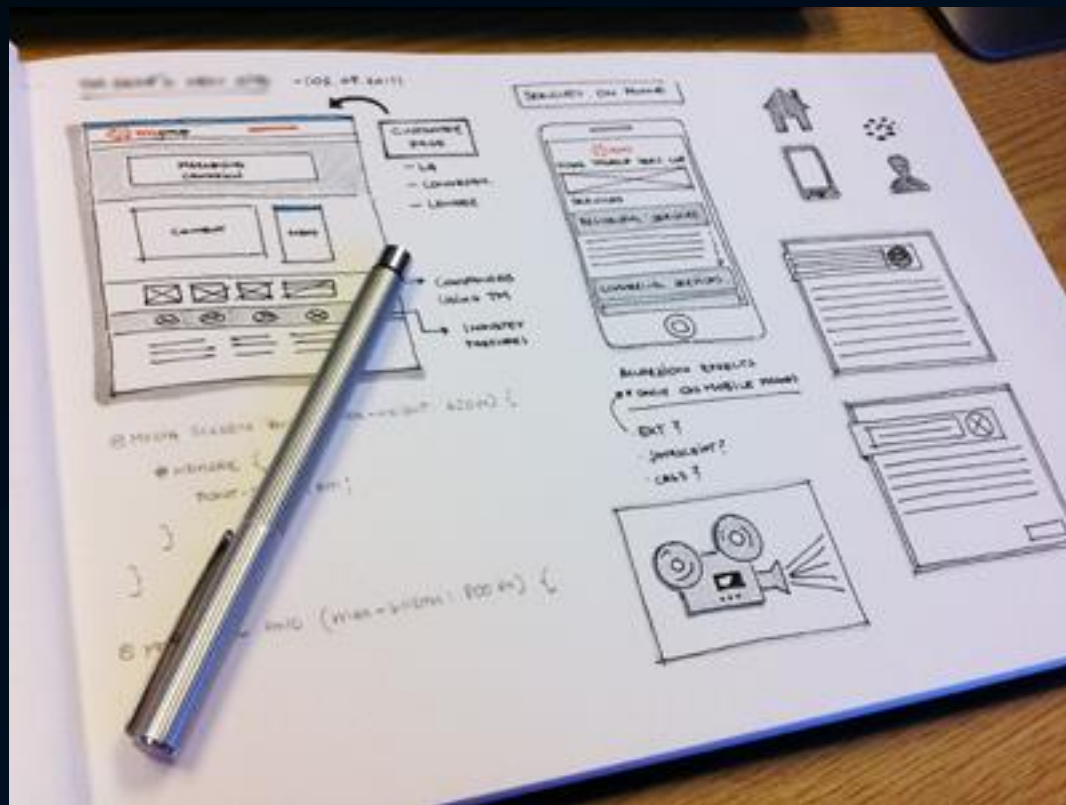
L

TERMIN

KROK 7.

SZKICUJEMY

Rysujemy tyle form w ilu postanowiliśmy wcześniej przygotować obiekty



M, S, L

SZKOENIE

M, S, L

TRENER

L

UŻYTKOW
NIK

L

TERMIN

PROCES



KROK 8.

PROTOTYPUJEMY

Podsumowanie

- Czytelny łatwy w nawigacji system
- Łatwa komunikacja w zespole
- Spójny intuicyjny interfejs
- Szybka i bezproblemowa aktualizacja danych w systemie



Dziękuję za uwagę

Pawłowski Grzegorz