

*Насиров Э.Ф.,*

*студент,*

*Казанский национальный исследовательский  
технологический университет*

*Россия, г. Казань*

*Кириллов Д.С.,*

*студент,*

*Казанский национальный исследовательский  
технологический университет*

*Россия, г. Казань*

*Научный руководитель: Нуриев Н.К.,*

*доцент педагогических наук, профессор, зав. кафедрой*

*Казанский национальный исследовательский  
технологический университет*

*Россия, г. Казань*

## **ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ПРОТОТИПА В РАЗРАБОТКЕ САЙТА**

***Аннотация:** В ходе данной статьи были рассмотрены факторы, которые приводят к использованию прототипов. Определены этапы разработки, где возможно использование прототипов. Так же были приведены цели, роли, преимущества и недостатки прототипирования.*

***Ключевые слова:** Прототип сайта, прототипирование сайта, разработка сайта на ранних стадиях, построение прототипа, веб-программирование.*

***Annotation:** In the course of this article, factors that lead to the use of prototypes were considered. Development stages where prototyping is possible are identified. The goals, roles, advantages and disadvantages of prototyping were also given.*

*Key words: Site prototype, site prototyping, site development in the early stages, prototype construction, web programming*

## **Прототип**

Прототип - это модель системы приближенная к реальной, но не функциональный эквивалент конечного продукта, потому что он не выполняет тех функций, которые необходимы для конечной системы.

Вы должны всегда знать, какова ваша цель, так как прототип полезен на разных этапах проекта. На этапе анализа он используется для получения требований пользователя. На этапе проектирования он используется, чтобы помочь оценить трудности в этом проекте.

На этапе анализа проекта основная цель прототипа состоит в том, проверить основные требования, оставив варианты реализации открытыми.

На этапе проектирования цель прототипа, основанная на ранее полученных сведениях, состоит в том, чтобы показать пользователю интерфейс системы и получить обратную связь, которая позволит улучшить дизайн и юзабилити. Прототип имеет следующие характеристики:

- Прототип представляет собой приложение, которое работает
- Прототипы создаются быстро
- Прототипы развиваются через итеративный процесс
- Прототипы имеют низкую стоимость разработки
- Первоначальные реакции пользователя.

Разработчик посредством наблюдения, оценки и обратной связи получит информацию о том, как пользователи работают с прототипом, и насколько удобна связь между потребностями и характеристиками. С помощью сбора таких сведений, появятся новые прототипы, даже если пользователи будут довольны им или возникнут трудности с работой или внедрением в систему.

## **Роль пользователя**

Роль пользователя в работе с прототипом - стержень процесса разработки и оценки. Пользователи взаимодействуют с прототипом, имея следующие обязанности:

- Оценка прототипа
- Определение улучшений
- Предложение по функциям
- Описывание требований к данным
- Описывание желаемого результата.

## **Роль разработчика**

Роль разработчика это не только создавать прототипы, но и:

- Ознакомление пользователя с прототипом
- Создание плана по разработке прототипа
- Сборка начальной версии
- Оценка сведений от пользователей и создание новых версий.

## **Преимущества и недостатки**

Существуют соответствующие преимущества в использовании Прототипа:

Модификация системы на ранних стадиях ее разработки. Успех использования прототипа зависит от того, как скоро и как часто будут получены сведения пользователей для внесения изменений и их адаптации к текущим потребностям системы. Первоначальные изменения в ходе разработки проекта обходятся дешевле, чем если бы они были сделаны на поздних стадиях, так как прототип может менять гибкость, и адаптивность несколько. Сведения изменений дается обратной связью, что позволяет узнать мнение пользователя об изменениях, что позволяет улучшить систему.

Прототип имеет следующие недостатки:

- Сложное администрирование.
- Улучшать прототип можно до бесконечности.

## **Заключение**

Прототипирование - это подход, который позволяет определить финальный бюджет системы. Разработчик системы работает со сбором информации, получении отзывов пользователей, предложений, инноваций, приоритетов.

Результатом тесной связи между пользователем и разработчиком является то, что заказчик сразу знает, что он действительно получит. Прототипирование не применимо для больших систем.

## **Использованные источники**

1. Бурч Ю.Г., Грудницкий Г. Проектирование информационных систем. – Мегабайт Noriega Associates, 1997. – 985 с.
2. Kendall, KE и Kendall JE. Анализ и проектирование систем. – Hall Hispanoamericana SA, 1991. – 881 p.
3. Рубль, Д. А. Системный анализ. – Прентис Холл, 1998. – 514 p.
4. Senn, JA. Анализ и проектирование информационных систем. – Макгроу-Хилл, 1992. – 942 p.