**Prototyp**

špecializovaný (realizačný/technický) produkt A11

podľa vyhlášky MIRRI SR č. 401/2023 Z. z.

verzia 1.0

**Dodávateľ:** **Objednavateľ/Realizátor projektu:**

XXXXX XXXXX

XXXXX XXXXX

XXXXX XXXXX

IČO: XXXXX IČO: XXXXX

Zodpovedná osoba: Zodpovedná osoba:

XX.XX XX.XX

Názov projektu: XY

Realizátor projektu: XY

Autor: (zvyčajne PM) XY

Dátum vystavenia správy: dd.mm.yyyy

Miesto: XY

Verzia: XY

**Verzia a história dokumentu:**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **ID** | **Verzia** | **Popis** | **Autor** |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

|  |
| --- |
| **Prototyp** |
| Vzor manažérsky výstup A-11 podľa vyhlášky MIRRI SR č. 401/2023 Z. z.  verzia 1.0  *Pre rýchlejšiu prípravu projektu a vyššiu spokojnosť používateľov.*  Tento dokument popisuje **účel a dosiahnuté výsledky** vytvorenia prototypu.  **Prototyp**  Prototyp je návrh produktu či služby, ktorý má viacero funkcií:  V ranom štádiu projektu slúži na preukázanie súladu navrhovanej elektronickej služby s odôvodnením projektu.  Zároveň v celom dizajnovom procese slúži na získanie spätnej väzby od koncových používateľov a biznis vlastníkov, na včasnú identifikáciu chýb, nedostatkov a zníženie počtu náprav. Prototypy môžu slúžiť ako spoločný základ pre diskusiu medzi rôznymi tímami (vývoj, dizajn, produktový manažment) a pomáhajú lepšie pochopiť, čo sa má vyvíjať.  Prototyp sa využíva ako podklad pri vyvíjaní cieľového produktu či služby. Aktuálne platné znenie definície prototypu podľa zákona je uvedené v boxe č.1.  Textové pole  **Z čoho vychádza prototyp**  Prototyp vychádza zásadne z používateľského prieskumu a analýzy máp používateľskej cesty (v prípade realizácie prieskumu trhu sa zohľadnia získané informácie). Na základe týchto dát je stanovená forma, ktorú riešenie bude mať, či už je to služba, produkt, alebo iné.  V priebehu projektu sa prototyp môže použiť ako vstup pre ďalší vývoj, v tomto prípade získava na detaile a dopĺňa sa na základe výsledkov testovania a požiadaviek v jednotlivých iteráciách.  Prototyp sa počas dizajnového procesu vyvíja a s ním aj ciele, ktoré ním sledujeme. Spravidla sa jedná o chronologickú postupnosť, počas ktorej sa v prototype postupne mení:   * vizuálna stránka (pribúda úroveň detailu, farby, fonty a ďalšie grafické prvky), * funkčná stránka (od statických návrhov až po simuláciu plnej funkcionality jednotlivých elementov) * obsahová stránka (pribúda, ubúda, alebo sa modifikuje obsah riešenia).   **Iniciálny grafický návrh**  V jednotlivých fázach dizajnového procesu prechádza prototyp viacerými iteráciami. Na základe používateľského prieskumu vzniká iniciálny grafický návrh (tiež aj drôtený model, alebo angl. Wireframe), ktorý implementuje zistenia z návrhu a mapovania používateľskej cesty. Iniciálny grafický návrh je popísaný v dokumente A-10.  **Mockup**  V dizajnovom procese sa vyvíja okrem funkčnej aj vizuálna identita riešenia - maketa (angl. mockup). Cieľom je vizualizovať dizajn a rozloženie používateľského rozhrania ešte pred implementáciou. Mockup pomáha overiť, ako budú jednotlivé prvky rozhrania vyzerať a spolupracovať, a umožňuje lepšiu komunikáciu medzi tímami. Je to zároveň výstup projektu, ktorý môže byť atraktívny pre širšiu skupinu zainteresovaných strán.  **Funkčný prototyp**  Samostatnou vlastnosťou prototypu je funkcionalita. To znamená, že elementy, ktoré sú na prototype zobrazené, sú interaktívne. Prototyp simuluje ich správanie. Ktoré elementy a ako majú simulovať interaktivitu záleží od používateľského toku (angl. user flow), ktorý je prototypom reprezentovaný. Za funkčný prototyp sa dá považovať prototyp, v ktorom všetky elementy potrebné pre úspešné absolvovanie používateľského toku (podanie žiadosti, využitie služby či použitie produktu) sú interaktívne.  Finálna verzia funkčného prototypu slúži ako predloha pre vývojárov v ďalšej fáze projektu.  Dokumenty je potrebné nahrať do METAIS (podľa § 4 ods. 9 vyhlášky (401/2023 Z.Z. - VYHLÁŠKA MINISTERSTVA INVESTÍCIÍ)) |
|
|
|
|
|
|
|
|
|
|
|
|
|

### 1. Základný popis prototypu

**Účel prototypu**

Sem stručne popíšte hlavný dôvod vytvorenia prototypu (napríklad validovanie očakávaného výsledku, získanie spätnej väzby budúcich koncových používateľov, presnejšia definícia požiadaviek, spresnenie používateľských oblastí a príbehov, overenie technológie, overenie integračných bodov, atď)

**Rozsah**

Definujte ktorých častí budúcej aplikácie sa bude prototyp týkať (napr. konkrétna používateľská oblasť, vytvorenie vhodného GUI, celkový proces alebo jeho kroky, atď)

**Koncový používateľ prototypu.**

Kto bude prototyp používať, pre koho je učený.

### 2. Ciele prototypu

Definujte aspoň tri merateľné ciele prototypu a kritéria pre ich dosiahnutie.

### 3. Popis prototypu

Stručne popíšte prototyp, jeho základné vlastnosti a predpokladaný rozsah implementácie.

**Predpoklady a obmedzenia**

Zoznam predpokladov (napríklad ideálne vstupné hodnoty, alebo postup ich zadávania) alebo obmedzení, ktoré budú v prototype oproti finálnej verzii.

**Dáta**

Stručne popíšte s akými údajmi bude prototyp pracovať.

### 4. Vstupné používateľské oblasti a príbehy

Zoznam používateľských oblastí a príbehov, ktoré budú implementované v prototype.

### 5. Technické detaily

**Použité technológie**

Stručne popíšte s akými technológiami bude prototyp vytvorený.

**Integračné body**

Stručne popíšte s akými systémami alebo zdrojmi dát bude prototyp komunikovať.

**Limitácie**

Stručne popíšte aké technologické limitácie bude mať prototyp. (napr. absencia databázy, limitovaný počet používateľov, simulovaný zdroj externých dát,atď.)

### 6. Spätná väzba a jej získanie

**Testovací plán**

Popíšte kto, ako a kedy bude prototyp testovať.

**Mechanizmus získania spätnej väzby**

Vysvetlite ako získate spätnú väzbu. (dotazník, interview, retrospektíva, atď)

**Dotazník**

Uveďte otázky ktoré budú slúžiť na získanie spätnej väzby so zameraním na používateľnosť, funkcionalitu a celkovú používateľskú skúsenosť.

### 7. Vyhodnotenie

Uveďte:

* **Dosiahnuté ciele**
* **Zoznam používateľských oblastí a príbehov, ktoré boli implementované v prototype.**
* **Zoznam používateľských oblastí a príbehov, ktoré vznikli alebo boli upravené.**
* **Zhrnutie výsledkov**

Poznámka: **doporučujeme**, aby ste si VŠETKY TABUĽKOVÉ VSTUPY evidovali a spravovali v jednom centrálnom EXCELI – s cieľom minimalizovať budúcu prácnosť s aktualizáciou a udržiavaním obsahu

V Bratislave, dňa: dd.mm.yyyy

............................................................ ............................................................

Zodpovedný autor dokumentu Podpis

............................................................ ............................................................

Zástupca dodávateľa Podpis

............................................................ ............................................................

Zástupca zadávateľa Podpis