

- vključitev glavnih funkcij za interaktivno delo s podatki:
 - . dodajanje novih podatkov,
 - . spreminjanje obstoječih podatkov,
 - . presledovanje in listanje podatkov ter
 - . brisanje podatkov.

Usodno je, če že prvi prototip vsebuje:

- * tekoči datum v glavi in možnost dela s koledarsko algebro,
- * pomembne sestevke (totale),
- * najbolj osnovne kontrole,
- * v DO standardizirano obliko zaslonov,
- * dobro opredeljene naslove zaslonov in
- * najbolj osnovno sprotno pomoč na zaslonu predvsem zato, da s tem uporabniku nakažemo pomen pomoči in se spodbudimo, da le-to dopolnjuje pri nadaljnjem delu.

Mogoče ni slabo priporočilo, da je zdoraj omenjena navodila koristno uporabiti, ne glede na to ali so na začetku sploh bila dogovorjena z uporabnikom ali ne. Sploh je pri prototipnem pristopu usodno, če imamo priložnost prijetno presenetiti uporabnika z določeno dobro rešitvijo.

Prototipni pristop predpostavlja uporabnika, ki je pripravljen za sodelovanje z oblikovalcem prototipa. Zato mu v primernem trenutku prikazemo izhodiščno različico prototipa. Oblikovalec prototipa mora biti pripravljen na običajno reagiranje uporabnika ob stiku s prototipom. Tudi če se je oblikovalec že toliko potrudil, da izdela ustrezno prespecifikacijo in prototip, bo srečanje uporabnika s prvo konkretno rešitvijo vplivalo na to, da spremeni svojo predstavo (percepcijo) o tem, kaj si dejansko želi. Njegove potrebe niso statične pač pa se vseskozi spreminjajo. Uporabnik se dejansko tudi uči ob prototipu; ideje se mu porajajo sprti - interaktivna obdelava ga animira, da dinamično daje predloge za izpopolnjevanje in dopolnjevanje prototipa. Uporabniku je treba celo omogočiti, da sam preizkuša prototip. Dobro zasnovan prototip z ustreznimi, pravilno strukturiranimi menuji za izbiro akcij, lahko usmerja uporabnika in mu olajšuje prvi stik z novim, sicer nepopolnim sistemom. Uporabnik(i) in oblikovalec(i) so glavni nosilci inovativnosti pri prototipnem pristopu in ne metodologija prototipa sama po sebi.