

skupaj preizkušali izpopolnjene prototipe. V literaturi nismo našli opise primerov, pri katerih bi na strani uporabnikov bilo več aktivnih preizkuševalcev prototipa. Pri nas se je v enem primeru harmoničnega sodelovanja izkazala tudi ta možnost, pač po stari resnici, da več oči več vidi in več glav več ve.

Še enkrat poudarjamo, da je izdelava prototipov kreativen proces, tako za oblikovalce prototipov kot tudi za uporabnike. Zato je zadovoljstvo toliko večje, ko se končno pride do ustreznega prototipa. Izkušnje potrjujejo dejstvo, da prototip ne samo omogoča, ampak celo spodbuja uporabnika, da spreminja svoje želje glede na svoje potrebe. Ravno občutek, da le-ta spreminja svojo percepcijo in se orientira upravljajno in ne le operativno-izvajalno, in to že v zgodnji fazi razvoja, daje prototipu tisto moč, ki jo rabimo pri razvoju računalniško podprtih upravljalnih informacijskih sistemov.

4. Možnosti za uporabo računalniških prototipov

Strokovna literatura sicer navaja za kaj se uporablja računalniški prototip, toda v glavnem ne razčlenjuje na kakšen način in od česa je odvisen način uporabe.

Prototip lahko uporabimo predvsem kot:

1. fazo v življenjskem ciklusu razvoja računalniško podprtega informacijskega sistema kot sistemsko-analitično orodje;
2. izhodnike za izpopolnitev prototipa v obdelavo za redno uporabo s pomočjo običajnih programskih orodij;
3. delujoči sistem za potrebe upravljalnega informacijskega sistema, zlasti za improvizirano poročanje in analize ter za podporo pri procesu odločanja;
4. pilotski izdelek oz. prototip v klasičnem pomenu besede.

V nadaljevanju bomo obravnavali le prve tri možnosti. M.A.Janson in D.L.Smith sta primerjala "klasične" materialne (inženirske) prototipe z informacijskimi (JANSON, SMITH, 1985) in ugotovila, da se prvi lahko uporabljajo za:

(JANSON, SMITH, 1985) Janson, M.A., Smith, D.L.: "Prototyping For Systems Development: A Critical Appraisal"; MIS Quarterly, IX, 4, 1985, s. 305-316.