

Obligatorisk oppgave 3

Tema: Prototyping.

Pensum: Lysark fra forelesning 4 og 6-8, kapittel 1, 6 og 12.

Formelle krav:

- Leveres i Devilry innen fredag 18. oktober kl. 23:59.
- Besvarelsen skal bestå av én PDF-fil. Alt av skisser, bilder, videolinker osv. skal legges inn i PDF-filen.
- Navngi PDF-filen med ditt brukernavn og oblignummer ("**brukernavn_3.pdf**").
- Inkluder ditt fulle navn i topp teksten.
- Hvis du ønsker tilbakemelding på Del A, skriv "Ønsker tilbakemelding" i Devilry. Dette er ikke nødvendig for å få tilbakemelding på Del B.

Del A– teoretisk oppgave

1 Definisjonsteori

Definer disse begrepene med 1-2 setninger for hver deloppgave.

- 1a) Affordance
- 1b) High-fidelity prototype
- 1c) Gamification
- 1d) Representert modell
- 1e) Wizard of Oz

2 Begrepsteori

Redegjør for eller forklar mer utfyllende med 3-5 setninger for hver deloppgave.

- 2a) Hvilke rolle har dimensjoner når vi prototyper?
- 2b) Hva er forskjellen på horisontale og vertikale prototyper?

Del B – praktisk oppgave

Formål: Formålet med denne oppgaven er å få trening i hvordan man designer ulike alternativer til prototyper.

I denne oppgaven skal du fortsette med arbeidet du gjorde i oblig 2 og velge ett av de tre behovene du identifiserte. Du skal lage krav til to designalternativer og et scenario som presenterer bruker, før du går igang med å prototype de to designalternativene (totalt 4 prototyper) tilpasset behovet. Videre skal du svare på spørsmål relatert til de høyoppløselige prototypene. **Les hele oppgaven nøye før du går i gang.**

Det er et krav at du velger *ulike tilnærminger* når du skal prototype de to ulike høyoppløselige prototypene. Det innebærer at du ikke kan bruke samme teknikk når du skal lage de mer høyoppløselige prototypene (*oppgave 2b*). Velger du for eksempel å bruke wireframing til prototyping av ditt første designalternativ må du bruke en annen teknikk, for eksempel videoprototyping, til å prototype det andre designalternativet. De to lavoppløselige prototypene kan lages med samme teknikk (*oppgave 2a*). Merk også at løsningene skal være digitale, ikke analoge. Videre er det et krav at *kun én av prototypene* kan ha WIMP- eller touch-baserte grensesnitt. Du kan bruke oversikten på s. 200-201 i boka til å finne eksempler på andre grensesnitt. Bruk gjerne også andre former for interaksjon slik at du virkelig får eksperimentert med ulike ideer.

Oppgave 1: Behov, krav og scenario

a) I oblig 2 analyserte du dataen du samlet inn og fant minimum tre behov. Du skal nå velge ett behov du ønsker å adressere med designalternativene dine. Lag et scenario til fremstilling av problem som presenterer bruker og tilhørende behov, egenskaper, karakteristikk og preferanser.

b) Formuler minimum tre krav til hvert designalternativ. Spesifiser hvilke typer krav det er. De to prototypene skal adressere det samme behovet, men med *to ulike* tilnærminger (se lenger opp i oppgaveteksten).

Oppgave 2: For *hvert* av designalternativene skal du *lage* følgende:

a) En lavoppløselig prototype som viser en grov skisse på hvordan designet skal bli.

b) En mer høyoppløselig prototype hvor flere designvalg er tatt og designprinsipper er fulgt (*f.eks. wireframing, høyoppløselige skisser, videoprototyping, animering, fysisk/materiell prototyping, skjermbilder*).

Oppgave 3: Beskrivelser av designalternativ 1

Du har nå laget en høyoppløselig prototype til et designalternativ. Du skal nå svare på spørsmål til designalternativet med utgangspunkt i prototypen din.

a) Hva er prototypens grensesnitt?

b) Hva er tiltenkt funksjonalitet for prototypen?

c) Hva slags interaksjon har prototypen?

d) Hvilke designprinsipper har du benyttet i prototypen og hvorfor?

e) Hvilke dimensjoner har du prototypet og hvorfor har du valgt disse?

f) Reflekter rundt hvordan prototypen du har utviklet bidrar til å dekke behovet du valgte å jobbe videre med innledningsvis (Oppgave 1a)

Oppgave 4: Beskrivelser av designalternativ 2

Du har nå laget en høyoppløselig prototype til et designalternativ. Du skal nå svare på spørsmål til designalternativet med utgangspunkt i prototypen din.

a) Hva er prototypens grensesnitt?

b) Hva er tiltenkt funksjonalitet for prototypen?

c) Hva slags interaksjon har prototypen?

d) Hvilke designprinsipper har du benyttet i prototypen og hvorfor?

e) Hvilke dimensjoner har du prototypet og hvorfor har du valgt disse?

f) Reflekter rundt hvordan prototypen du har utviklet bidrar til å dekke behovet du valgte å jobbe videre med innledningsvis (Oppgave 1a)

For å bestå oppgaven skal alle deloppgaver være besvart.

Lykke til!

** Slutt på oppgavetekst **