

Obligatorisk oppgave 3

Tema: Prototyping

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

Relevante Figma-maler: [Wireframes og skjermbaserte skisser i Figma](#).

Formelle krav:

- Leveres i Devilry innen **fredag 17. oktober kl. 23:59**.
- Besvarelsen skal bestå av én PDF-fil navngitt med ditt brukernavn og oblignummer («**brukernavn_3.pdf**»). Alt av skisser, bilder, videolinker osv. skal legges inn i PDF-filen. Inkluder også ditt fulle navn i topp teksten.
- For å bestå obligen må alle deloppgaver i Del A og B være besvart og godkjent.

Del A – begrepsteori:

Svar med 4-5 setninger for hver deloppgave.

- 1) Hvilke fordeler og ulemper forbindes med henholdsvis lavoppløselige og høyoppløselige prototyper?
- 2) Hvilken rolle har dimensjoner når vi prototyper? Kom med eksempler på ulike dimensjoner.

Del B – prosjektoppgave:

Oppgave 1: Lag to lavoppløselige prototyper

Etter oblig 2 satt du igjen med tre krav til et skjermbasert grensesnitt og tre krav til et grensesnitt uten skjerm som begge var forankret i behov hos personer i målgruppen. I denne obligen skal du prototype to lavoppløselige designforslag – ett for hvert av de to grensesnittene. Prototypene skal bygge på de respektive kravene slik at de to designforslagene gjenspeiler to mulige måter å imøtekomme samme behov.

1a) Legg inn din lavoppløselige prototype av det skjermbaserte grensesnittet.

1b) Legg inn din lavoppløselige prototype av grensesnittet uten skjerm.

1c) For begge prototypene: bruk piler, annotering, eller tekstlig forklaring til å vise hvordan designforslaget realiserer hver sine respektive sett med krav du kom frem til i oblig 2.

Oppgave 2: Lag én høyoppløselig prototype

Etter at du har laget de to lavoppløselige prototypene skal du jobbe videre med å lage en høyoppløselig prototype av det skjermbaserte designforslaget ditt. Dette kan gjøres ved å bruke Figma, men det kan like fullt gjøres med videoprototyping, bildeserier eller andre prototypingsteknikker.

- 2a)** Legg inn din høyoppløselige prototype av det skjermbaserte grensesnittet.
- 2b)** Forklar prototypens tiltenkte funksjonalitet og hvilke interaksjonsformer du har valgt.
- 2c)** Forklar hvilke designprinsipper og dimensjoner du har benyttet i prototypen og hvorfor du valgte akkurat disse.
- 2d)** Reflekter rundt hvordan prototypen imøtekommer behovet du valgte å jobbe videre med da du etablerte kravene i oblig 2.

Frivillig diskusjon- og refleksjonsoppgave:

Denne siste delen må ikke gjøres for å bestå obligen, men gir god eksamenstrening og vil være nyttige for videre arbeid i den siste obligen.

Svar med 200-300 ord for hver deloppgave.

- 1)** Hvilket formål har prototyping i henholdsvis en tidlig og sen fase designprosessen?
- 2)** Hvilken rolle kunne designprinsipper hatt dersom du skulle gjort en ny runde med datainnsamling?

** Slutt på oppgavetekst **