IN1050, høsten 2026

Obligatorisk oppgave 3

Tema: Prototyping
Pensum: Lysark fra forelesning 0 og 6-8, kapittel 1, 6 og 12 i læreboken, og gruppetime nr. 1 og 6-8.
Relevante Figma-maler: Prototypeinspirasjon.
Formelle krav:

- Leveres i Devilry innen **16. 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 hele navnet ditt i toppteksten.
- For å bestå obligen må alle oppgaver i del B være besvart og godkjent. Del A er frivillig, men vi anbefaler sterkt å svare på denne også.

(Frivillig del)

Del A – teoretisk oppgave:

Definisjonsteori

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

1) Prototype
2) Grensesnittmetaforer
3) Usability (brukbarhet) vs. user experience (brukeropplevelse)
4) Metrikker

Begrepsteori

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

1) Hvilke fordeler og ulemper er forbundet med henholdsvis lav- og høyoppløselige prototyper?
2) Hvilken rolle har dimensjoner når vi prototyper? Kom med eksempler på ulike dimensjoner.
3) Forklar kort de seks ulike designprinsippene fra forelesning.

Diskusjons- og refleksjonsspørsmål

Svar med 200-300 ord for hver deloppgave.

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

(Obligatorisk del)

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 et 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.

OBS! *Skjermbildene du legger ved i oppgaven fra analysen må være lesbare. Hvis det ikke er lesbart, må du levere på nytt, og dette regnes som et nytt forsøk. Hvis du i tillegg legger ved lenker til f.eks. Figma, må du sjekke at lenkene fungerer og at tilgangen er åpen.*

1a) Gjenta behovet du valgte å gå videre med fra oblig 2, og de tre kravene til både det skjermbaserte grensesnittet og grensesnittet uten skjerm (ett behov og seks krav totalt). *Hvis du i tilbakemeldingen i oblig 2 har fått beskjed om at du burde endre behov eller krav, spesifiser endringene her.*
1b) Legg inn en lavoppløselig prototype av det skjermbaserte grensesnittet.
1c) Legg inn en lavoppløselig prototype av grensesnittet uten skjerm.
For begge prototypene: bruk piler, annotering eller en tekstlig forklaring for å vise hvordan designforslagene realiserer hvert sitt 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 eller bildeserier.

2a) Legg inn din høyoppløselige prototype av det skjermbaserte grensesnittet.
2b) Beskriv prototypens tiltenkte funksjonalitet.
2c) Reflekter rundt hvordan prototypen imøtekommer behovet du valgte å jobbe videre med da du etablerte kravene i oblig 2. Beskriv noen valg du har tatt, og hvordan de er forankret i brukerens behov. Gjerne underbygg med sitater fra intervjuet i oblig 2.
2d) Beskriv 1-3 interaksjonstyper som den høyoppløselige prototypen din har.
2e) Beskriv hvilke designprinsipper du har benyttet i prototypen, og hvorfor du har valgt dem. *Bruk piler, annotering eller tekstlig forklaring til å vise hvordan designforslaget realiserer designprinsippene.*

Oppgave 3: Bruk av KI

Dersom du har benyttet deg av KI i arbeidet med denne obligen, beskriv hva du har tatt i bruk og hvordan.

** Slutt på oppgavetekst **