

Obligatorisk oppgave 3

Tema: Prototyping

Pensum: Lysark fra forelesning 4 og 6-8, kapittel 1, 6 og 12, og artikkelen «Prototyping»

Leveringsfrist: Fredag 22. oktober 2021, kl. 23.59

Oppgaven leveres i Devilry. Besvarelsen skal kun bestå av én PDF-fil (Filnavn: "brukernavn.pdf"). Bilder av prototypene og lenker til prototypingsmateriale skal legges inn i PDF-filen. Husk navn i oppgaven.

Del A– teoretisk oppgave

1 Definisjonsteori

Definér 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. Basert på datainnsamlingen du har gjort skal du først utlede noen viktige behov hos brukeren og deretter designe to prototyper tilpasset din målgruppes behov. I tillegg til å lage prototypene skal du gi en beskrivelse av hvordan du har gått frem for å designe prototypene, samt hvilke dimensjoner, designprinsipper og egenskaper du har valgt å fokusere på. Les hele oppgaven nøye før du går i gang.

Oppgave 1: Behov og krav

- 1) Analyser dataene du samlet inn i oblig 2 og forklar hvordan du gikk frem med analysen. Basert på analysen, finn minimum tre behov som det kan være aktuelt å jobbe videre med.
- 2) Velg ut hvilke behov du ønsker å adressere med prototypene dine og formuler minimum tre krav til hver prototype. Spesifiser hvilke typer krav det er. De to prototypene skal adressere de samme behovene, men med to ulike tilnærminger.

Oppgave 2: For begge prototypene skal du lage følgende:

- 1) Et scenario som presenterer bruker og tilhørende behov, egenskaper, karakteristikk og preferanser
- 2) En papirprototype som viser en grov skisse på hvordan designet skal bli
- 3) 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: For begge prototypene skal du videre beskrive og utdype følgende:

- 1) Prototypens grensesnitt, tiltenkt funksjonalitet og interaksjon
- 2) Valg av designprinsipper og retningslinjer
- 3) Hvilke dimensjoner som prototypes
- 4) Hvilke behov prototypen adresserer

Det er et krav at du velger *to ulike tilnærminger* når du skal prototype de to ulike designalternativene. Det innebærer at du ikke kan bruke samme teknikk når du skal lage den mer høyoppløselige prototypen (*oppgave 2.3*). 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 alternativet. Begge designalternativene kan papirprototypes på samme måte (*oppgave 2.2*).

Videre er det et krav at *kun én av prototypene* kan ha WIMP- eller touch-baserte grensesnitt. Du kan bruke oversikten på s. 179 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.

For å bestå oppgaven skal alle deloppgaver være besvart. I tillegg skal besvarelsen inneholde to scenarioer, to papirprototyper og to høyoppløselige prototyper.

Lykke til!