

# Obligatorisk oppgave 3

**Tema:** Prototyping

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

**Leveringsfrist:** Fredag 20. oktober kl. 23.59

Leveres i Devilry. Besvarelsen skal bestå av én PDF-fil. Bilder av prototypene og lenker til prototypingsmateriale skal legges inn i PDF-filen. Navngi PDF-filen med ditt brukernavn og oblignummer ("**brukernavn\_3.pdf**").

Inkluder også ditt fulle navn i oppgaven.

---

## 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. Basert på datainnsamlingen du har gjort har du funnet minimum tre behov. Du skal nå velge ett av disse behovene og prototype to designalternativer (totalt 4 prototyper) tilpasset behovet. 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, krav og scenario

- 1) 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 prototypene dine og formuler minimum tre krav til hver prototype. Spesifiser hvilke typer krav det er. De to prototypene skal adressere det samme behovet, men med *to ulike* tilnærminger.

2) Lag et scenario til fremstilling av problem som presenterer bruker og tilhørende behov, egenskaper, karakteristikk og preferanser

**Oppgave 2: For hver av prototypene skal du lage følgende:**

- 1) En lavoppløselig prototype som viser en grov skisse på hvordan designet skal bli
- 2) 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 de høyoppløselige prototypene skal du videre beskrive og utdype følgende:**

- 1) Hva er prototypens grensesnitt, tiltenkt funksjonalitet og interaksjon?
- 2) Hvilke designprinsipper har du benyttet og hvorfor?
- 3) Hvilke dimensjoner prototypes? Begrunn valgene.
- 4) Hvilket behov adresserer prototypen og hvordan?

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 2.2*). 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 2.1*).

Videre er det et krav at *kun én av prototypene* kan ha WIMP- eller touch-baserte grensesnitt. Du kan bruke oversikten på s. 200 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 ett scenario, to lavoppløselige og to høyoppløselige prototyper.

Lykke til!