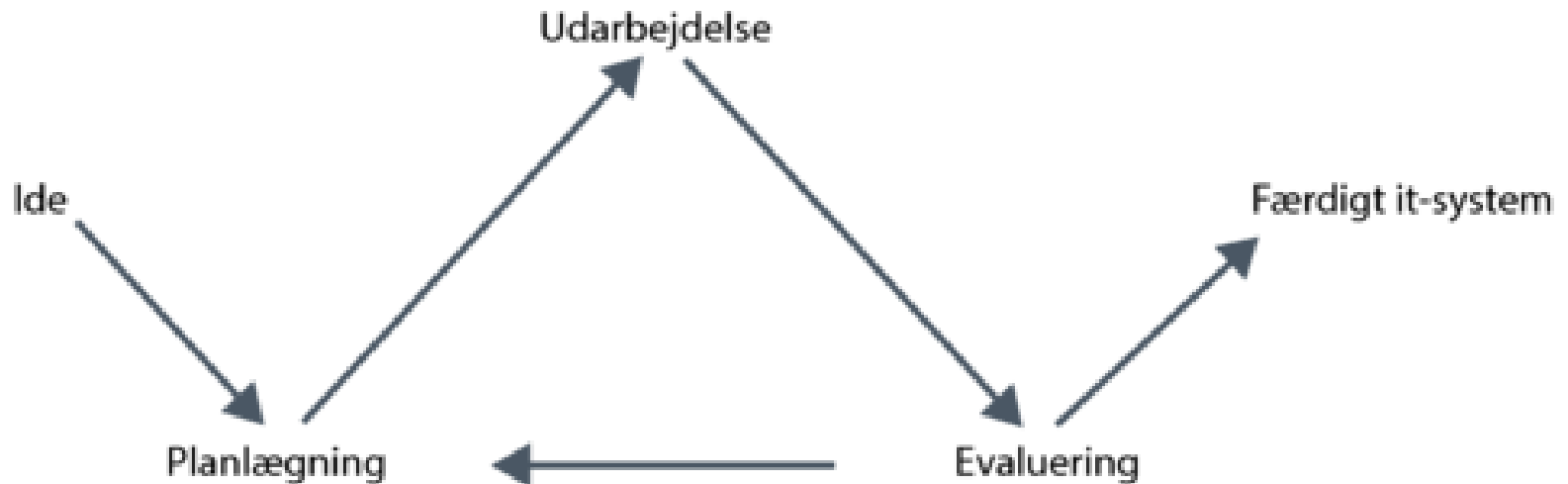


Prototyper



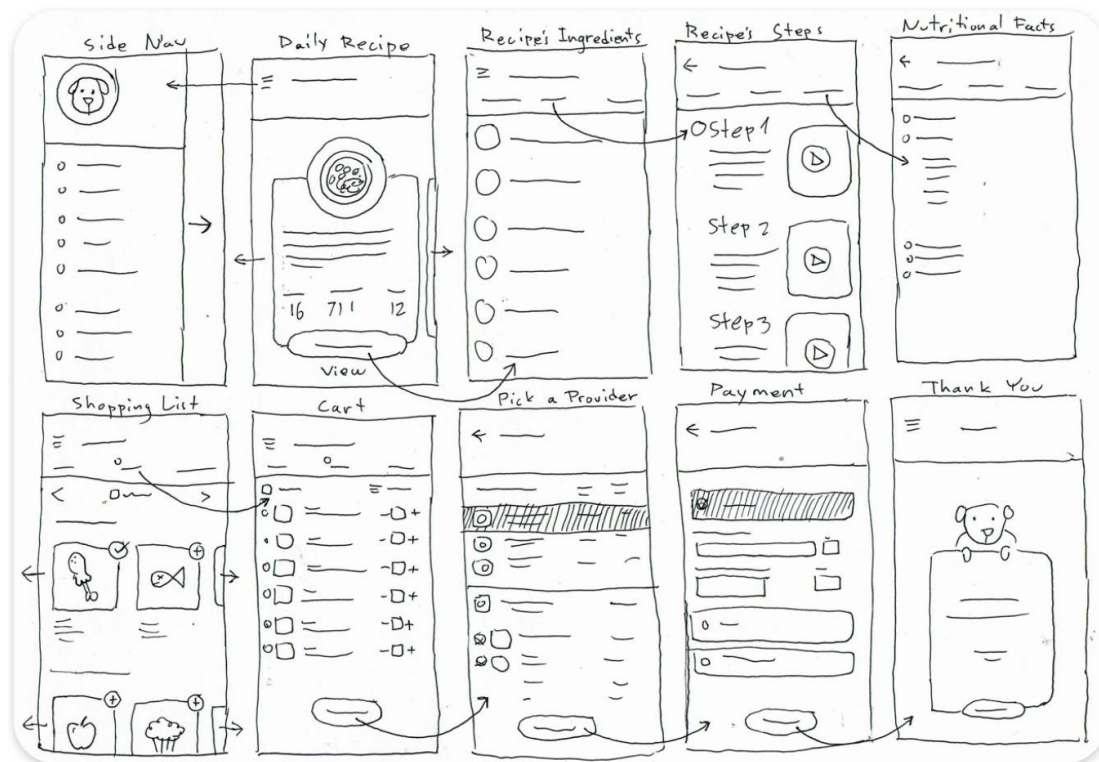
HUSK: Overordnet formål

- At designe brugergrænsefladen til jeres
SCIENCE APP!
- Den iterative arbejdsproces:



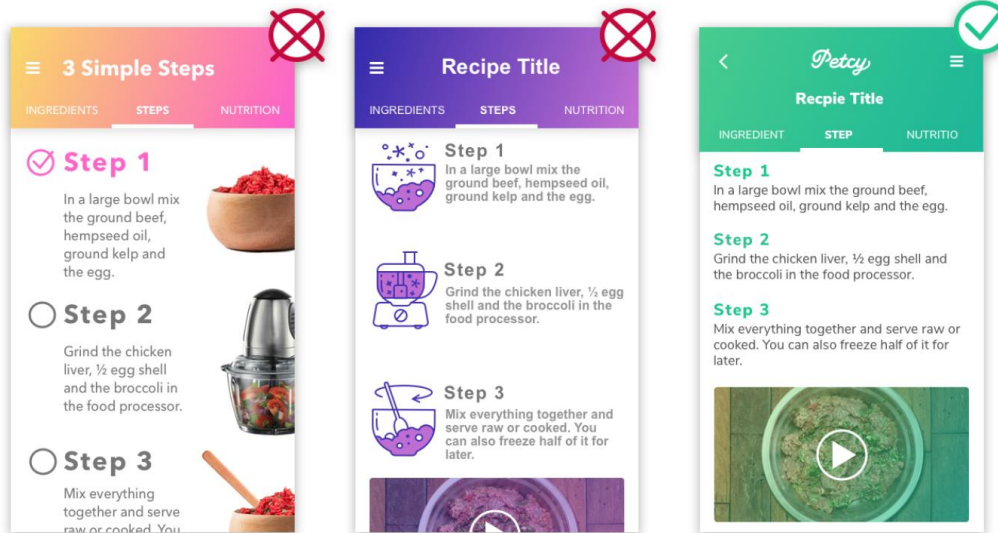
Skitser

- Brug brugsmønstre (og personaer) til at lave skitser i hånden



Skitser

- Hvorfor skitser (i hånden)?
 - throwaway/rapid prototyping (det gør ikke ondt at smide ud)
 - man kan hurtigt producere flere alternative skitser, som man kan vælge ud fra



Science App

Øvelse (som dokumenteres i logbogen)

- Med udgangspunkt i jeres persona og de brugsmønstre, som I har beskrevet, skal I tegne **skitser** til jeres **SCIENCE app** (tag et brugsmønster af gangen)
- Brug Don Normans designprincipper og Gestaltlovene
- Dokumenter det i logbogen (indsæt billeder af skitserne og forklar hvor I har brugt designprincipperne og Gestaltlovene)



Prototyper

- En prototype er en model, man bygger for at eksperimentere med designet af et fremtidigt produkt.



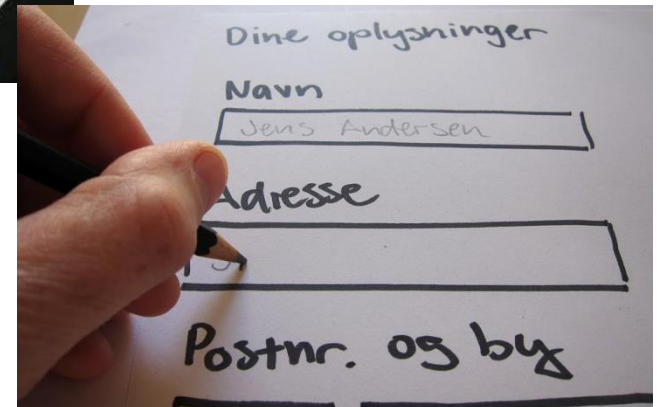
Prototyper

- En prototype er interaktiv - giver os mulighed for at opleve, hvordan en brugerflade vil fungere i virkeligheden.



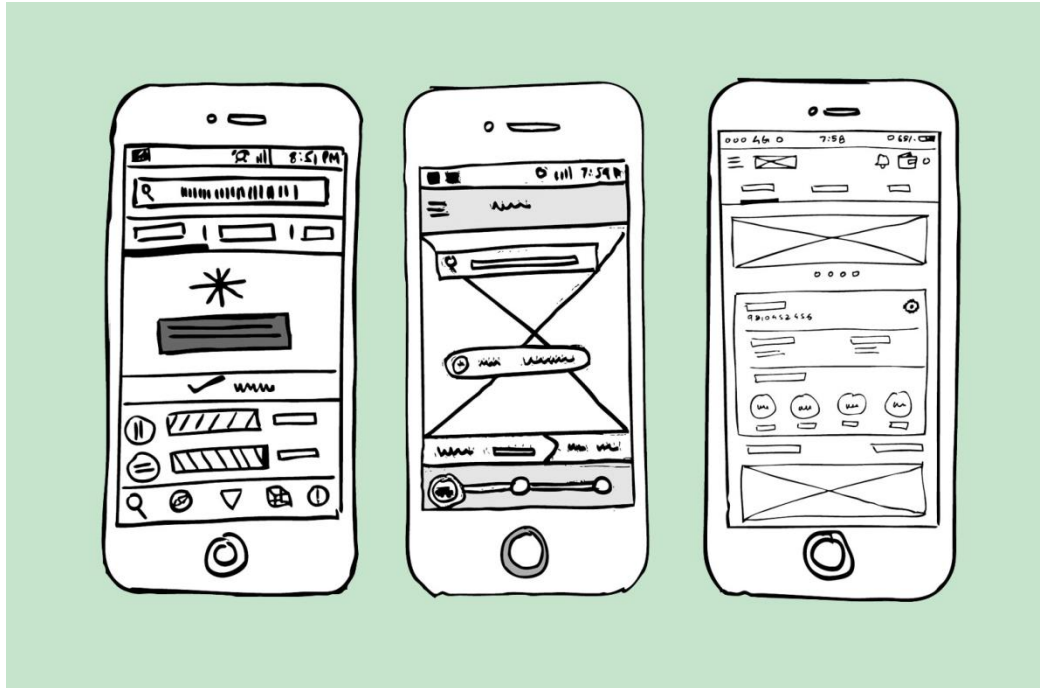
Prototyper

- Kan bruges til at teste designet af brugerfladen med rigtige brugere (usability evaluering) tidligt i udviklingsforløbet.



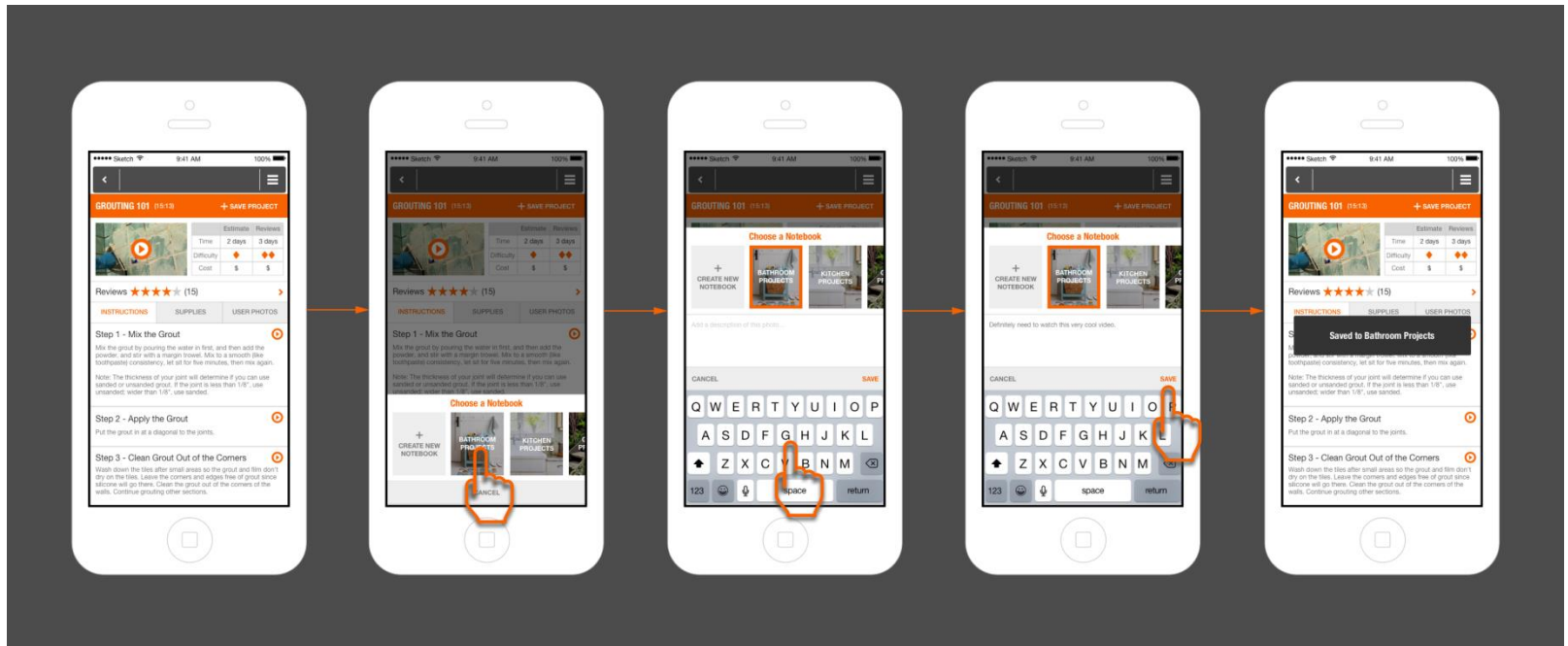
Fidelity ~ nøjagtighed

- En **low-fidelity-prototype** (LO-FI)
 - prototype med lav nøjagtighed
 - kan være tegnet i hånden og lavet på papir



Fidelity ~ nøjagtighed

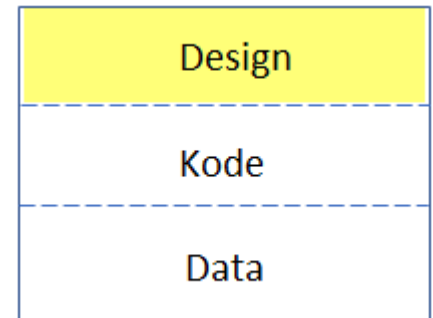
- En **high-fidelity-prototype** (HI-FI)
 - prototype med stor nøjagtighed
 - typisk lavet på computeren og vil føles som et færdigt produkt.



Horisontale og vertikale prototyper

Hi-Fi prototyper

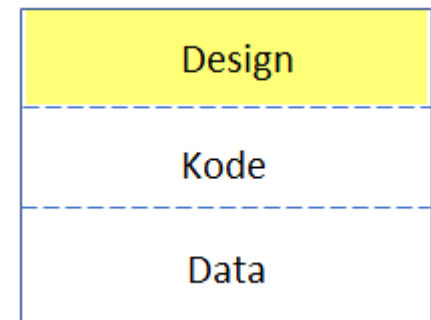
- En horizontal prototype dækker store dele af systemet, dvs. de fleste skærme er designet, men koden er mest "setScreen", ingen data



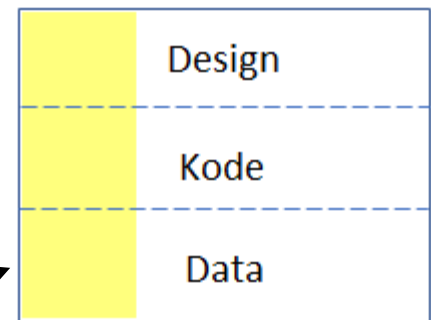
Horisontale og vertikale prototyper

Hi-Fi prototyper

- En **horizontal prototype** dækker store dele af systemet, dvs. de fleste skærme er designet, men koden er mest "setScreen", ingen data



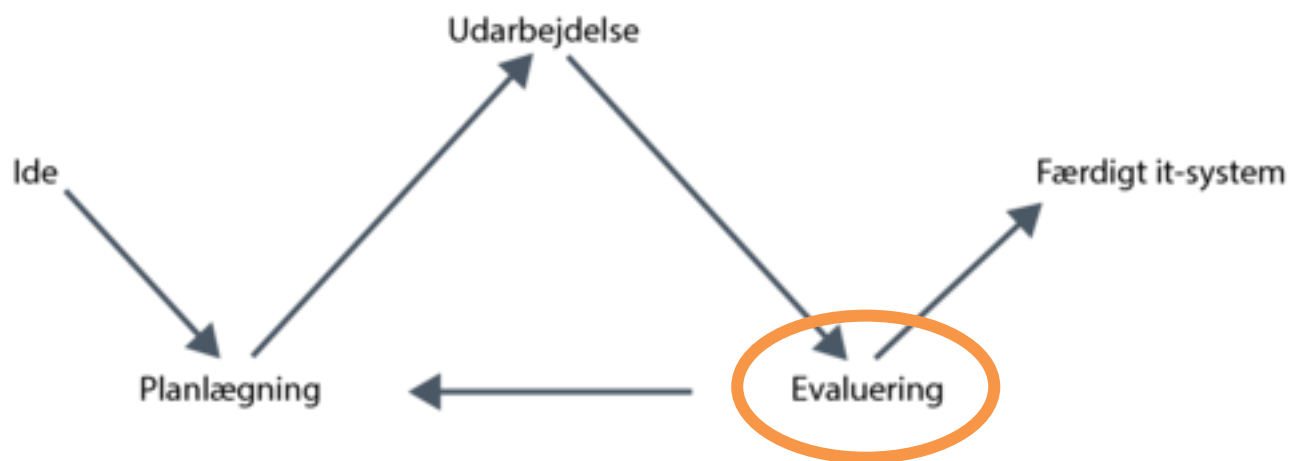
- En **vertikal prototype** dækker en del af systemet, dvs. nogle af skærmene er designet, den tilhørende del af koden er lavet (ikke kun "setScreen"), den tilhørende del af datalaget er med



Man implementerer typisk et brugsmønster ad gangen

Hvorfor prototyping?

- Evaluering og feedback (iterativ arbejdsmetode)



- Brugere kan se, holde, interagere med en prototype – det kommunikerer bedre end tekst og diagrammer
- Det giver mulighed for at teste "vilde" ideer
- Prototyper kan hjælpe med at vælge mellem alternative løsninger

Science App

- Vi skal nu i gang med at lave en **vertikal eller horizontal HI-FI prototype** i App Lab af jeres **Science app**



	Design
	Kode
	Data

Design
Kode
Data

