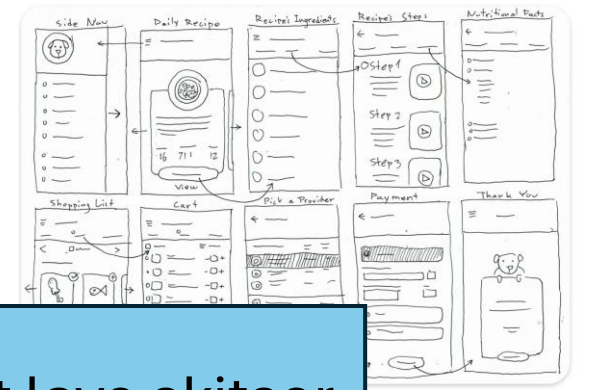


Webshop

Skitser og prototyper

Øvelse: Skitser



Brug user stories, brugsmønstre (og personae) til at lave skitser i hånden. Husk designprincipperne og Gestaltlovene!

Don Normans 6 designprincipper

Visibility

Constraints

Affordance

Mapping

Consistency

Feedback

Gestaltlovene

Nærhed

Lighed

Lukkethed

Forbundethed

Figur/baggrund

Prototyper

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



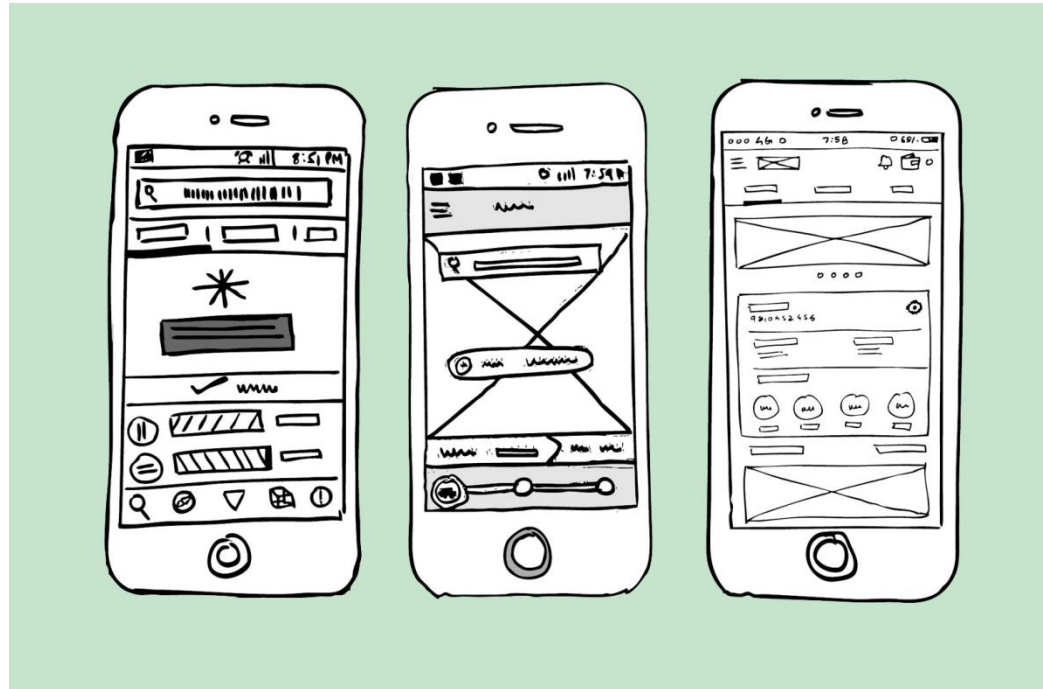
Prototyper

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



Fidelity ~ nøjagtighed

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



Fidelity ~ nøjagtighed

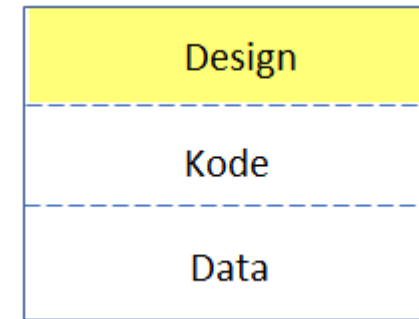
- En **high-fidelity-prototype** (HI-FI)
 - prototype med stor nøjagtighed
 - typisk lavet på computeren og vil føles som et færdigt produkt.



Horisontale og vertikale prototyper

Hi-Fi prototyper

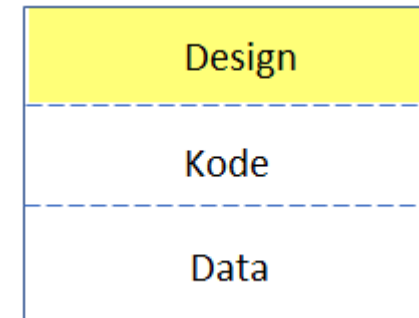
- En **horisontal prototype** dækker store dele af systemet, dvs. de fleste skærme er designet, men koden er mest "setScreen", ingen data



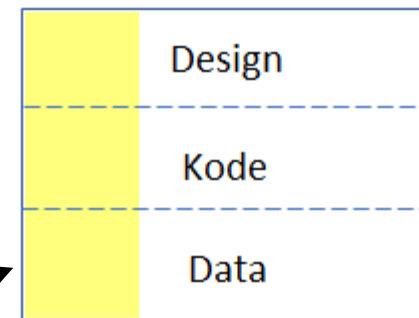
Horisontale og vertikale prototyper

Hi-Fi prototyper

- En **horisontal 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/user story ad gangen

Øvelse

Design
Kode
Data

Baseret på dine skitser, skal du lave en horisontal, Hi-Fi prototype i App Lab.