

Design med knapper og  
skærme

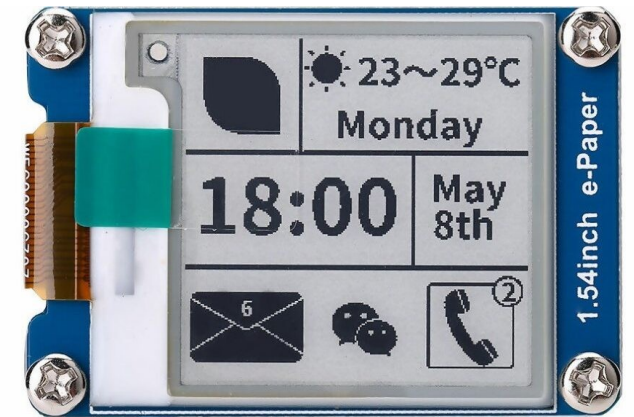
# Knapper og skærme er alle steder



# Eksempler



# Displays/skærme



Der findes mange typer elektroniske skærme. Jo bedre kvalitet, desto dyrere og desto mere computerkraft skal der anvendes.

# Den strenge direktør



Vi forestiller os, at vi er ansat i et firma, der laver elektroniske dingener.

Der skal laves to nye produkter. De må ikke koste noget, og de skulle være klar i går.

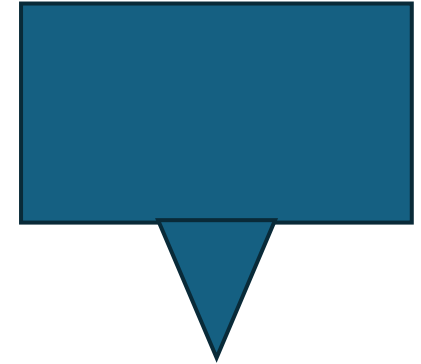
Så vi skal arbejde hurtigt og med så få midler som muligt. Hvis vi vil beholde vores job.

# Opgave

- 1. **Kaloriealarm.** Spiser du for meget? Stik dette apparat i din mad, og det vil fortælle dig, om du har spist for meget. Bare indtast din alder og hvorvidt du mand eller kvinde.
- 2. **Tjenerklokke.** Træt af at vente på restaurantens tjener? Dette apparat giver dig nogle standard muligheder for at tilkalde tjeneren: Dessert, nyt bestik, flere drikkevarer, betal. Og det tæller ned, hvor mange sekunder du skal vente.

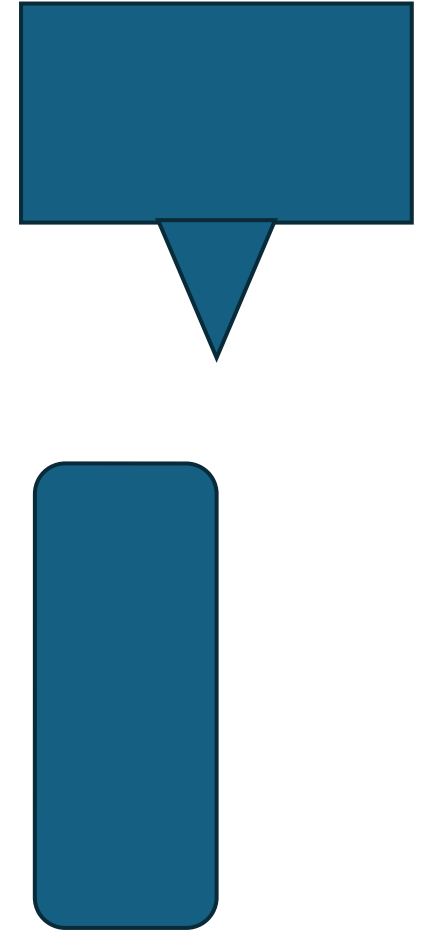
*Kaloriealarmen er ca. 6 cm bred og høj.*

*Tjenerklokken er ca. 10 cm høj og 3 cm bred.*



# Opgave

1. Vælg en skærm og 1-3 knapper (færre er bedre, fordi hver knap koster og direktøren vil spare penge)
2. Lav en papirprototype. Et billede for hver ting apparatet kan vise.



# Opgave

1. Vælg en skærm og 1-3 knapper (færre er bedre)
2. Lav en papirprototype. Et billede for hver ting apparatet kan vise.
3. Lav en tænke-højt-test med papirprototypen på nogen, der ikke har samme apparat som jer. Husk at give dem en opgave og undlad at fortælle dem, hvad de skal gøre.
4. Forbedr prototypen ud fra feedback.
5. Vis underdirektøren (dvs. JL) jeres arbejde.

