

Inledning till metodologi

Daniel Bosk

Avdelningen för informations- och kommunikationssystem (IKS),
Mittuniversitetet, Sundsvall.

method.tex 1914 2014-08-26 13:33:45Z danbos

Litteratur

Du ska inför övningen ha läst kapitel 9, "The process of interaction design", i *Interaction Design* [SRP11].

Översikt

- 1 Metod
 - Vad går detta ut på?
 - Hur gör vi detta?
- 2 Aktivitet
 - Början på projektet

Vad går detta ut på?

- Förstå behoven.
- Skapa en design som uppfyller de behoven.
- Utvärdera designen.

Vad går detta ut på?

- Kan få behov och krav som är i konflikt.
- Måste balansera dessa.
- Exempelvis: hur mycket val ska användaren få och hur mycket ska gränssnittet leda användaren?

Hur gör vi detta?

- Skapa alternativ är grundprincipen.
- "The best way to get a good idea, is to get lots of ideas" (Linus Pauling).
- Brainstorming är en bra metod för detta.
 - Ha ett välformulerat problem.
 - Uppmuntra spridda idéer.
 - Använd fysiska saker; lek, testa, experimentera.
- Skissa är också bra.

Översikt

- 1 Metod
 - Vad går detta ut på?
 - Hur gör vi detta?
- 2 Aktivitet
 - Början på projektet

Början på projektet

- ① Forma grupper om 3-4 personer.
- ② Hitta på en projektidé.
- ③ Vilken är er målgrupp?
- ④ Vilka användbarhets- och användarupplevelsemål tror ni att målgruppen vill ha med detta gränssnitt? Sök inspiration i exempelvis nuvarande appar (som inte ens behöver ha liknande funktionalitet). (Ni behöver undersöka detta senare.)

Referenser

[SRP11] Helen Sharp, Yvonne Rogers och Jennifer Preece. *Interaction Design: Beyond Human-Computer Interaction*. Wiley, Chichester, 3:e utgåvan, 2011.