

Övning: Desgin och prototypning

Daniel Bosk

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

prototype.tex 1356 2013-10-02 04:53:25Z danbos

Litteratur

Du ska inför denna övning ha läst kapitel 11, "Design, prototyping, and construction", i *Interaction Design* [SRP11].

En förbättring av Lärplattformen

- Övningarna går ut på att testa olika metoder genom att tillsammans se över lärplattformen.
- Behåll grupperna från tidigare övning: 3–5 personer, ha gärna alla program representerade i varje grupp.

En förbättring av Lärplattformen

Gruppen ska fastställa målen för utvecklingen av lärplattformen.

- ① Tiden före rasten går ut på att analysera insamlat data från föregående övning. Utröna några mål och ta fram en konceptuell modell. (Detta görs mer noggrant under projektet, det är lite kort om tid för att göra detta ordentligt under övningen.)
- ② Tiden efter rasten ska användas till att skapa en low-fidelity prototyp. Till er hjälp har ni vanliga vita A4-papper och OH-papper för att kunna skapa overlays.

Resulterande modeller kommer att utvärderas med användare under nästa övning och presenteras för klassen.

Referenser

- [SRP11] Helen Sharp, Yvonne Rogers och Jennifer Preece. *Interaction design : beyond human-computer interaction*. Wiley, Chichester, 3:e utgåvan, 2011.