

## Verkefni 4 – 30%

### 1. (5%) Greinagerð (lágmark 150 orð)

Hvað er notendaupplifun (e. UX) og notendaviðmót (e. UI), Hver er munurinn á þeim og hvernig nýtast þessi svið í viðmótsþróun og í viðmótsforritun?

### 2. (25%) Viðmótsverkefni (e. project)

Smíðaðu og forritaðu gagnvirkt notendaviðmót sem vinnur með notendupplifun (í víðasta skilningi orðsins) í því umhverfi og aðstæður sem því hentar. Notaðu þarf gögn í einhverju formi.

Dæmi um verkefni:

- i. Data driven documents. <https://d3js.org/>
- ii. Tilraunir með Augmented reality: t.d. <https://developer.apple.com/arkit/> eða AR-Code eða sambærilegt
- iii. Vefapp fyrir snjallsíma sem vinnur með HTML5 API (nota skynjara). <http://html5index.org/>
- iv. Viðmót sem vinnur með cognitive APIs t.d. <https://azure.microsoft.com/en-us/try/cognitive-services/>
- v. Annað með samþykki kennara

### Námsmat

#### Liður 1

Gefið er fullt fyrir fullnægjandi skýringu og svör, hálf ef hann er ábótavant.

#### Liður 2

10% Notendaviðmót, UI (user interface).

10% Notendaupplifun, UX (user experience) notendaaðgerðir og gagnvirkni.

5% Gögn og gagnavinnsla.

Fyrirvari: Hægt er að færa til vægi verkpátta með samþykki kennara.

Afurð er metin út frá verkefnalýsingu. Fyrir hvern verkpátt er gefið eftirfarandi einkunn:

0	Verkpáttur vantar
2	Verkpáttur virkar ekki eða stórlega ábótavant.
4	Verkpáttur ábótavant eða virkar ekki en til staðar.
6	Útfærsla eða virkni ábótavant en annars í lagi.
8	Lausn er útfærð og virkni í lagi en ekki alveg fullnægjandi.
10	Lausn útfærð, virkni fullnægjandi

### Skil

Skilaðu mér á Innu; greinagerðinni og slóð á verkefnið í Github:

- a) Skýrsla, verkefnalýsing, notkun og skýring (wiki eða readme skrá)
- b) Kóði og gögn
- c) Vefslóð á keyrandi app (github pages) eða slóð (youtube, vimeo) á myndband af afurð í notkun.