

Menneske-datamaskine-interaktion: Ugeopgave 6

4. oktober 2010

1 Opgave

Bemærk: Ugeopgave 6 udleveres mandag 4. oktober, men skal først afleveres to uger senere: mandag 18. oktober. Ugeopgave 7 stilles mandag den 11. oktober, men skal også afleveres mandag 18. oktober

De følgende to uger skal I udvikle en interaktiv prototype for Pensionistsagens indkøbsportal. Prototypen skal ikke være et færdigimplementeret system, men den skal dog se færdig ud og have tilstrækkelig funktionalitet til at man kan løse udvalgte opgaver med den.

I ugeopgave 7 (som stilles mandag den 11. oktober 2010 og afleveres mandag 18. oktober) skal I evaluere jeres endelige prototype; I kan derfor overveje at fokusere på udviklingen af prototypen i denne uge (og evt. vente med at skrive rapporten).

Baggrund: Pensionistsagen har som mål at få udviklet en prototype for et endeligt, afprøvet system der kan tages i drift senere i år. I skal derfor udvikle en interaktiv prototype, som er funderet i indsigter fra jeres analyse- og designarbejde i de forudgående uger. Prototypen skal implementere det visuelle designforslag som beskrives i Ugeopgave 5, og den skal kunne evalueres efterfølgende, blandt andet ved test med brugere i målgruppen.

Krav til besvarelsen for studerende på Datalogi: I skal implementere en interaktiv prototype for indkøbsportalen, f.eks. som videreudvikling af jeres indledende prototype fra koldstartsopgaven.

I skal aflevere en rapport, hvori I begrundet jeres design i indsigter fra tidligere ugeopgaver (se de 3 dele som er beskrevet nedenfor i afsnit 1.1 til 1.3). Rapporten må maksimalt fylde 3 sider i alt (bilag ikke medregnet). Alle sider i besvarelsen skal påføres sidenummer samt navne og email-adresser på gruppens medlemmer.

- Jeres kode skal afleveres i en enkelt zip-fil, som skal afleveres på Absalon sammen med jeres rapport (rapporten skal *ikke* være en del af zip-filen).
- Da I skal kunne demonstrere jeres prototype til underviserne og øvrige studerende, skal kunne kunne afvikles (på jeres egne maskiner) til ATA eller til øvelserne. I skal derfor enten på jeres maskine kunne afvikle prototypen umiddelbart, eller skal have prototypen liggende online.
- I skal i jeres rapport vedlægge to sekvenser af screenshots af jeres prototype. Hver sekvens skal illustrativt kunne gennemgå en af de to aktiviteter, som I har valgt at fokusere på. Disse screenshots kan evt. følges af en kort og præcis beskrivelse af, hvad der foregår på det pågældende screenshot, hvis det ikke er oplagt ud fra billedet alene. Screenshots samt deres beskrivelse tæller *ikke* med i det samlede antal sider.

Krav til besvarelsen for studerende på IT & Sund. samt IT & Kog.: Med udgangspunkt i jeres papirprototype fra ugeopgave 4 skal I *enten* (i) konstruere en række mock-ups, som er tilstrækkelige til, at en bruger i Pensionistsagens målgruppe ville kunne navigere gennem dem i løsning af bestemte scenarier, *eller* (ii) konstruere en hi-fi prototype med HTML uden kodning, som beskrevet i dokumentet “Konstruktion af en hi-fi-prototype i HTML”, som kan findes under “Undervisningsmateriale” på hjemmesiden. Denne prototype skal ligeledes kunne benyttes af en bruger i målgruppen.

I skal tydeligt skrive i starten af jeres besvarelse, om I har valgt (i) eller (ii).

I skal aflevere en rapport, hvori I begrundet jeres design i indsigter fra tidligere ugeopgaver (se de 3 dele som er beskrevet nedenfor i afsnit 1.1 til 1.3). Rapporten må maksimalt fylde 6 1/2 side i alt (bilag ikke medregnet). Alle sider i besvarelsen skal påføres sidenummer samt navne og email-adresser på gruppens medlemmer. I afsnit 1.3 skal I beskrive jeres mock-ups eller prototype og hvordan I har lavet den; da I ikke skal programmere, har I mulighed for at beskrive jeres løsning på op til 4 sider.

Både for (i) og (ii) gælder, at I skal søge at begrænse jeres arbejde til de fokusopgaver og visioner, som I har fastlagt i de første delopgaver nedenfor.

1.1 Brugere og opgaver

Forklar hvilke opgaver I har fokuseret på. Gennemgå opgaverne med skærbilleder fra prototypen.

Vælg to opgaver, som I vil fokusere på at understøtte med prototypen. Redegør kort for de overvejelser, som I har gjort om brugere og deres aktiviteter, og forklar hvilke opgaver, som I har valgt at fokusere på i arbejdet med prototypen. Fremhæv i den forbindelse de vigtigste pointer fra jeres PACT-analyse og scenarier i ugeopgave 2, og fra den kontekstuelle undersøgelse i ugeopgave 3. De valgte opgaver kan f.eks. være beskrevet i jeres scenarier eller i de storyboards, som I udviklede i ugeopgave 3. I kan eventuelt vedlægge centrale scenarier eller vigtige uddrag fra interviewundersøgelsen som bilag og henvise hertil.

Derudover skal I dokumentere jeres prototype ved at gennemgå de to opgaver med prototypen og for hver opgave vedlægge skærbilleder for hvert trin i opgaven.

Maks. 1 1/2 side (illustrationer og bilag ikke medregnet).

1.2 Vision og prototype

Redegør for de overordnede ideer i jeres design med henvisning til jeres konsoliderede vision fra ugeopgave 3. Hvis jeres prototype afviger fra de forestillinger om systemet som I beskrev i visionen (det kan både være som forbedringer eller begrænsninger), skal I forklare disse afvigelser. Redegør på samme måde for hvordan den udviklede prototype baserer sig på og afviger fra papirprototypen fra ugeopgave 4.

Maks. 1 side

1.3 Implementering af prototypen

Målet med opgaven er, med mindst mulig programmering, at opnå en form for interaktivitet i prototypen som brugere kan opleve ved at løse bestemte opgaver. I skal derfor kun programmere funktionalitet som er tilstrækkelig til at systemet reagerer på brugerens valg. Prototypen kan derfor implementeres som en blanding af statiske sider og dynamiske programdele som I finder det passende, f.eks. baseret på jeres prototype fra koldstartsopgaven.

Forklar kort hvordan den udviklede funktionalitet understøtter brugerens løsning af opgaver og redegør for de væsentligste problemer i arbejdet med at programmere prototypen.

I skal ikke aflevere jeres programkode eller beskrive programmet i detaljer, men I skal kunne fremvise prototypen for underviserne og for andre studerende.

Datalogi: Maks. 1/2 side

IT & Sund. samt IT & Kog.: Maks. 4 sider (bilag ikke medregnet)