

Human Computer Interaction

Peter Heilbo Ratgen

3. november 2020, 1. semester

1 Undervisning 15. september

1.1 Opsamling på øvelsestimer

Sprint questions, skal mest dreje sig om projektet, og ikke så meget om management spørgsmål som fx "hvordan kan vi finde funding?". Kurset handler om at skabe ideer i den rigtige retning, vi skal ikke vide hvad prprojektet ender som. Alle artefakter skal omhandle brugerens rejse.

1.2 Sketching

Er en visuel måde at brainstorme på. Det er ikke mening at det skal være pænt. Pointen er at give et overblik. Alle folk kan sketche. En sketch er primært firkanter, cirkler og streger og måske et ord. Et billede siger mere end 1000 ord. Det er vigtigt at tegne for at starte tankeprocesser. Det er også med til at give et fælles overblik. Det er bedst at sketche på papir eller et whiteboard. Pointen er at holde det basic med papir og blyant, lige så snart man involverer teknologi, giver man en barrier-of-entry så en kunde kunne finde på ikke at bidrage.

1.3 Design sprint

Lightning demos Vi laver en liste af demo system kandidater. Vi skriver 1-2 systemer og skriver dem på whiteboardet. Vi skal give hinanden en 3 minutters demo, hvor man starter med overall system og dykker ned i enkelt særlige detaljer.

- Noter
- Ideer
- Crazy 8s

En god måde at give hjernen en løbetur på. Man deler papiret i 8 og laver 8 sketches på 8 minutter.

- Præsenter dine sketches

Hver person præsenterer sine sketches. Vi vil gerne tale om vores ideer.

- Iterér

Nu har vi set nogle forskellige ting, så kan vi få nye ideer.

Bagefter trækker vi linjer mellem de forskellige komponenter. Således at vi kan flytte rundt på komponenterne.

2 Undervisning 29. September

2.1 Opsamling

Husk at sende ham en mail med arbejdet efter hver instruktortime. Der kommer en rapport til aflevering, omhandlende design-sprintet.

2.2 Onsdag

Ideerne skal præsenteres af en anden. Dvs. at hver skal komme med deres egen sketch. Vi laver et heatmap med dotvoting for de elementer vi bedst kan lide. Beslutningerne skal laves af beslutteren, her er demokrati ikke nødvendigvis det bedste. Med en Rumble laver man flere forskellige prototyper for at teste flere varianter af på brugere.

Storyboard Vi skal være specifikke i hvad brugerens rejse er. Det første er uden for systemet, fx hvordan man kommer ind i systemet. I den sidste firkant er, hvordan brugeren er færdig med vores system.

Hver prototype skal have et navn. Når vi skal teste brugeren, skal de to præsenteres for to forskellige systemer, da kunne man spørge ”hvilket system kunne du bedst tænke dig at anvende i fremtiden?”. Det skal ikke være navnet på det endelige system. Et dårligt navn kan være nok til at brugeren får et dårligere indtryk af prototypen.

Hvad gør man når man ikke kan få et .com domæne. Kort sagt så skal man være kreativ.

3 Undervisning 06. Oktober - Prototyping

Catchup Ændret semesterplan, der kommet noget mere på omkring modern UI. De indsendte storyboards ser fine ud.

Prototyper En prototype er den første version, det er det absolut mindste der kan testes. Det ligger inden et Proof of Concept eller et Minimum Viable Product. Prototyping kan man også kalde det allermindste testbare produkt. Fail fast, for at finde ud af om det man arbejder på er skidt.

Man kan bruge noget der hedder POP, prototyping on paper. Man kan også lave prototyper i KeyNote og PowerPoint. Her kan man downloade templates til at anvende i PowerPoint, så man skal ikke bruge de indbyggede figurer. Vi skal anvende Figma, her får vi en testbar side. Så man kan hurtig få en illusion af man faktisk bruger en app. Figma har indbygget vektor-grafik, måden af arbejde ligner lidt at lave UI til Android eller iOS.

Figma

- Opret en frame til en bestemt device.
- Man kan så tegne på hvert et frame, fx skrive tekst, størrelse.
- For at lave knap laver man en boks. I venstre side er der en liste over de forskellige elementer i tegningen.
- Går over i create component for at gøre fx en boks til et objekt. Da kan man ændre i alle instances af et objekt.
- Man kan trække en pil fra de forskellige kasser, så man kan linke til andre sider.
- Linket man får kan man bare sende linket videre, fx kan man bruge det på en telefon.
- Man kan også anvende vektorgrafik.

Det er en dårlig idé at kun at skrive email og password som hints, således at de forsvinder når man skriver.

Man kan også anvende bootstrap studio. Her kan man bygge hele frontends, det her er lidt over prototypetadiet. Det er det man kan kalde en codeready prototype.

4 Testing - 27. Oktober

Det er vigtigt at kunne se brugerens ansigt når man tester. Man kan enten bruge et kamera der står og optager imens brugeren testes, der kan også bruges videoopkald. Her er det vigtigt at der er video på opkaldet. Her er det også vigtigt at der bliver optaget, således at testen kan bruges efterfølgende. Vi bruger en halv time på hver test.

- Det er vigtigt at byde velkommen, på en god måde og at fortælle hvad testen skal handle om.
- Når vi stiller spørgsmål, skal det være enkelte åbne spørgsmål. Det skal gerne være enkelt hv-ord, og det er vigtigt at vi ikke svarer på vegne af brugeren.
- The Five Dysfunctions of a Team, brugere kan selv komme med gode svar når man lader dem tænke selv, måske selv efter et halvt minut.
- Introduktion til prototypen, hvad er prototypen, hvad går det ud på. Vi kan hive fat i et persona.
- Opgaven - vi skal huske at præsentere hele opgaven i starten, om det er 1, 2 eller 3 prototyper brugeren skal teste.
- Det vigtigt at selve testen skal optages. Vi skal lade være med at være eksperter omkring vores prototype. Brugeren skal selv udforske prototypen. Hold brugeren talende, "hvorfor klikkede du der?", "kan du bruge den her flade til noget", mv.
- Debriefing
- Kvantificering af problempunkter.
- Pitfalls

Vi skal lade være med at spørge til ting som andre syntes er træls. Vi skal give mål til brugeren, ikke vise dem hvad produktet går ud på.

5 Graphic Design - 3. November

Hvordan laver noget der er æstetisk og pænt. Noget der er æstetisk er ikke nødvendigvis pænt. Der er også noget omkring forventninger der skal stemme overens med brugeren, således at siden ikke virker utroværdig. Fx Candy Crush-grafi går ikke til en hjemmeside for rutschebaner. Øjet kan nemt snydes, fx med linjer der er lige lange, men ikke ligner de fordi de afsluttes forskelligt. Man kan bruge paletton.com til at finde farver.

Skeumorphism er at vi bruger udtryk som "skrivebord", "mappe" om emner på en grafisk brugergrænseflade. Et godt eksempel er det gamle iOS, det har man senere ændret fordi man mente at folk havde godt nok kendskab.