

# Human Computer Interaction

Peter Heilbo Ratgen

20. januar 2021

# Overblik over projektet

- ▶ Mandag - sprintspørgsmål, map, mål for sprint
- ▶ Tirsdag - Sketching
- ▶ Onsdag - Vælg idéer, storyboarding
- ▶ Torsdag - Prototyping
- ▶ Fredag - Testing på brugere (interview)

# Overblik over projektet

- ▶ Mandag - sprintspørgsmål, map, mål for sprint
- ▶ Tirsdag - Sketching
- ▶ Onsdag - Vælg idéer, storyboarding
- ▶ Torsdag - Prototyping
- ▶ Fredag - Testing på brugere (interview)

# Sketching

- ▶ Lightning demos
- ▶ Idéer til løsninger på problemet

# Sketching

- ▶ Lightning demos
- ▶ Idéer til løsninger på problemet



Figure 1: Sketch fra andet stadie

# Sketching

- ▶ Lightning demos
- ▶ Idéer til løsninger på problemet



Figure 1: Sketch fra andet stadie

- ▶ Crazy 8's
- ▶ Solution sketches

# Sketching - Takeaways

- ▶ Flere notater i processen med lightning demos
- ▶ Mindre diskussion efter grove løsninger
- ▶ Diskussion efter crazy 8's
- ▶ Solution sketches
  - ▶ En sketch hver

# Sketching - Takeaways

- ▶ Flere notater i processen med lightning demos
- ▶ Mindre diskussion efter grove løsninger
- ▶ Diskussion efter crazy 8's
- ▶ Solution sketches
  - ▶ En sketch hver
- ▶ Dogme omkring minmalt værktøj er værdifuldt # Ingen skal hæves over andre fordi de har bedre værktøj.
- ▶ Alle skal (og kan) tegne



# Prototyping

- ▶ Valg af værktøj
  - ▶ Figma

# Prototyping

- ▶ Valg af værktøj
  - ▶ Figma
- ▶ Divide and conquer
  - ▶ 2 hold
- ▶ At stykke prototypen sammen
- ▶ Testing

# Prototyping - Takeaways

- ▶ Divide and conquer
  - ▶ Makers, stitcher, writer, asset collector(s), interviewer