

Human Computer Interaction

Peter Heilbo Ratgen

15. september 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.