

Human Computer Interaction

Peter Heilbo Ratgen

20. januar 2021

Problemstillingen

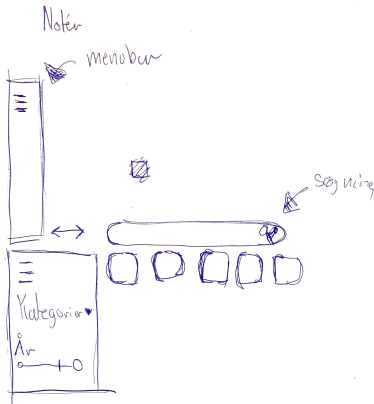
- ▶ Long term goal:
Gøre det lettere for brugeren at finde film ud fra valgte streamingstjenester eller eget bibliotek.
- ▶ Target customer: bruger/gæst
- ▶ Target event: Bruger kigger efter film/kigger efter film kategorier

Fokuspunkter

- ▶ Tirsdag - Sketching
- ▶ Torsdag - Prototyping

Sketching

- ▶ Lightning demos
- ▶ Idéer til løsninger på problemet



Sketching - fortsat

- ▶ Crazy 8's
- ▶ Solution sketches
 - ▶ Detaljeret hypotese

Sketching - Takeaways

- ▶ Flere notater i processen med lightning demos
- ▶ Solution sketches
 - ▶ En sketch hver
 - ▶ Alle skal (og kan) tegne
- ▶ For meget diskussion i mellem processens steps
 - ▶ Decideren og facilitatorens roller
- ▶ Dogme omkring minimalt værktøj er værdifuldt

Prototyping

- ▶ Den mindst testbare version
- ▶ Failing fast
- ▶ Valg af værktøj
 - ▶ Figma
- ▶ Divide and conquer
 - ▶ 2 hold
- ▶ At stykke prototypen sammen
- ▶ Testing

Prototyping - Takeaways

- ▶ Fordele ved divide and conquer
 - ▶ Makers, stitcher, writer, asset collector(s), interviewer

Konklusion

- ▶ At følge processen i Sprint
 - ▶ Roller