## Sketching

Af: Patrick

Sketching er en måde at finde designet til forskellige interfaces i et program. Denne proces skal hvert gruppemedlem skal tegne hvordan han/hun forestiller sig designets interface. Ved brug af denne metode, giver det som udviklingsteam god mulighed for, at komme omkring alle de forskellige punkter interfacet kan designes. Dette forekommer eks ved at en person fra gruppen, har ideer omkring hvordan et punkt i designet skal se ud, som resten af gruppen ikke har tænkt på. Så derfor ved at lave skitser af designet, giver det mulighed for hele gruppen at være enige og finde frem til punkter der ikke vil komme til at fungerer i designet.

### Hvordan har vi benyttet sketching?

Af: Patrick

Vi har benyttet sketching til at finde frem til et design af vores interfaces. Her fandt vores gruppe et stille rum hvor vi kunne sidde uforstyrret. Vi fik hver især et papir og et skriveredskab. Vi startede så en timer på 3 min, på denne tid skulle vi så sidde og tegne vores ideer til hvordan et design kunne se ud. Efter tidtagningen satte vi os ned og forklarede hvorfor vi havde tegnet designet som vi havde gjort. Efter vi hver især havde gennemgået vores tegning fandt vi punkter på de forskellige tegninger som vi ikke synes skulle være med i det endelige design. Efter vi var kommet frem til nogle punkter vi skulle have med i designet, indstillede vi timeren igen og begyndte at tegne nye skitser af designet. Denne proces gentog vi lige så mange gange som var nødvendigt til vi kom frem til et design vi synes så ordentlig ud og som ville give brugeren et godt overblik over hvad der skulle udfyldes.