

TDT4180 – Øving 2: Konseptuell modell

Mål

Målet med øvingen er å lage et førsteutkast til en konseptuell modell for appen beskrevet i design-caset. Det er godt mulig at det vil være behov for å gjøre endringer i modellen på et senere tidspunkt basert på f.eks. resultater fra brukertesting.

Oppgaven

I Johnson og Hendersons artikkel *Conceptual Models: Begin by Designing What to Design*¹ beskrives fire elementer som en konseptuell modell bør inneholde: *Metafor/analogi, konsepter, relasjoner og mapping (overførbarhet)*. Med utgangspunkt i disse elementene skal dere beskrive en konseptuell modell for appen slik den er beskrevet i design-caset for deres gruppe.

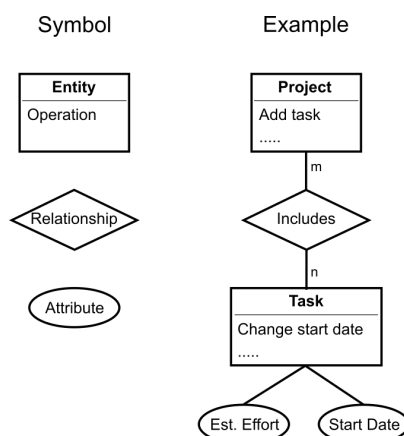
Merk at brukerkravene og den tiltenkte virkemåten ikke nødvendigvis tillater å beskrive hverken en idéell eller fullstendig og konseptuell modell, noe som gjerne forutsetter brukertesting (potensielt gjennom flere iterasjoner). Dere kan derfor fritt legge til konsepter utover de som kommer eksplisitt frem i case-beskrivelsen. I Øving 4 og Øving 5 vil det bli mulig å teste og oppdatere den konseptuelle modellen dere lager i denne øvingen.

Tips: Tenk visuelt! Det kan være en stor fordel å beskrive relasjonene i den konseptuelle modellen i form av et diagram (f.eks. et Entity-Relationship-diagram [ER-diagram] som vist i Figur 1). En visuell representasjon av relasjonene kan også gjøre det enklere å diskutere den konseptuelle modellen i gruppen.

Format og levering

Bruk egen mal (Word) for øvingen. Denne vil bli lagt ut på emnets Blackboard-sider. Det er ingen sidebegrensinger mht. til besvarelsen. Det skal kun sendes inn én besvarelse per gruppe.

Frist: Mandag 28.02.2022



Figur 1: ER-diagram.

¹ Tilgjengelig i penumsoversikten på Blackboard