

OBLIKOVANJE INTERAKCIJE

Ak. godina 2023/2024

Skica razvoja konceptualnog modela

- slijediti "dvostruki romb" oblikovanja; predložiti > 1 rješenja (konceptualnog modela, metafora, i sl.) te se odlučiti za "ono jedno" rješenje na temelju kritike/usporedbe (očekuje se primjereno obrazloženje odabira);
- koraci u razvoju *konceptualnog modela*:
 1. definirati (opisati) prostor problema i prostor rješenja:
što se može učiniti s aplikacijom (funkcionalnost),
što je potrebno da bi se razumjelo *kako* komunicirati s njom;
 2. dokaz koncepta:
odgovoriti na pitanja: koliko je realističan? koliko je poželjan? koliko je koristan?
 3. artikulirati građevne blokove modela;
 4. promisliti kako korisnici shvaćaju aplikaciju;
 5. iznošenje ishodišnih pretpostavki i tvrdnji;
njihova kritika i "odbrana": što je od toga "ostalo", a što je preformulirano?
 6. prijedlog primjerene metafore (ili metafora), temeljeno na korisničkom prethodnom znanju (pretpostavke); kako se elementi metafore i odnosi između njih preslikavaju u prostor rješenja/oblikovanja; ako je *složena* metafora razraditi komponentne;
pregledati *Interface Hall of Shame. Misplaced Metaphors* (ili slična Web sjedišta) – slobodno "proguglati" i pronaći ih! 😊
 7. kratki pregled slajda 17 (odgovori na pitanja!);
 8. promisliti o tipu interakcije (i obrazložiti odabir) – slajdovi 41-49;
- očekuje se podroban opis koraka;
- pripremiti za naredni "seminar" u četvrtak 4.4.2024 (termin projekta 13-15 sati):
 0. definirati temu (grupa G4);
 1. PowerPoint prezentaciju konceptualnog modela (natuknice + objašnjenja "uživo");
 2. Acrobat dokument s tekstom.