Week 1:

a.本周的目标：我们团队打算重新实现播放器，不使用tempo原型，所以我们本周的目标是1. 为我们的播放器取名 2.设计播放器的logo 3.设计播放器的初始界面和播放界面 4.暂时拟定要实现的播放器的功能

b.使用到的软件有Photoshop, axure

c. 原型设计的理论动机：基于minerva上的课件,到时候具体说明

d. 工作技术(Scrum,敏捷)

e. 为所选小组工作技术提供证据的写作(照片，看板截图)： 杨洋的截图

f. 撰写探讨设计，过程和演变的文章(照片，看板截图,线框图截图)

2.

a.一份表格说明原型与实施的差异：还未开始

b. 说明用户界面改进的文章：还未开始

3.评估

a. 评估的技术(启发式评估，认知演练，问卷)

b. 为什么选这个技术

c. 评估的结果

d. 评估的证据(评估的结果表 )