EDV & Multimedia
Interaktionsdesign

09 – Projektplanung

Prof. Dr. Jochen Koubek

Übung

Analysieren Sie den Einsatz der Glocke unter interaktions-, kognitions- und emotionstheoretischen Gesichtspunkten.

Unser Auftrag für das Musterprojekt :
Bereichern Sie unseren Gang mit einem interaktiven Ausstellungsobjekt.

Projektthema

Externe Anfrage : Kunde gibt das Thema vor

Interactive Art : Ausdruckswille gibt das Thema vor
z.B. ISEA2011, lab30, transmediale

Game : Geschichte oder Genre stehen am Anfang

Technische Studie : vorhandenes Interface soll genutzt werden

Projektphasen & Dokumente

http://medienwissenschaft.uni-bayreuth.de/lehre/abschlussprojekte

Film

Konzeption : Exposé und Drehbuch

Anforderungen : Drehbuchauszüge

Entwurf : Drehplan

Prototyp: Storyboard und Visualisierung

Umsetzung : Fertiges Produkt

Abschluss : Abschlussbericht

Interaktive Medien

Konzeption : Exposé

Anforderungen : Lastenheft

Entwurf : Modelle und Skizzen

Prototyp : Interaktive Prototypen

Evaluation : Evaluationsbericht

Umsetzung : Fertiges Produkt

Abschluss : Abschlussbericht

Computerspiel

Konzeption : Exposé und Story

Anforderungen : Spielelemente, KI, Menüs

Entwurf : Spielverläufe und Skizzen

Prototyp : Spielbare Prototypen

Evaluation : Evaluationsbericht

Umsetzung : Fertiges Spiel

Abschluss : Abschlussbericht

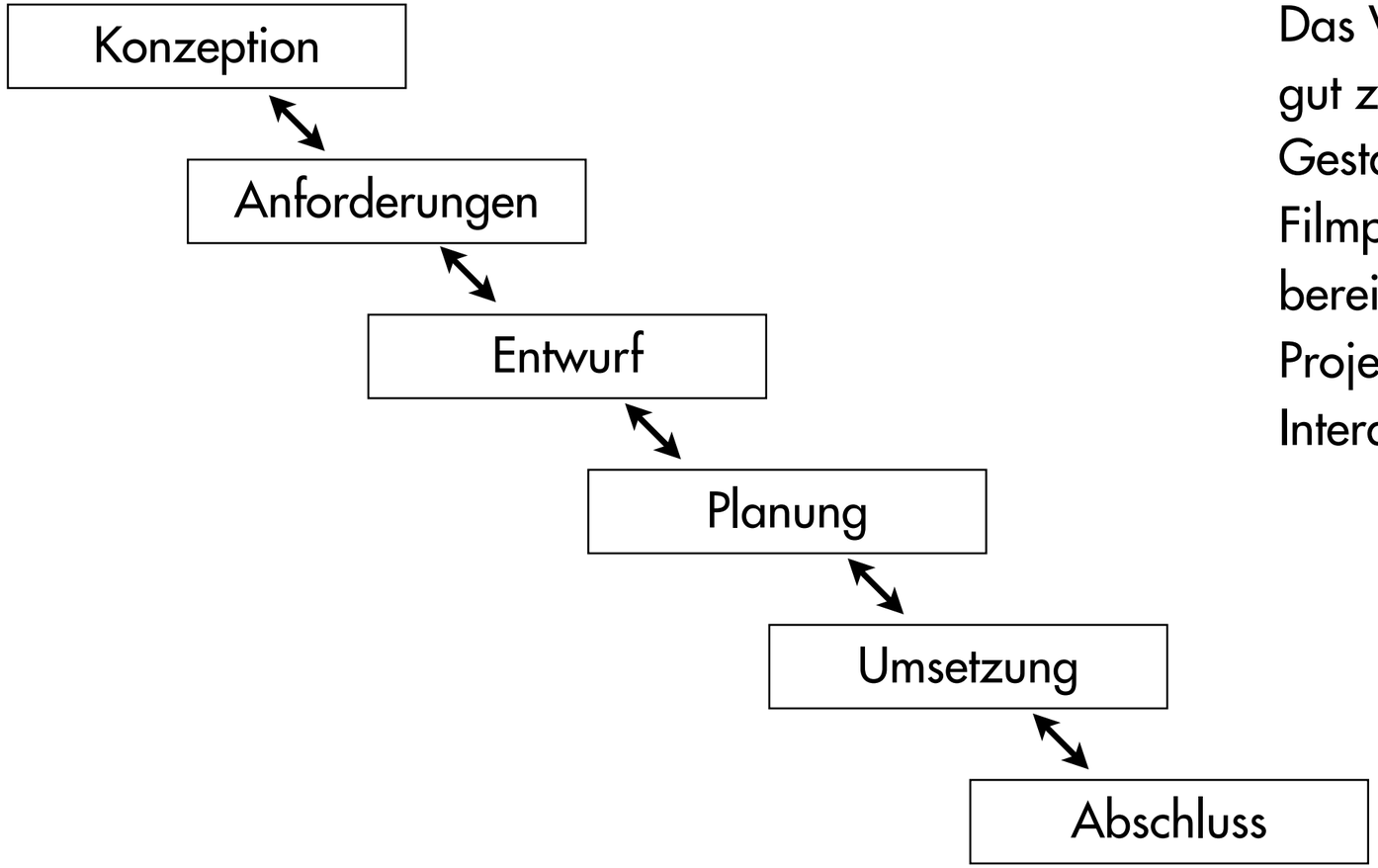
Projektphasenmodelle

Ein Projektphasenmodell beantwortet die Frage:

Wie hängen die einzelnen Projektphasen zusammen?

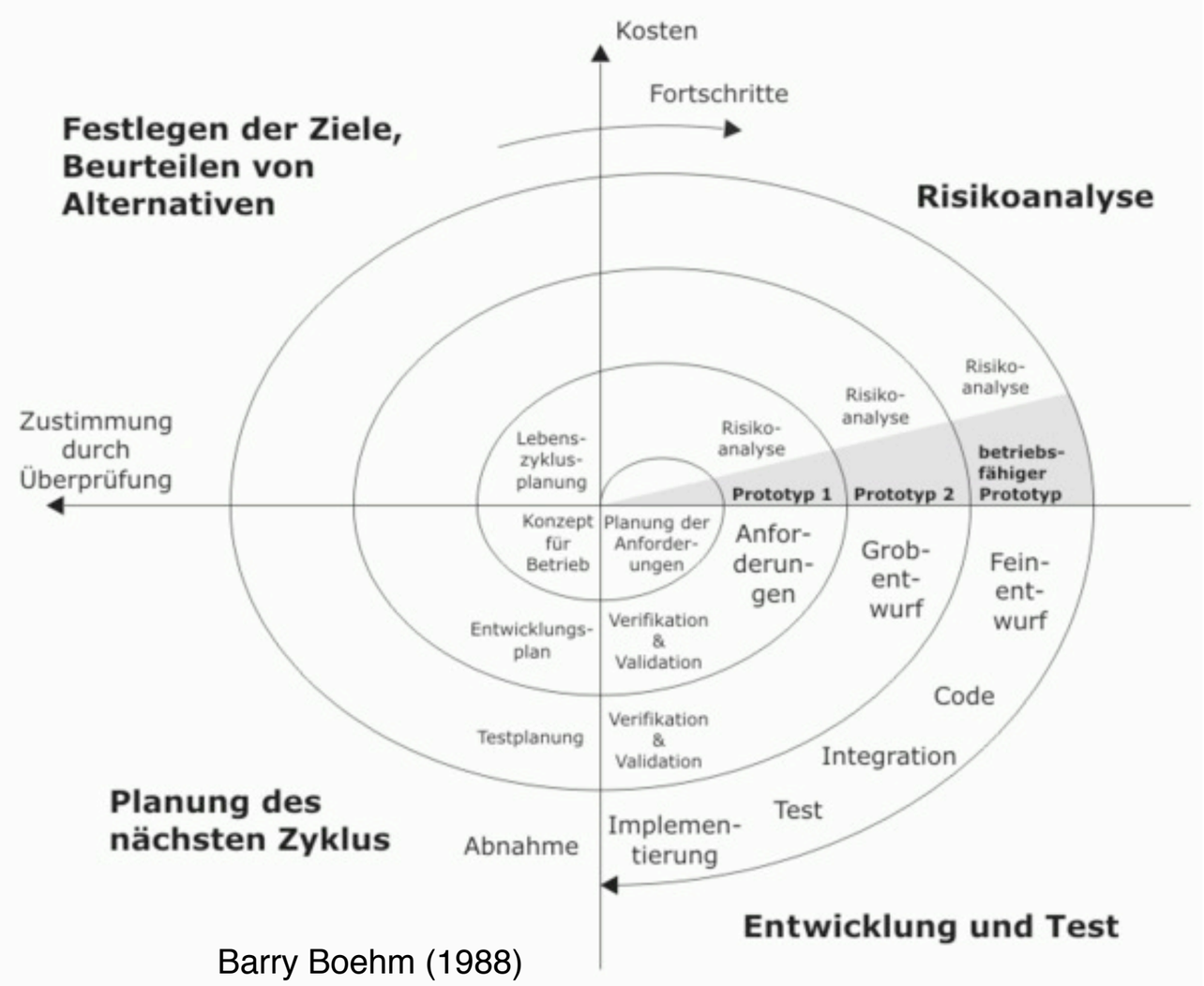
Wasserfallmodell

Nach Winston Royce 1970



Das Wasserfallmodell eigent sich gut zur Beschreibung medialer Gestaltungprozesse wie z.B. eine Filmproduktion, es scheitert jedoch bereits bei einfachen Software-Projekten, wie sie z.B. im Interaktionsdesign auftreten.

Spiralmodell

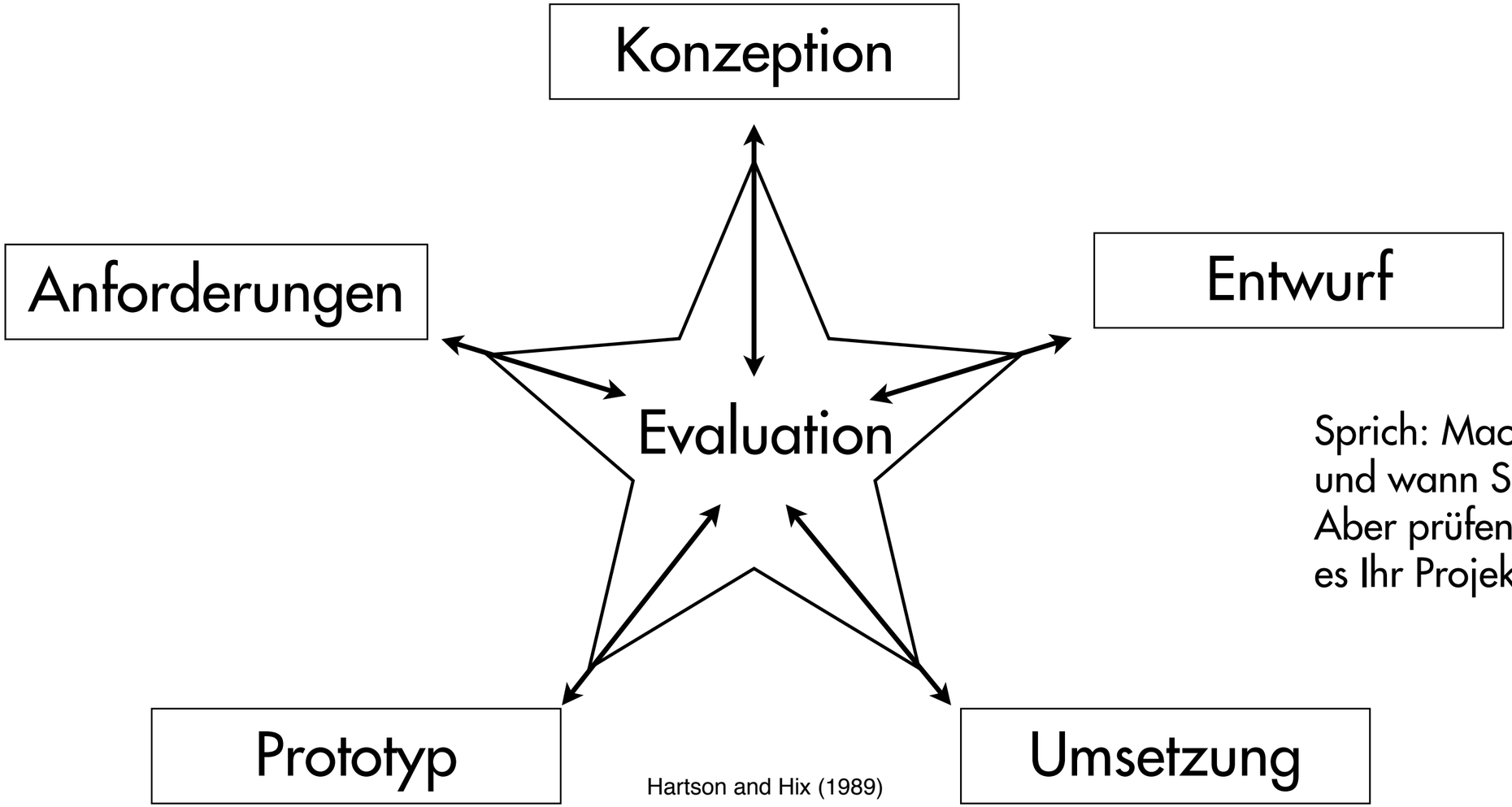


Barry Boehm (1988)

Das Spiralmodell ist ein Beispiel für iterative (Annäherung durch Wiederholung) Entwicklung.

Hauptgrund für dieses Vorgehen ist der Umstand, dass die Anforderungen an ein (IxD-)Softwareprodukt sich erst im Laufe der Entwicklung zeigen und nicht präzise genug im Vorfeld bekannt sind.

Das Stern-Modell für Interaktionsdesign



Hartson and Hix (1989)

Sprich: Machen Sie was Sie wollen und wann Sie es wollen.
Aber prüfen Sie danach immer, ob es Ihr Projekt weiter gebracht hat.

Leitfragen der Konzeption

Interaktion

Kognition

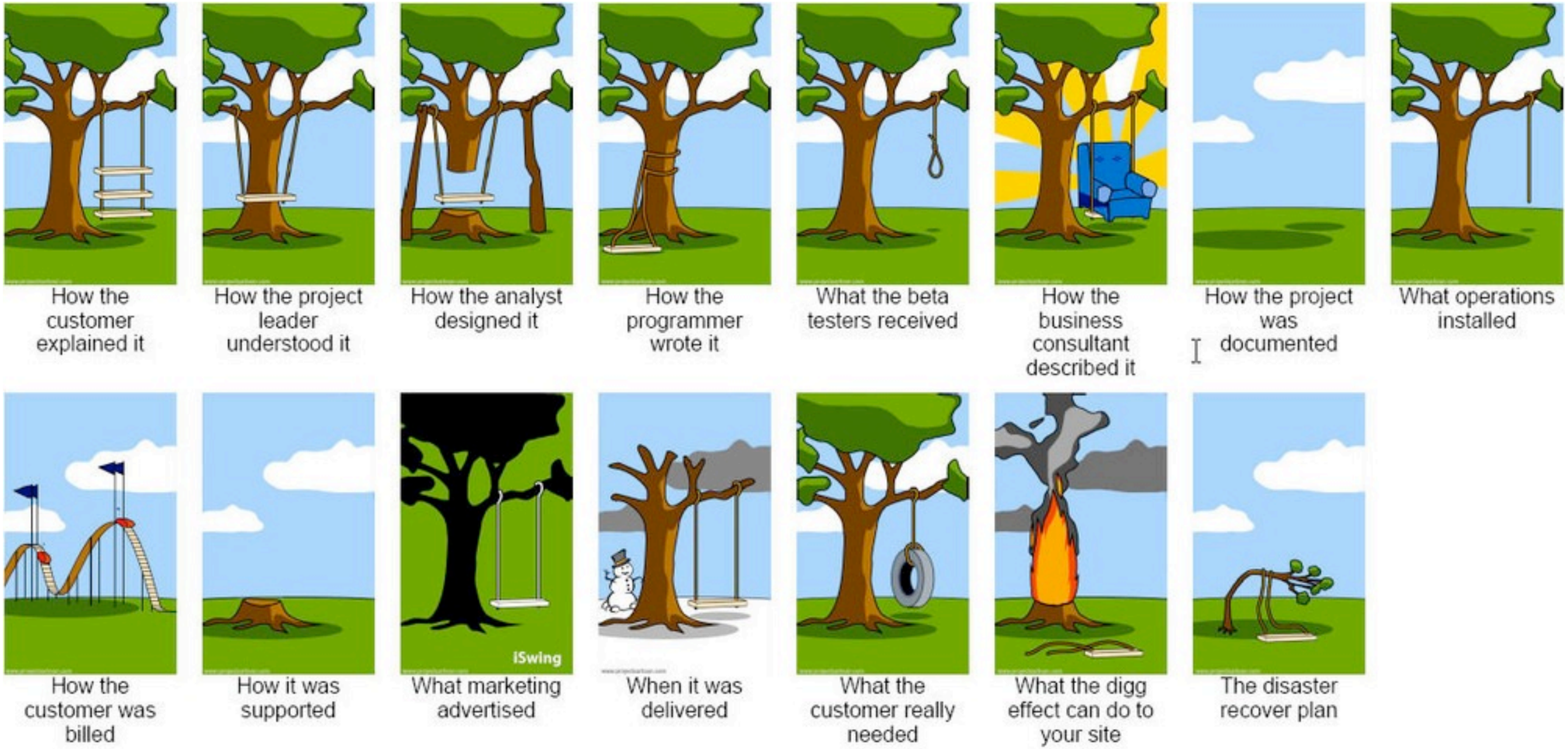
Emotion

Interface

Anforderungsanalyse

funktionale Anforderungen

nicht-funktionale Anforderungen



Entwürfe

»To get a good idea, get lots of ideas«

An expert is someone
who gets reminded of just the right
prior experience to help him in processing his current experiences.
(Schank 1982)

Prototypen

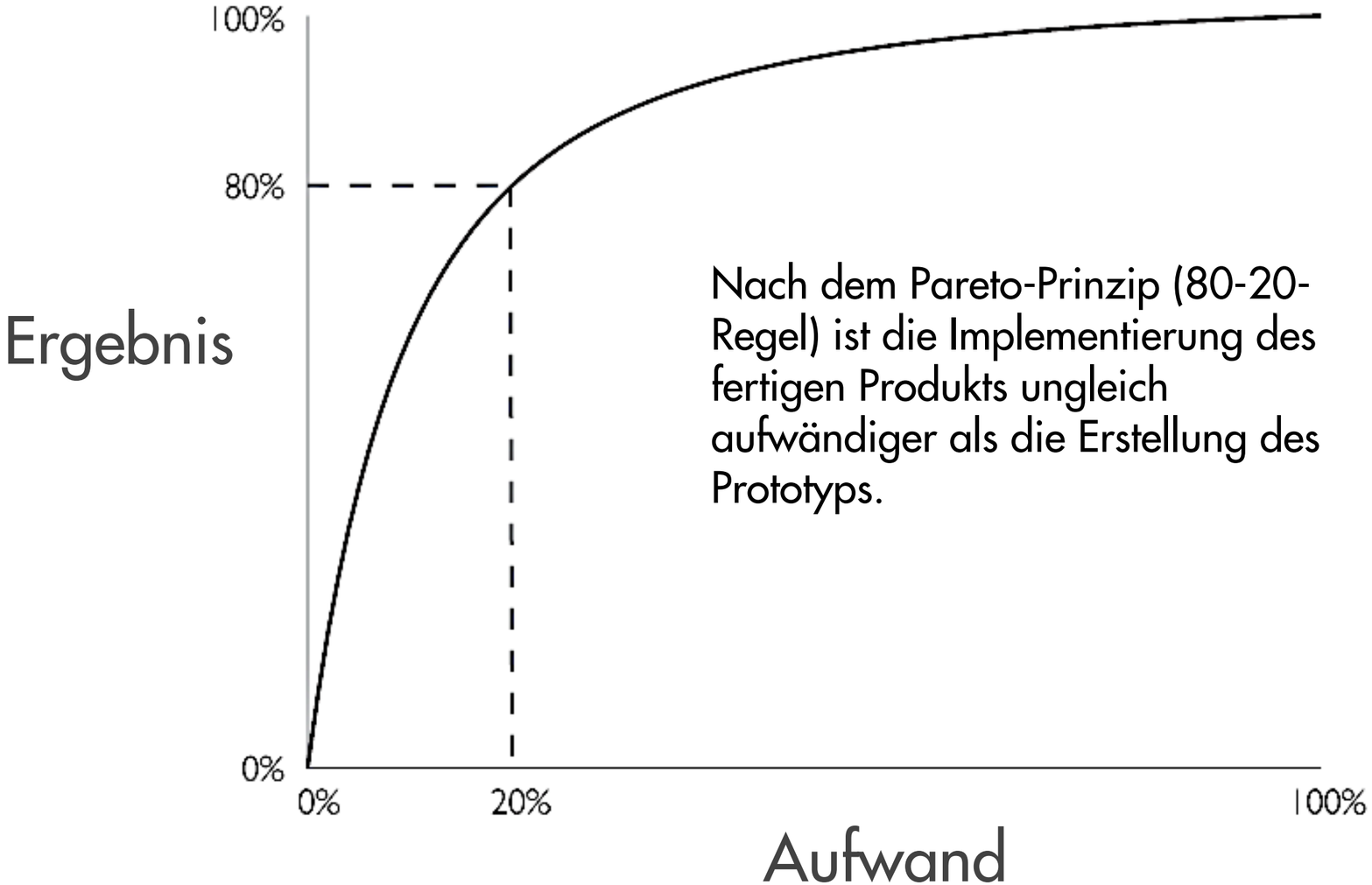
BOX 6.2 The Value of Prototyping

I learned the value of a prototype through a very effective role-playing exercise. I was on a course designed to introduce new graduates to different possible careers in industry. One of the themes was production and manufacturing and the aim of one group exercise was to produce a notebook. Each group was told that it had 30 minutes to deliver 10 books to the person in charge. Groups were given various pieces of paper, scissors, sticky tape, staples, etc., and told to organize ourselves as best we could. So my group set to work organizing ourselves into a production line, with one of us cutting up the paper, another stapling the pages together, another sealing the binding with the sticky tape, and so on. One person was even in charge of quality assurance. It took us less than 10 minutes to produce the 10 books, and we rushed off with our delivery. When we showed the person in charge, he replied, "That's not what I wanted, I need it bigger than that." Of course, the size of the notebook wasn't specified in the description of the task, so we found out how big he wanted it, got some more materials, and scooted back to produce 10 more books. Again, we set up our production line and produced 10 books to the correct size. On delivery we were again told that it was not what was required: he wanted the binding to work the other way around. This time we got as many of the requirements as we could and went back, developed one book, and took that back for further feedback and refinement before producing the 10 required.

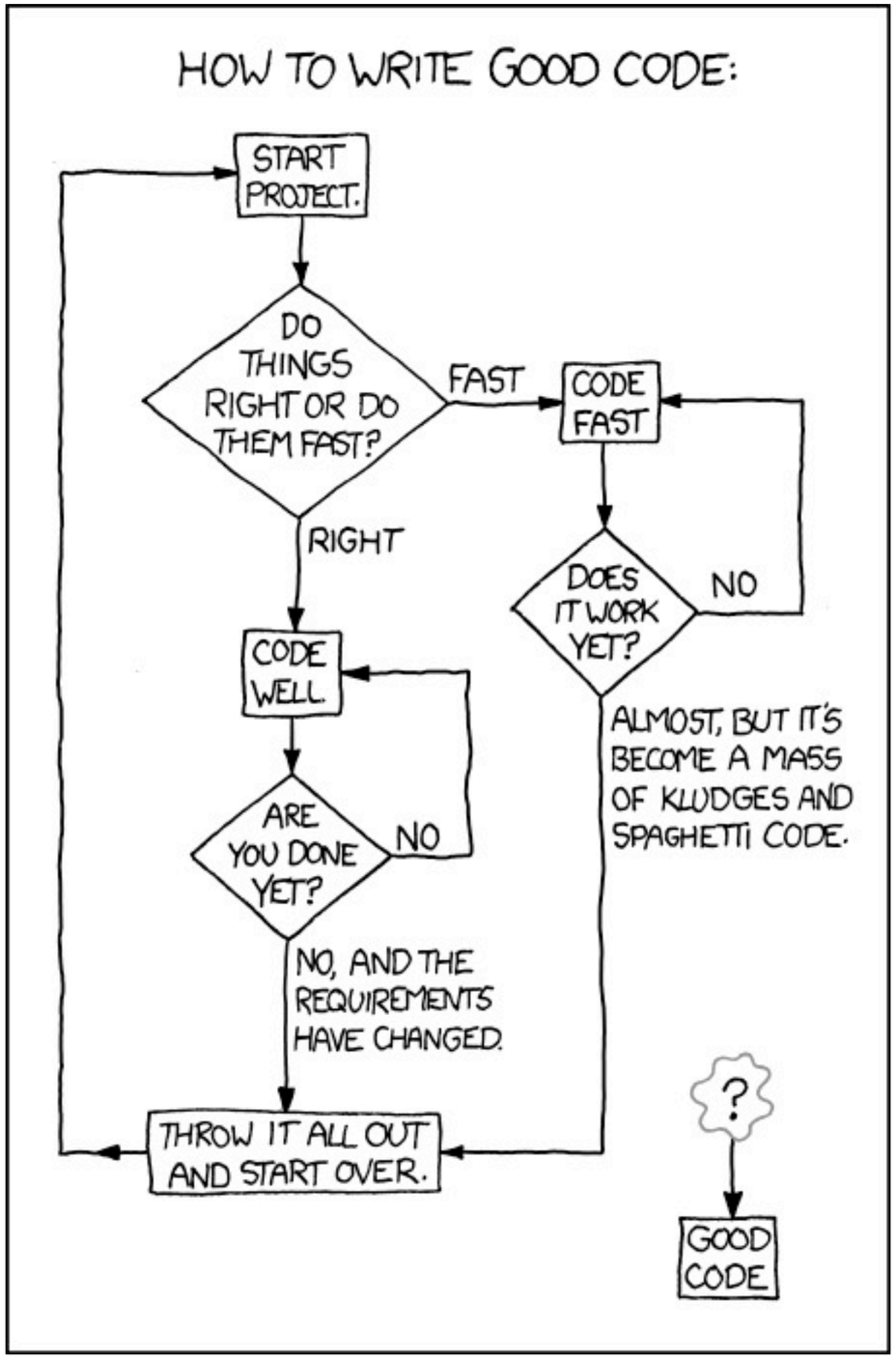
If we had used prototyping as a way of exploring our ideas and checking requirements in the first place, we could have saved so much effort and resource!

http://www.wiley.com//legacy/wileychi/interactiondesign/pdf/ID_ch6.pdf

Umsetzung



Nach dem Pareto-Prinzip (80-20-Regel) ist die Implementierung des fertigen Produkts ungleich aufwändiger als die Erstellung des Prototyps.



Evaluationskriterien

Bezogen auf die Anforderungen

Bezogen auf das Konzept

Technische Machbarkeit

User Feedback

Unser Auftrag für das Musterprojekt :
Bereichern Sie unseren Gang mit einem interaktiven Ausstellungsobjekt.

Beispielprojekt : Konzeption

Interaktiver Spiegel zeitversetzt

Interaktive Karte

Emotionsanzeigungsgang

Audio-Bewegungs-Visualisierer

Interaktiver Parcours
Minesweeper
Merk-Dir-den-Weg

Kaffeeautomat

Fahrstuhl

Marco-Fuchs-Detektor und -Rufer

Laser Paint-Ball