

EDV & Multimedia Interaktionsdesign

10 – Vorgehensmodelle

Prof. Dr. Jochen Koubek

09. Januar 2012



Übung



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


Projektthema

Externe Anfrage : Kunde gibt das Thema vor

Interactive Art : Ausdruckswille gibt das Thema vor
z.B. ISEA2012, lab30, transmediale

Game : Geschichte oder Genre stehen am Anfang

Technische Studie : vorhandenes Interface soll genutzt werden



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

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

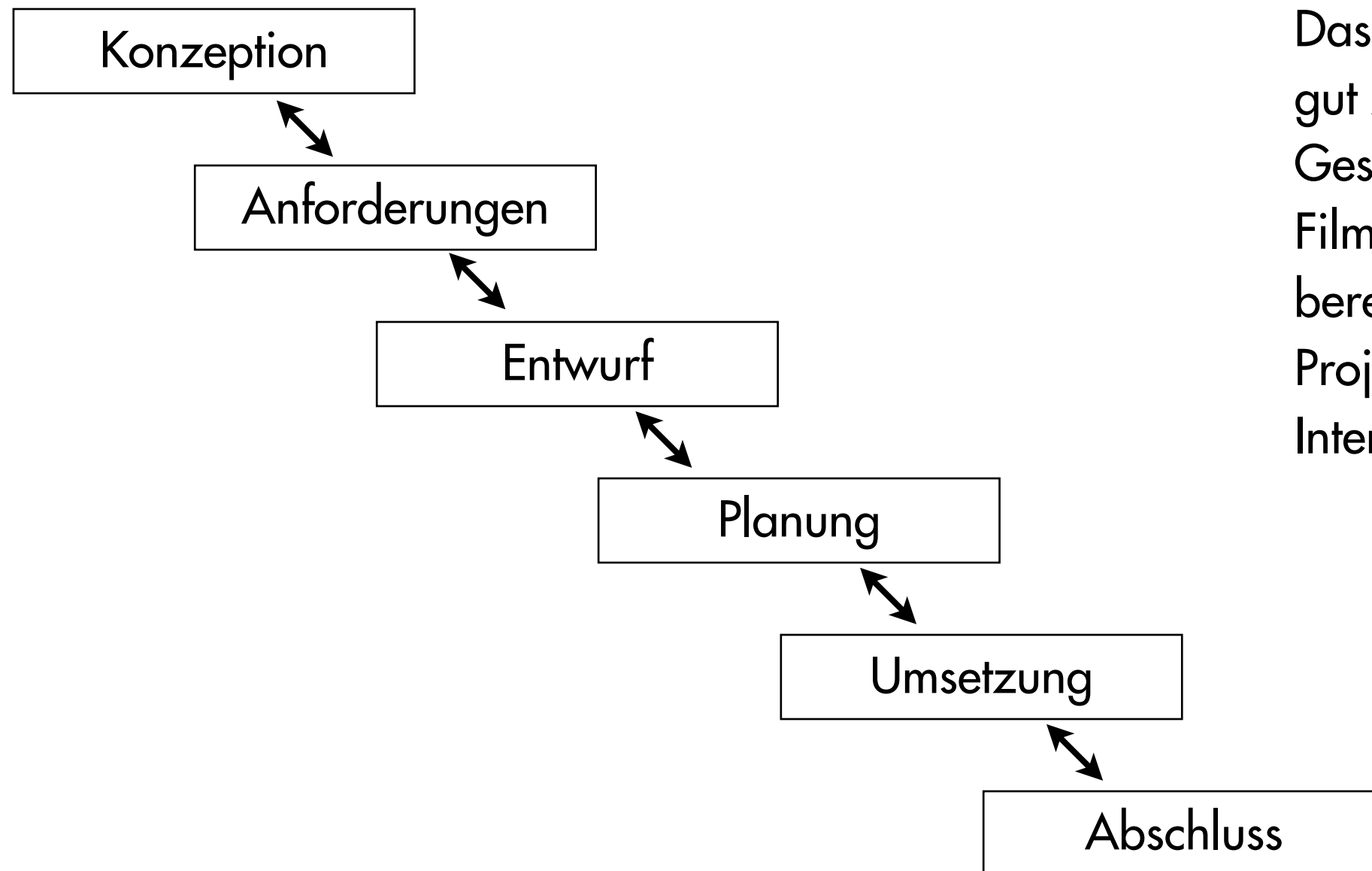
Projektphasenmodelle

Ein Projektphasenmodell beantwortet die Frage:

Wie hängen die einzelnen Projektphasen zusammen?

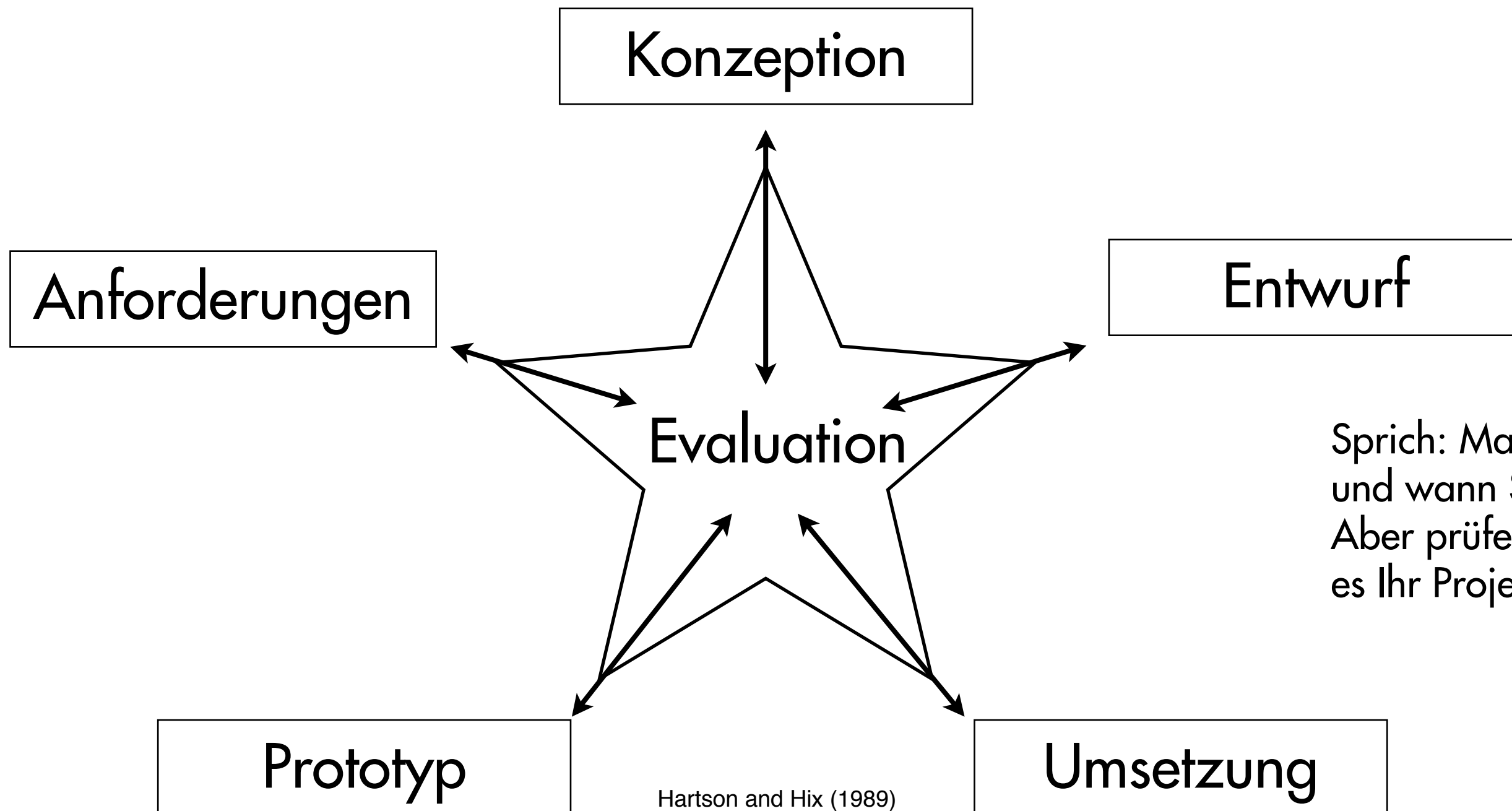
Wasserfallmodell

Nach Winston Royce 1970



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

Das Stern-Modell für Interaktionsdesign



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

Kommunikation

s. VL 6-9

Anforderungsanalyse

funktionale Anforderungen

nicht-funktionale Anforderungen



How the customer explained it



How the project leader understood it



How the analyst designed it



How the programmer wrote it



What the beta testers received



How the business consultant described it



How the project was documented



What operations installed



How the customer was billed



How it was supported



What marketing advertised



When it was delivered



What the customer really needed



What the digg effect can do to your site



The disaster recover plan

Entwürfe

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

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

Prototypen

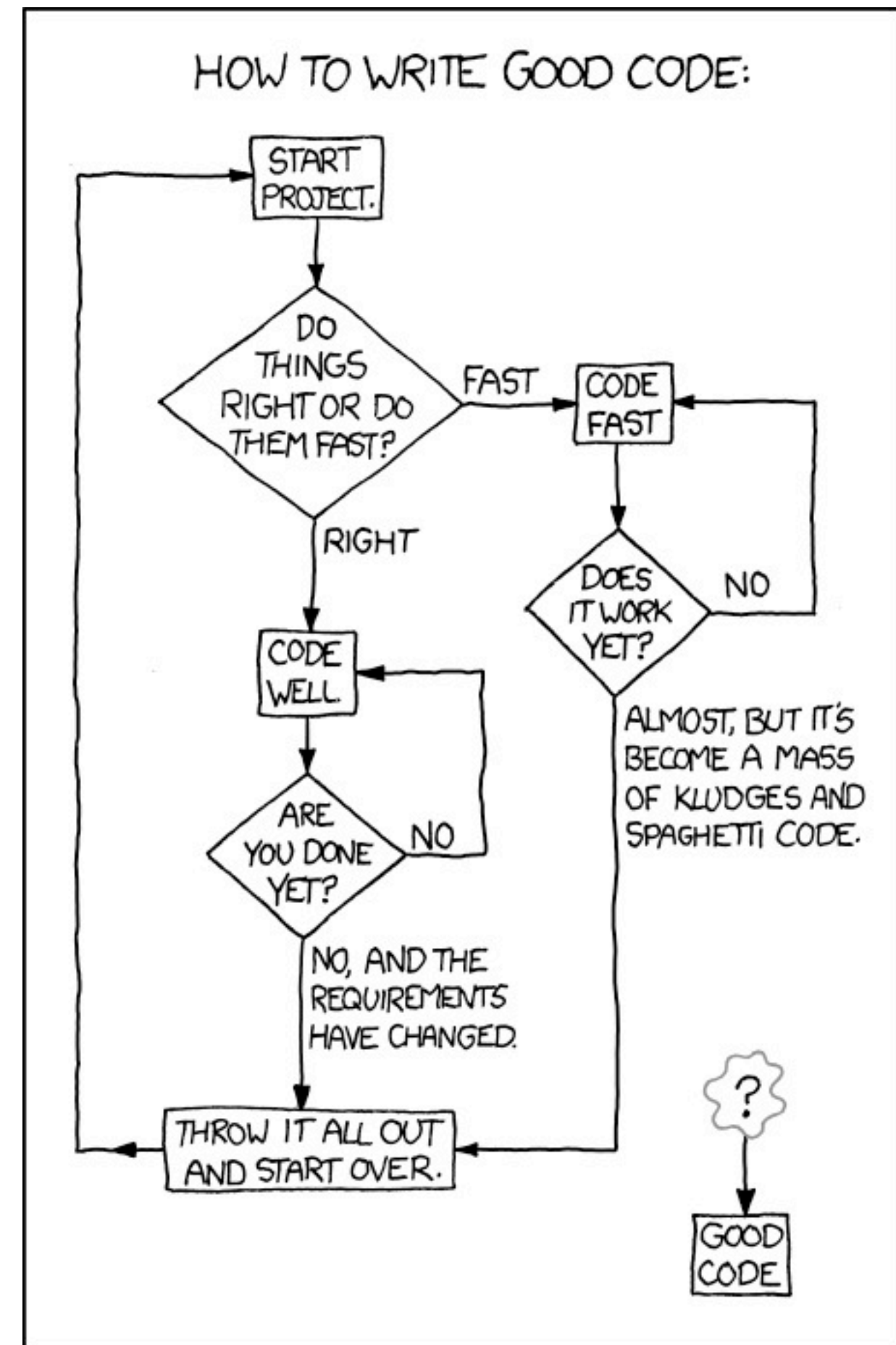
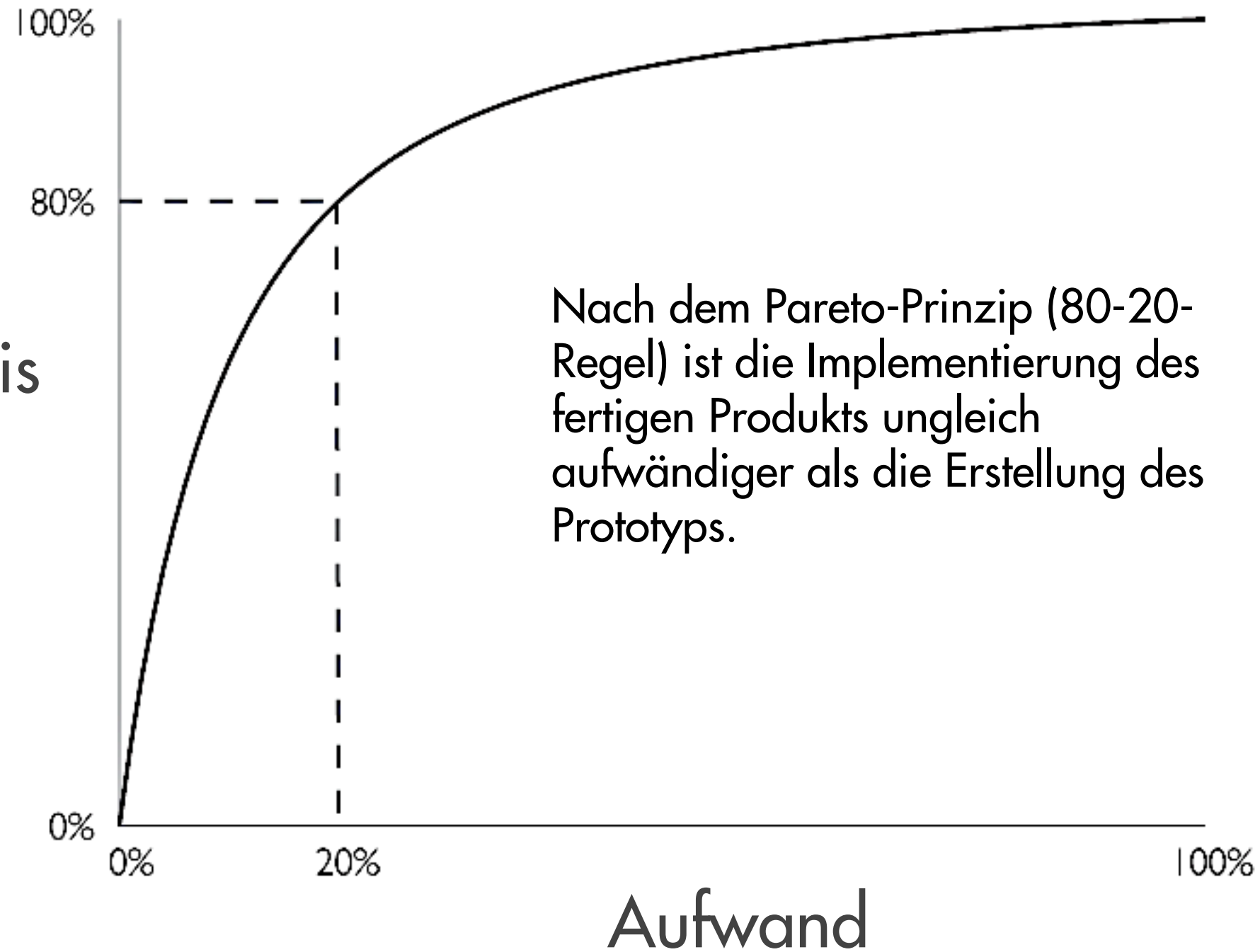
BOX 6.2 The Value of Prototyping

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!

Umsetzung



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

Ocean's 12 Laserdance

Treppen-Piano

Interaktive Matte
(s. Tabaluga-tivi)

Interaktive Decke
(Positionsabhängig)

Mensakarten-RFID-Game