

## FORLØBSBESKRIVELSE

Titel på forløb: Prototypeudvikling	
Uddannelsessted: Det Blå Gymnasium Tønder	Undervisningstimer i klokketimer: 20
Uddannelse: HHX	Verdensmål: 12
Fag: Informatik	Forløbsnummer: toha_hhx_inf_C_110
Niveau: C 1.G	Underviser: Lars Laursen

### INDHOLDSBESKRIVELSE

Eleverne skal i dette forløb arbejde med agil udviklingsproces, hvor de løbende brugertester og foretager iterationer i processen med at fremstille en prototype af en app.

Projektet tager udgangspunkt i en fiktiv case om vennerne Henriette, Henrik og Pernille, der siden efterskolen alle tre har gået meget op i genbrug og bæredygtighed. Indtil nu har det mest drejet sig om deres eget forbrug, men nu har de besluttet sig for at gå skridtet videre. De nemlig vil gerne fremme FN's verdensmål nummer 12 – ansvarligt forbrug og produktion.

Derfor har de besluttet at lave en online genbrugsbutik, hvor brugerne kan donere tøj og ting, som så bliver sat i stand og solgt som Vintage, Genbrug eller Re-design.

Inden de kan komme i gang, skal de dog have udviklet et IT-system, som kan det de ønsker.

Det er her eleverne kommer ind i billedet. De skal nemlig udvikle en prototype til en app, som kan indfri de ønsker, de tre venner har.

### INDHOLD

Problembaseret læringsprojekt hvor eleverne arbejder i mindre grupper. Der er løbende indlagt vejledning med underviser og milepæle som eleverne skal overholde. Der er særlig fokus på prototyper, målgrupper, user-stories, kravsspecifikation, brugervenlighed, brugertest, designprincipper for UI.

### FAGLIGE MÅL

Konstruktion af it-system som løsning til en problemstilling  
Interaktionsdesign  
Innovation

### ANDET