IRIS

OSLO SKOLEMUSEUM

Classroom of the future

“Design an educational application for new classroom learning (eks. gaming) *or* a new way to learn about traditional topics or objects“

Målgruppen

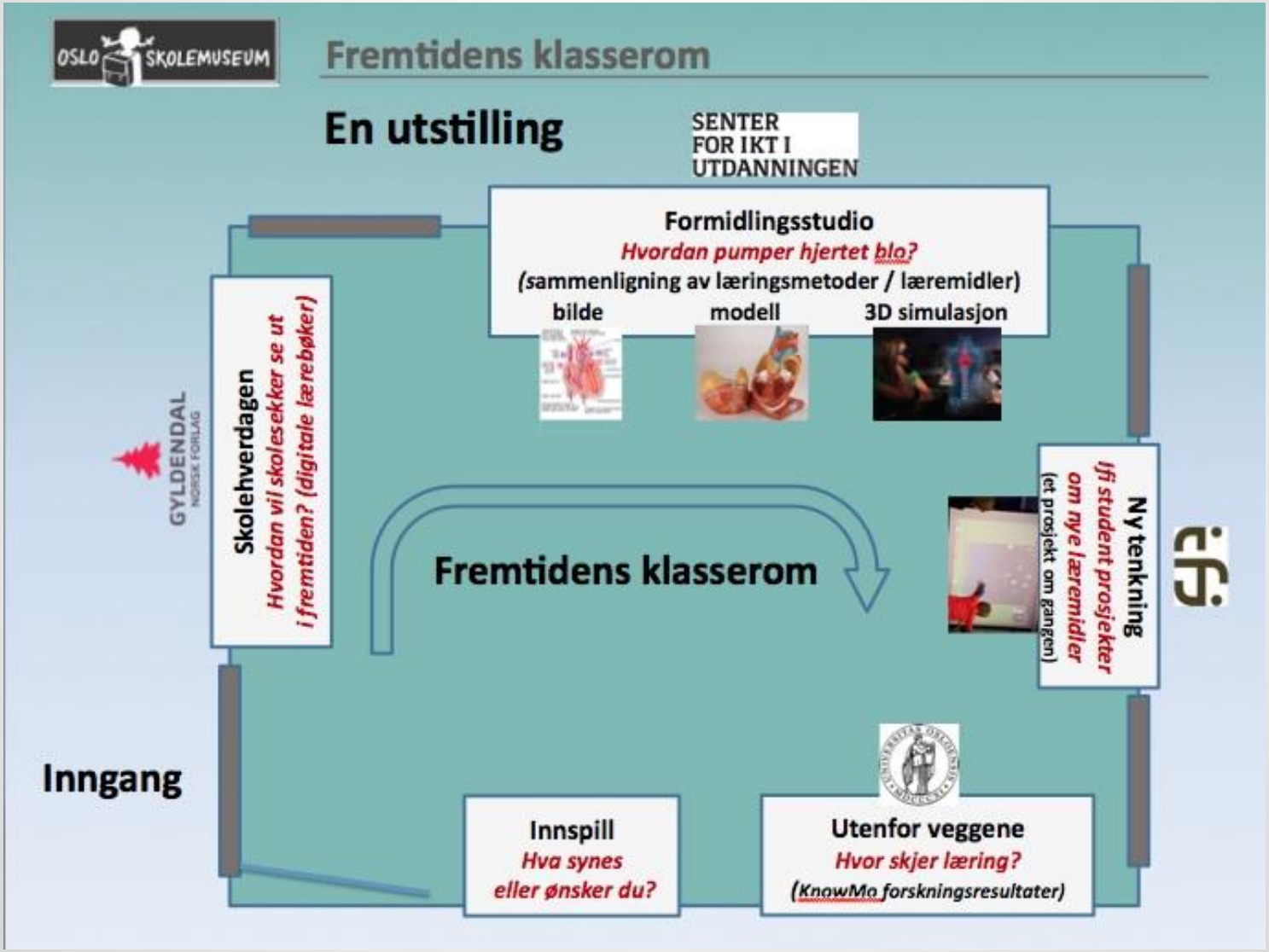
- Alle besøkende til Oslo Skolemuseum.

Skoleklasser, lærere, forskere og andre interesserte.

Primær målgruppe:

- 5. klassinger. Alder 9 -10.

Utstillingsrommet



Moodboard

Et slags tankekart over idéen i startfasen.

Classroom of the future

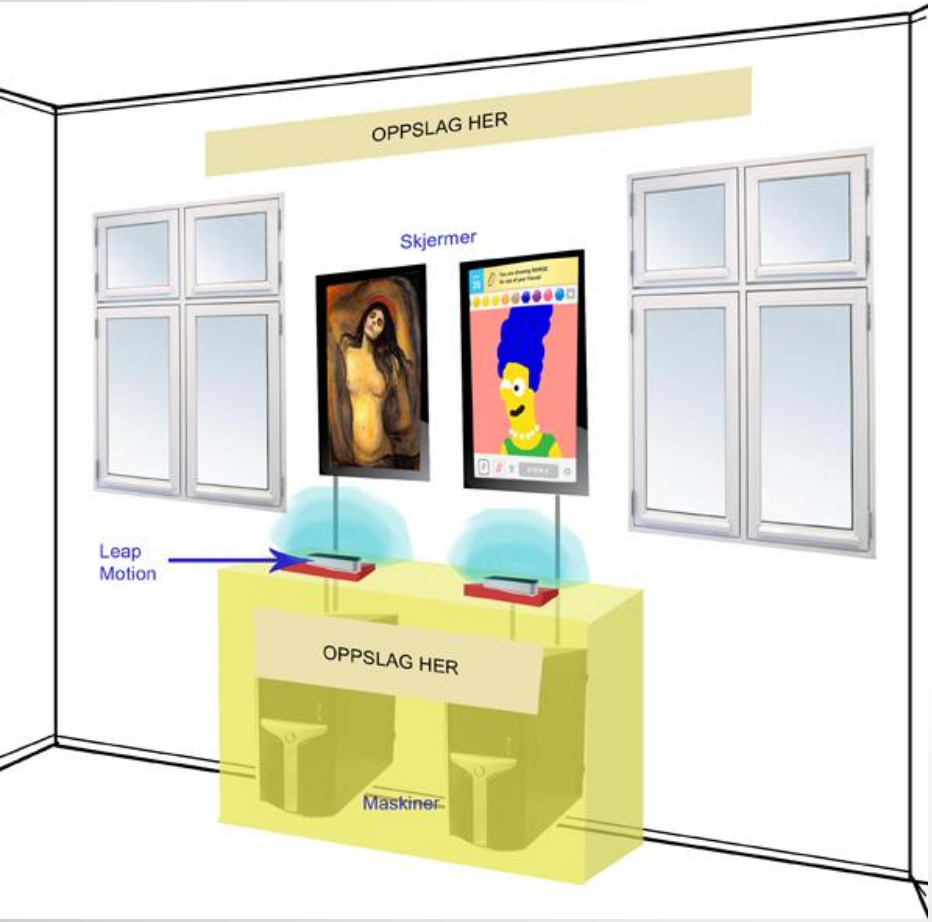
Interaktiv applikasjon beregnet for Leap motion.

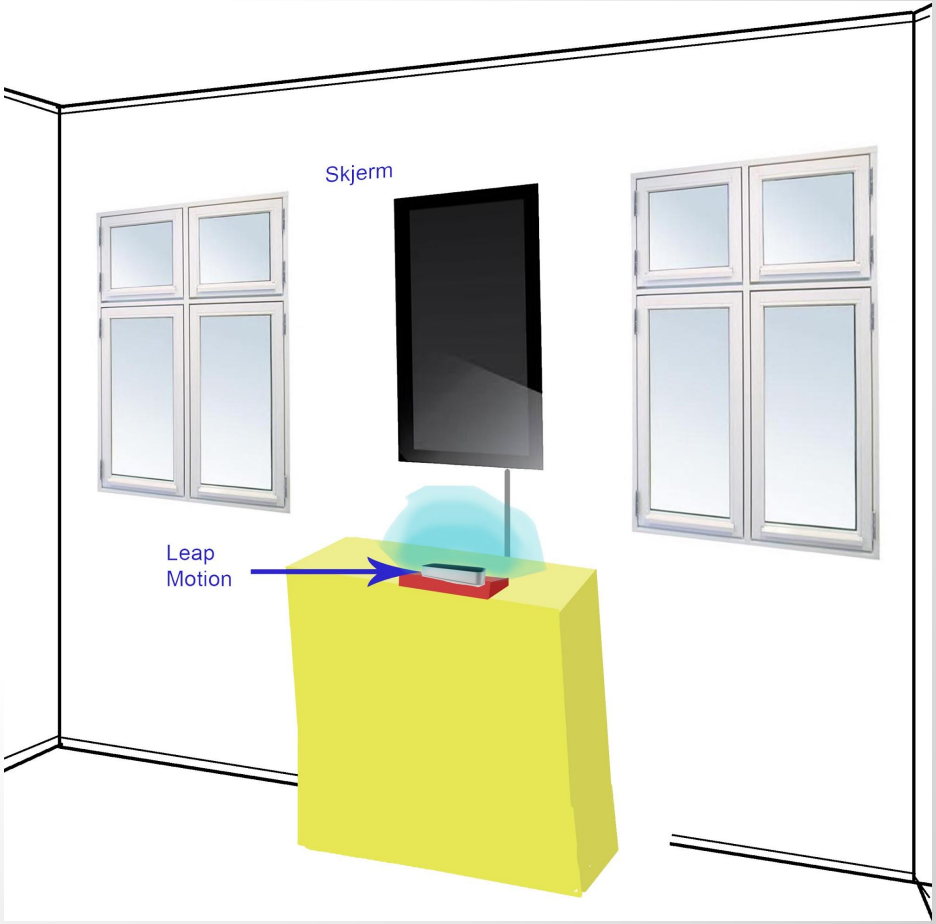
Interaktiv software som styres ved hjelp av Leap motion. Med formål om å lære besøkende om malerene til Munch, og inspirere til kreativitet. Besøkende vil bli oppfordret til å lage sitt eget Munch-maleri ved å bruke leap motion og en tegne aplikasjon.

- I samsvar med Oslo Skolemuseums ønsker
- Interaktivt
- Kreativt
- Wow-faktor, spesielt for yngre brukere som aldri har sett Leap tidligere.
- Står i kontrast til utstillingene som finnes på Oslo skolemuseum. (som ønsket)

- Kan vi bruke eksisterende apps?
- Kan vi modifisere eksisterende apps?
- Copyright issues? Avhengig av løsningen.
- Kan bli teknsik vanskelig. (programmering)
- Ønsket om samarbeid oppfylles muligens ikke, med mindre vi utvider med to Leap. To skjermer? To brukere på en Leap?

Low- Fidelity prototyper fra brainstorming





Datainnsamlingsmetoder: observasjon og intervju

Målgruppen tester ut Leap motion (observasjon)
Samtale om reaksjoner (ustrukturert gruppeintervju)

Interessenter (stakeholders)

Primary stakeholders:

- Prosjektleder(Katie): Målgruppen skal ikke nødvendigvis lære noe, men produktet skal representere en fremtidig mulighet for læring.

- Målgruppen: Bruk av fysiske knapper. Syntes Leap motion var vanskelig å bruke, men veldig gøy.

Secondary stakeholders:

- Veileder(Alma): Valg av Leap Motion, og at det skal være kult å bruke produktet.

- Foresatte, skolen, utviklere, andre brukere, utdanningsetaten mm.

Designprosessen

Designprinsipper:

- Constraints, Visibility, Affordance.

Konsepter:

- Familiarity gjennom skeuomorfiske metaforer

Tilnærming: Brukersentrert design - Fokus på brukeren av løsningen

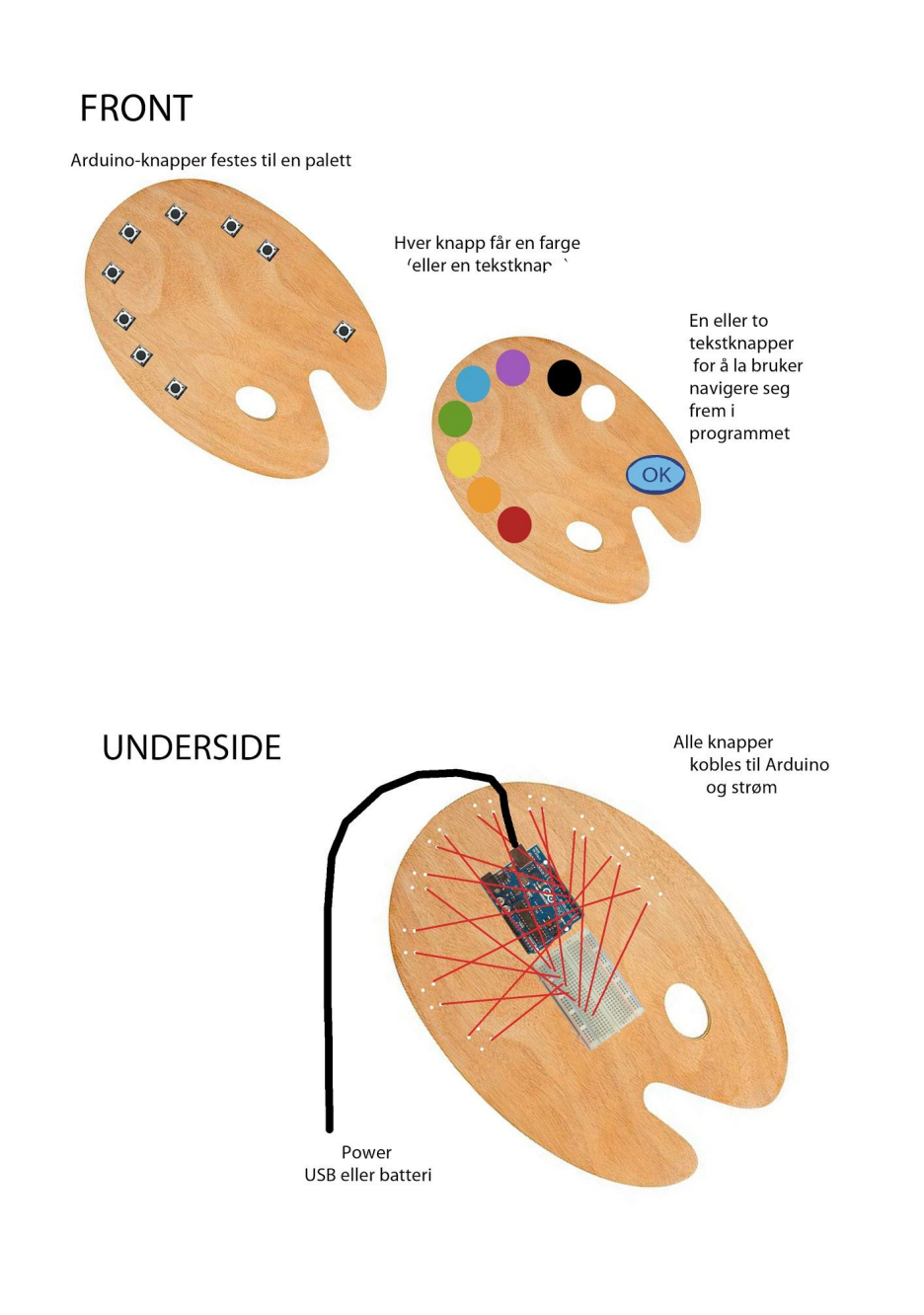
Konsept

- Leap Motion
- Tegneprogram
- Palett med knapper
- Pensel som redskap

Fargepalett

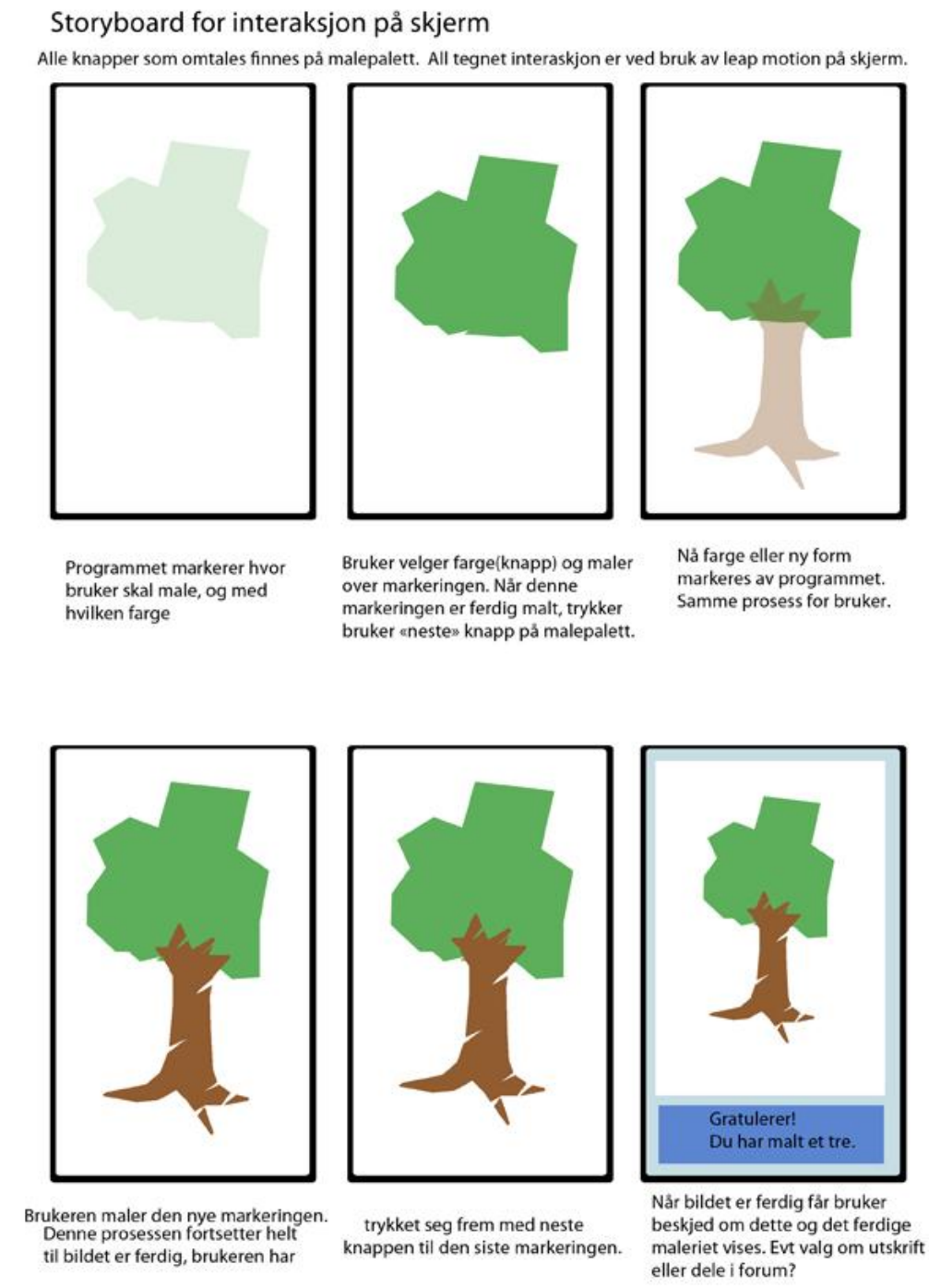
- Arduino basert

- Fysiske knapper som forandrer fargen i programmet



Low fidelity prototype: Storyboard

Interaksjon på skjerm



Low fidelity prototype: Animert storyboard

Oppsummering / Videre arbeid:

- Ny teknologi krever simple instrukser
- Læring som lek er effektivt
- Familiarity støtter oppunder dette.
- Utvikle fysisk- og programvareprototype.
- Evaluere

IRIS