

IN1060: eksamensinnlevering

individuell rapport

Innlevering i Devilry senest 13/6 kl 16:00.

I denne rapporten skal hver enkelt student dokumentere hva han/hun har lært om bruksorientert design i løpet av våren gjennom 1) å gjennomføre et prosjekt med bruksorientert design og 2) lære om teori og begreper gjennom litteratur, forelesninger og diskusjon på øvingsgruppene. I denne rapporten er hensikten å koble sammen teori og praksis ved å reflektere over 1) og 2) ovenfor.

Alle spørsmålene må besvares unntatt de merket med *EKSTRA*. Bruk gjerne ditt eget prosjekt som eksempel. Husk at sensor nettopp har lest grupperapporten slik at du kan henviser til det som står der.

1. Om temaet for in1060: bruksorientert design (25%)

- a) Beskriv kort hva ”bruksorientert design” går ut på. Forklar hva som kjennetegner denne tilnærmingen. Sammenlikne gjerne det du har lært i in1060 med det du lærte i in1050.
- b) Beskriv iterasjonene i prosjektet. Fikk data-analysen eller designkritikken innflytelse på design-prosessen (f.eks. startet en iterasjon, endret datainnsamlingsmetode eller konsept)?
- c) Beskriv hvilke designvalg brukerne deres var med på i prosjektet, og diskuter om prosjektet kan sies å ha inkludert reell brukermedvirkning (”participatory design”).

2. Om design og prototyping (25%)

- a) Forklar hvordan ditt prosjekt kom fram til konsept og form-konsept
- b) Forklar hva som menes med begrepene i følgende uttrykk:
 - a. design som en prosess av ”seeing – moving – seeing”
 - b. design som ”framing” av ”wicked problems”
 - c. ”reflection-in-action” og ”reflection-on-action”
- c) Beskriv prototypingen i ditt prosjekt med begrepene fra Houde og Hill sin artikkel
- d) Hornecker og Buur beskriver ”tangible interaction”: fysisk sansbar interaksjon, og nevner noen dimensjoner de mener kan beskrive fysisk sansbare tekniske løsninger. Diskuter om en eller flere av disse kan beskrive interaksjon med prototypen i ditt prosjekt:
 - 1) fysisk sansbar håndtering (manipulering) av den tekniske løsningen
 - 2) romlig interaksjon, dvs. at interaksjonen foregår i det fysiske rommet
 - 3) fysisk integrering og tilrettelegging av den tekniske løsningen for kroppslig interaksjon
 - 4) den fysiske representasjonens uttrykk og uttrykksfullhet

EKSTRA) Diskuter hva som kjennetegner interaksjon med autonome ”smarte” artefakter. Hvilke nye interaksjonsmekanismer får vi når vi designer roboter?

3. Om bruk og om datainnsamling og analyse (25%)

- a) Forklar hva som menes med følgende begreper, og gi gjerne eksempler:
 - a. "domestication", "commodification", "appropriation" og "conversion"
 - b. "learning" og "un-learning" av vaner og rutiner
- b) Hvordan kan designere få vite noe om bruk før de har laget det som skal brukes?
- c) Beskriv dine egne erfaringer med å gjøre intervju og observasjon. Hvordan kan de to metodene utfylle hverandre?
- d) Hvordan kan undersøkelser av ting og steder utfylle intervjuer og observasjoner? Gi eksempler fra eget prosjekt eller pensum på
 - a. undersøkelser med forskjellig fokus (personer, aktiviteter, ting, steder osv.)
 - b. forskjellige måter å beskrive bruks-praksis på (tekst, tegning, kart, tabell, foto osv.)
- e) Hva er analyse? Hvordan gikk du (og dere) fram for å analysere dataene dere samlet inn i ditt prosjekt?
- f) Hvordan kan designere få vite om design-resultatet er vellykket – og hva betyr egentlig "vellykket"?

4. Refleksjon over prosjektet: Hva har lært ved å gjennomføre prosjektet? (25%)

- a) Hvilke prosjekt-aktiviteter var du med på og hva lærte du gjennom dem? Hva likte du best?
- b) Hvilke kunnskaper og ferdigheter har du tilegnet deg gjennom prosjektet?
- c) Hva var problematisk i prosjektet, hvordan og hvorfor. Hvordan løste dere problemene? Hvordan kan du unngå disse problemene i senere prosjekter? Hva vil du gjøre annerledes neste gang?
- d) Hvordan vurderer du prosjektet ditt i forhold til læringsmålene for in1060? (Læringsmålene står beskrevet på emnets hjemmeside) Har du lært det som er forventet?
- e) Hvordan evaluerer du prosjektet basert på evalueringskriteriene for emnet? Hva er bra og hva er ikke så bra (hva skulle dere gjerne ha fått til / fått tid til)? Begrunn!
- f) Hvordan vurderer du din egen innsats i prosjektet? Tilsvare din innsats i prosjektet 1/3 av 30 studiepoeng hver uke, dvs. ca. 184 timeverk / 4,6 ukeverk?

Den individuelle rapporten skal være på maks 8 sider (3200 ord) i Times 12 pkt. font.

Hensikten med den individuelle rapporten er å forklare og diskutere bruks-orientert design ut fra dine erfaringer og kunnskaper basert på ditt prosjekt og den teorien du har lest/hørt. Rapporten skal demonstrere 1) at du har lært det du skal lære i in1060, og 2) at du har bidratt i prosjektet.

Vurderingen legger mest vekt på kunnskapen og ferdighetene du har tilegnet deg, og at du kan reflektere (tenke) og bruke teorien og begrepene fra litteraturen på din egen praksis. Husk at sensor har lest grupperapporten så du kan henvise til kapitler og sider i rapporten i stedet for å gjenta alt som står der.

Innlevering i Devilry innen onsdag 13. juni kl. 16.00.

Lykke til!