

IN1060: eksamensinnlevering

individuell rapport

Innlevering i Devilry senest 14/6 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. Bruk ditt eget prosjekt som eksempel. Husk at sensor nettopp har lest grupperapporten slik at du kan henvide til det som står der ganske kort om nødvendig.

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

- a) Beskriv kort hva «bruksorientert design» går ut på. Forklar hva som kjennetegner denne tilnærmingen.
- b) Beskriv gangen i ditt prosjekt. Fikk data-analysen eller designkritikken innflytelse på design-prosessen – hvordan? (f.eks. startet iterasjon, endret metode eller konsept)?
- c) Beskriv hvilke designvalg brukerne deres var med på, og diskuter om prosjektet kan sies å ha inkludert reell brukermedvirkning («participatory design»).

2. Om design og prototyping (30%)

- a) Forklar hvordan ditt prosjekt kom fram til konsept og form-konsept
- b) Passer synet på design som en prosess av «seeing – moving – seeing» i ditt prosjekt? Forklar/begrunn
- c) Gi eksempler på “reflection-in-action” og “reflection-on-action” fra ditt prosjekt.
- d) Beskriv prototypingen i ditt prosjekt med begrepene fra Houde og Hill sin artikkel
- e) Hva var den største tekniske utfordringen i prosjektet, og hvordan løste dere den (komponenter, programmering, integrasjon ...) Forklar og begrunn. Referer gjerne til koden.
- f) Bruk begrepet «affordances» til å karakterisere prototypen i ditt prosjekt
- g) Hornecker og Buur sin beskrivelse av «tangible interaction» inneholder fire dimensjoner. Diskuter om 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 tekniske løsning for kroppslig interaksjon
 - 4) den fysiske representasjonens uttrykk og uttrykksfullhet
- g) Om interaksjonsdesign med «nye» teknologier
 - 1) hva er de viktigste utfordringene interaksjon med autonome, lærende artefakter?
 - 2) hvilke nye hensyn må vi ta hvis vi i designer interaksjonsmekanismer for roboter?
 - 3) brukte dere begrepet «facilitation» (tilrettelegging) i design av prototypen deres?

3. Om bruk og om datainnsamling og analyse (20%)

- a) Hvordan kan designere få vite noe om bruk før de har laget det som skal brukes? Hva trenger de å vite?
- b) Beskriv dine egne erfaringer med å gjøre intervju og observasjon. Hva lærte du om disse metodene gjennom å bruke dem?
- c) Beskriv om dere i ditt prosjekt har gjort (og hvorfor / hvorfor ikke). Referer til pensum.
 - a. undersøkelser med forskjellig fokus (personer, aktiviteter, ting, steder osv.)
 - b. forskjellige måter å beskrive bruks-praksis på (tekst, tegning, kart, tabell, foto osv.)
 - c. undersøkelser av rutiner som kan påvirke læring / «avlæring» i bruk av nytt artefakt
 - d. brukt både metodene intervju og observasjon for å utfylle hverandre
- d) Hva er egentlig analyse? Hvordan gikk du fram for å analysere dataene dere samlet inn?
- e) Hvordan kan designere få vite om design-resultatet er vellykket? Hva betyr «vellykket»?

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

- a) Hvilke kunnskaper og ferdigheter har du tilegnet deg gjennom prosjektet? Hva har du lært gjennom å delta i prosjekt-aktivitetene? Hva likte du best? Hva synes du var vanskeligst?
- b) Hvilke problemer støtte du/dere på i prosjektet, hvordan og hvorfor. Hvordan løste du/dere problemene? Hvordan kan du unngå disse problemene i senere prosjekter? Hva vil du gjøre annerledes neste gang?
- c) Hvordan vurderer du prosjektet ditt i forhold til læringsmålene for in1060? (Læringsmålene står beskrevet på emnets hjemmeside) Har du lært det som er forventet?
- d) Hvordan vurderer du din egen innsats i prosjektet? Tilsvare din innsats i emnet 1/3 av 30 studiepoeng hver uke, dvs. nesten 5 ukeverk?
- e) Hvordan evaluerer du prosjektet? Hva er bra og ikke så bra? Hva skulle dere gjerne ha fått til / fått tid til? Hva vil du gjøre annerledes neste gang, i et lignende prosjekt? Begrunn!

Den individuelle rapporten skal være på maks 8 sider / 3200 ord i Times 12 pkt. med linjeavstand 1,5. Forside kommer i tillegg. Du trenger ikke ha referanseliste for pensumartikler.

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 fredag 14. juni kl. 16.00.

Lykke til!