

Obligatorisk oppgave 0

Tema: Planlegging

Formål: Formålet med denne oppgaven er å velge et tema, samt forberede deg på arbeidet som kommer i oblig 1-3.

Leveringsfrist: 6. september 2015, kl. 23.59.

Oppgaven leveres i Devilry. Besvarelsen skal bestå av én PDF-fil (Filnavn: "brukernavn.pdf") på maks to sider. Husk navn i oppgaven.

Denne obligatoriske oppgaven er ment å hjelpe deg å komme i gang med arbeidet i kurset. I oppgaven skal du først velge deg et tema som vil danne utgangspunktet for de tre neste obligatoriske oppgavene. Oversikten over temaer finner du på emnets hjemmeside. Les gjennom de fire temaene og tenk gjennom hvilket tema du finner mest interessant og som du kunne tenke deg å utforske videre.

Oppgave: Valg av tema

- 1) Hvilket tema har du valgt?
- 2) Hva var din motivasjon for å velge temaet?
- 3) Hva forventer du å finne ut av ved det valget du har gjort?
- 4) Hvilke type brukere tror du det kan være aktuelt å involvere?
- 5) Hva ser du for deg blir de største utfordringene?

Besvarelsen din skal inneholde svar på disse fem oppgavene, maks to sider.

Lykke til!

Trenger du hjelp? Dersom du har spørsmål til den obligatoriske oppgaven kan du stille spørsmål i pausen under forelesningene eller møte opp på gruppetimer. I ukene før innleveringsfristen vil det være mulighet for å få gruppelæreren til å hjelpe til med obligen.

Obligatorisk oppgave 1

Tema: Datainnsamling

Formål: Formålet med denne oppgaven er å planlegge, gjennomføre og rapportere fra en datainnsamling.

Leveringsfrist: 20. september 2015, kl. 23.59.

Oppgaven leveres i Devilry. Besvarelsen skal kun bestå av én PDF-fil (Filnavn: "brukernavn.pdf"), samt en lyd- eller videofil fra intervjuet. Husk navn i oppgaven.

I oblig 0 valgte du deg et tema. Din første oppgave blir nå å samle inn data. Datainnsamlingsmetoden du skal bruke i denne oppgaven er intervju. Du skal planlegge, gjennomføre og rapportere datainnsamlingsprosessen. Du skal først gjennomføre et pilotintervju, og så gå i gang med hovedintervjuet ditt. Intervjuene må foregå ansikt til ansikt (dvs. ingen bruk av chatteprogrammer som Skype etc.), og det er et krav at du gjør lyd- eller videoopptak av både pilot- og hovedintervjuet. Opptak fra pilotintervjuet skal brukes til å evaluere pilotintervjuet og forberede hovedintervjuet. Opptaket fra hovedintervjuet skal brukes til å evaluere gjennomføringen av hovedintervjuet. Dette opptaket skal også vedlegges besvarelsen. Innleveringer uten lyd- eller videofiler vil automatisk bli underkjent. Det er videre et krav at du intervjuer to forskjellige personer i henholdsvis pilot- og hovedintervjuet ditt.

I siste del av oppgavene (oppgave 1.4 og 2.5) skal du rapportere fra intervjuet. Husk at det ikke er farlig om gjennomføringen avviker fra intervjuplanen. Det viktigste med oppgaven er at du viser evne til å reflektere over intervjuprosessen som metodikk for datainnsamling, og at du klarer å drøfte prosessen.

Oppgave 1: Pilotintervju

- 1) Planlegg pilotintervjuet: Bestem mål, deltager (målgruppe) og struktur (se kap. 7.2.1, 7.2.2 og 7.4).
- 2) Lag en intervjuguide med spørsmål tilknyttet de fem fasene av et intervju (se kap. 7.4.5).
- 3) Gjennomfør intervjuet (husk opptak). Intervjuets hoveddel skal være på minst 15 minutter.
- 4) Rapportert kort om hva du oppdaget i pilotintervjuet. Hvilke lærdommer du tar med deg til hovedintervjuet?

Oppgave 2: Hovedintervju

- 1) Planlegg pilotintervjuet ved å bestemme mål, deltager (målgruppe) og struktur. Intervjuobjektet kan ikke være det samme som i pilotintervjuet.
- 2) Lag en intervjuguide med spørsmål tilknyttet de fem fasene av et intervju (kap. 7.4.5).
- 3) Gjennomfør intervjuet (husk opptak). Intervjuets hoveddel skal være på minst 15 minutter.
- 4) Transkriber intervjuets hoveddel, dvs. minst 15 minutter av intervjuet.
- 5) Rapportert fra intervjuet:
 - a. Hva forventet du fra intervjuet? Hvilke overraskelser opplevde du?
 - b. Hvilke deler av intervjuet samsvarte godt med planen din og hvilke deler avviker fra planen?
 - c. Hvordan opplevde du intervju som datainnsamlingsmetode? Diskuter styrker og svakheter.
 - d. Hvilken lærdom har du tatt av denne prosessen? Hva vil du gjøre annerledes neste gang?

For å bestå oppgaven skal alle deloppgaver være besvart. I tillegg skal opptak fra hovedintervjuet leveres, samt transkripsjon av hovedintervjuet.

Lykke til!

Obligatorisk oppgave 2

Tema: Prototyping

Formål: Formålet med denne oppgaven er å få trening i hvordan man designer ulike alternativer til prototyper.

Leveringsfrist: 18. oktober 2015, kl. 23.59.

Oppgaven leveres i Devilry. Besvarelsen skal kun bestå av én PDF-fil (Filnavn: "brukernavn.pdf"). Bilder av prototypen og URL-er til prototypingmateriale skal legges inn i PDF-filen. Husk navn i oppgaven.

I denne oppgaven skal du fortsette med arbeidet du gjorde i oblig1. Basert på datainnsamlingen du har gjort skal du nå designe to prototyper tilpasset din målgruppes behov. I tillegg til å lage prototypene skal du også gi en beskrivelse av hvordan du har gått frem for å designe prototypene, samt hvilke dimensjoner, designprinsipper og egenskaper du har valgt å fokusere på.

Oppgave 1: Behov og krav

- 1) Analyser dataene du samlet inn i oblig 1 og presenter minimum tre behov som det kan være aktuelt å jobbe videre med.
- 2) Velg ut hvilke behov du ønsker å adressere med prototypene dine og formuler minimum 3 krav til hver av prototypene. Du kan enten lage to prototyper som adresserer det samme behovet, eller to prototyper som adresserer to ulike behov.

Oppgave 2: For *begge* prototypene skal du *lage* følgende:

- 1) Et scenario som presenterer bruker og tilhørende behov, egenskaper, karakteristikk og preferanser
- 2) En papirprototype som viser en grov skisse på hvordan designet skal bli
- 3) En mer høyoppløselig prototype hvor flere designvalg er tatt og designprinsipper er fulgt
(f.eks. wireframing, høyoppløselige skisser, videoprototyping, animering, materiell prototyping, skjermbilder)

Oppgave 3: For *begge* prototypene skal du videre *beskrive og utdype* følgende:

- 1) Prototypens grensesnitt, funksjonalitet og interaksjon
- 2) Valg av designprinsipper og retningslinjer
- 3) Hvilke dimensjoner som prototypes
- 4) Hvilke behov prototypen adresserer

Det er et krav at du velger *to ulike tilnærminger* når du skal prototype de to ulike designalternativene. Det innebærer at du ikke kan bruke samme teknikk når du skal lage den mer høyoppløselige prototypen. Velger du for eksempel å bruke wireframing til prototyping av ditt første designalternativ må du bruke en annen teknikk, for eksempel videoprototyping, til å prototype det andre alternativet. Begge designalternativene kan papirprototypes på samme måte.

Videre er det et krav at *kun én av prototypene kan ha WIMP- eller touch-baserte grensesnitt*. Du kan bruke oversikten på s. 159 i boka (Interaction Design 4th edition) til å finne eksempler på andre grensesnitt. Bruk gjerne også andre former for interaksjon slik at du virkelig får eksperimentert med ulike ideer.

Lykke til!

Obligatorisk oppgave 3

Tema: Evaluering

Formål: Formålet med denne oppgaven er å få erfaring i planlegging og gjennomføring av en evaluering.

Leveringsfrist: 15. november 2015, kl. 23.59.

Oppgaven leveres i Devilry. Besvarelsen skal kun bestå av én PDF-fil (Filnavn: "brukernavn.pdf"). Husk navn i oppgaven.

I denne siste obligatoriske oppgaven skal du evaluere prototypene du designet i obligatorisk oppgave 2. Du kan selv velge om du ønsker å evaluere den ene eller begge prototypene, men du må til sammen evaluere med minimum to brukere. For å planlegge evalueringen skal du først sette opp en evalueringsplan ved hjelp av DECIDE-rammeverket, og du skal deretter gjennomføre evalueringen. Formålet med evalueringen er å få svar på om prototypene dine imøtekommer målgruppens behov, samt identifisere problemer og forbedringspotensialer ved designet på prototypene. Det er derfor viktig at brukerne som skal evaluere prototypen representerer målgruppen for prototypene du har designet.

1) Benytt DECIDE-rammeverket til å sette opp en plan for evalueringen

Utover det som skal være med i evalueringsplanen i henhold til DECIDE-rammeverket, er det også viktig at du i evalueringsplanen svarer tydelig på følgende spørsmål:

- Hvilke oppgaver vil du be deltagerne om å utføre?
- Hvilke metrikker (for eksempel tid, hastighet, antall) du vil bruke under evalueringen?
- Hvordan du har tenkt å måle brukernes prestasjoner når de utfører oppgaver?
- Skal prototypene evalueres opp mot hverandre eller evalueres isolert? (*Du må ikke evaluere begge prototypene*)
- Hvilke egenskaper innehar deltagere du inkluderer i evalueringen?

Siden du utformer evalueringen på egenhånd, er det også du som legger alle føringer og begrensninger for gjennomføringen. Sett derfor opp en evalueringsplan du er i stand til å gjennomføre. Du må gjerne skrive en større evalueringsplan, men sørg for å presisere hvilke deler av evalueringen du ønsker å gjennomføre i denne obligatoriske oppgaven.

2) Gjennomfør evalueringen

Etter at du er ferdig med oppgave 1 kan du gå i gang med gjennomføringen av evalueringen slik den er beskrevet i evalueringsplanen. Det er viktig at du:

- Organiserer evalueringen slik at du klarer å samle inn all data du ønsker
- Dokumenterer underveis (ta video, bilder, observasjonsnotater, stikkord, lydopptak etc.)
- Informerer deltagerne om deres mulighet til å kunne trekke seg underveis

3) Skriv en rapport om gjennomføringen av evalueringen

På samme måte som du rapporterte fra intervjuprosessen i obligatorisk oppgave 1, skal du nå rapportere fra gjennomføringen av evalueringen. Du bør si noe om forventninger, opplevelser, avvik fra plan, samt lærdommer du tar med deg. Du behøver ikke presentere innsamlet data.

Besvarelsen skal bestå av (1) evalueringsplanen, (2) dokumentasjon fra evaluering (for eksempel bilder eller observasjonsnotater), og (3) en rapport om gjennomføringen av evalueringen.

Lykke til!

Temaer for obligatoriske oppgaver

Du kan velge mellom fire ulike tema for de obligatoriske oppgavene. Nedenfor følger en beskrivelse av de temaene du kan velge mellom:

Tema 1: Deling av musikkopplevelser

Å lytte til musikk kan vekke følelser, minner og stemninger. Vi kan lytte til musikk og skape musikk alene, eller sammen med andre. I dag foregår mye lytting og skaping av musikk gjennom ulike digitale innretninger.

Noter, CD, Wimp, Spotify, iTunes, sang i dusjen, MP3, vuggesang, Eva (45 år) som synger i kor, høre på en låt på trikken, Filharmonien, Øyafestivalen, spille sammen i en garasje etc.

Stikkordene her peker på at musikk kan skapes og deles på mange ulike måter, i mange ulike situasjoner, av mange ulike mennesker.

For dette temaet skal du jobbe med: *deling av musikkopplevelser*.

Tema 2: Forflytning

Å forflytte seg kan sies å være et grunnleggende behov vi har, alle sammen. Vi forflytter oss hver dag.

Sykkel, fottur i Jotunheimen, flytur til London, buss til skolen, ruter.no, pendle til jobben, sykle med avisen, Anthony (2 år) som sitter i pulk, kjøretur med automobilen, spasere til kjæresten, tog til butikken etc.

Stikkordene her peker på at forflytning foregår på mange ulike måter, ved hjelp av mange ulike teknologier, av mange ulike mennesker.

Av og til så trenger vi å kommunisere med noen andre for å kunne planlegge og gjennomføre en reise. For eksempel om du skal sykle sammen med en kamerat til stranden, så vil det være nødvendig å snakke sammen og utveksle informasjon om hvor og når dere skal møtes. Eller om du skal ta bussen til et sted du ikke har vært før, så kan du prate med noen som har vært der før, se på et kart, eller søke opp informasjon via ruter.no fra en mobilterminal eller en annen datamaskin.

For dette temaet skal du jobbe med: *forflytning fra A til B på ukjente steder*.

Tema 3: Logge inn og ut

For å kunne bruke ulike tjenester, datamaskiner, nettverk eller applikasjoner trenger vi ofte å logge inn og ut. De fleste av oss gjør det flere ganger hver dag.

Wi-Fi-nettet hos bestemor, Altinn, e-postsystemet, Finn 57 år som skal selge sykkel på finn.no, Twitter, nettbanken, mobiltelefonen, Facebook, Android, biblioteket, skolekorpset etc.

Stikkordene her peker på at det å logge seg inn og ut av systemer er noe som mange gjør på ulike måter, i ulike situasjoner og aktiviteter, på forskjellige terminaler.

For dette temaet skal du jobbe med: *inn- og utlogging*.

Tema 4: Eldre

Vi går en eldrebølge i møte og teknologien er en våre viktigste støttespillere i møte med fremtidens utfordringer. Design av teknologi for eldre handler om å skape trygghet, sikkerhet og mestring for mennesker som ikke lenger er i stand til å ta vare på seg selv eller som trenger hjelp med sine daglige gjøremål.

Motorisk svikt, kognitiv svikt, ensomhet, ernæring, aktivisering, mosjon, nostalgi etc.

Systemer som designes for eldre må sørge for at ikke-tekniske eldre kan samspille med teknologien.

For dette temaet skal du jobbe med: *skape en bedre hverdag for eldre.*

De obligatoriske oppgavene

Når du i oblig 0 velger deg et tema så skal det følges igjennom de alle de tre neste obligatoriske oppgavene. Om du har valgt temaet musikkopplevelser i oblig 0, så skal oblig 1, oblig 2 og oblig 3 alle handle om musikkopplevelser. Obligatorisk oppgave 1 vil handle om datainnsamling; her skal du planlegge og gjennomføre et intervju for å lære mer om bruk. Obligatorisk oppgave 2 vil handle om prototyping; her skal du lage to prototyper basert på datainnsamlingen. Obligatorisk oppgave 3 handler om evaluering; i denne oppgaven skal du evaluere prototypene. Alle de obligatoriske oppgavene vil bli publisert på emnets hjemmeside i løpet av den første undervisningsuken.

Arbeidsform og innleveringer

Hver av de obligatoriske oppgavene skal besvares og leveres inn individuelt. Oppgavene leveres i Devilry. Det oppfordres allikevel til å jobbe sammen i grupper – for å samtale, samarbeide, samspille, utforske sammen, lære sammen etc. Det er kun anledning til å levere besvarelsen som én PDF-fil; alle andre filformater vil bli avvist.

Godt valg!