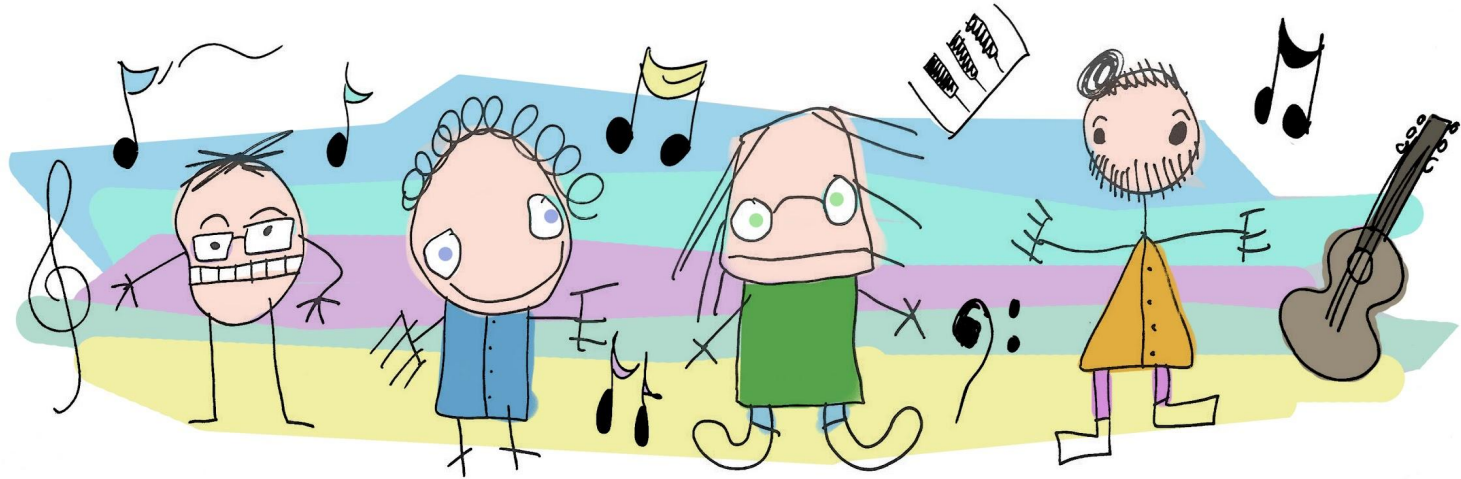


# Sound & Music



# Brief

Vår oppgave er å utforske hvordan man gjennom interaksjonsdesign og digitale medier kan skape nye interaktive lyd- og musikkopplevelser for barn i aldersgruppen 1-8 år.

# Idédugnad

“The six thinking hats”

# Etnografi

## CityKids

*Se hvordan målgruppen oppfører seg i konteksten vi skal designe for. Se hvilken setting våre designforslag skal inn i. Undersøke hva som er engasjerende i en slik kontekst.*

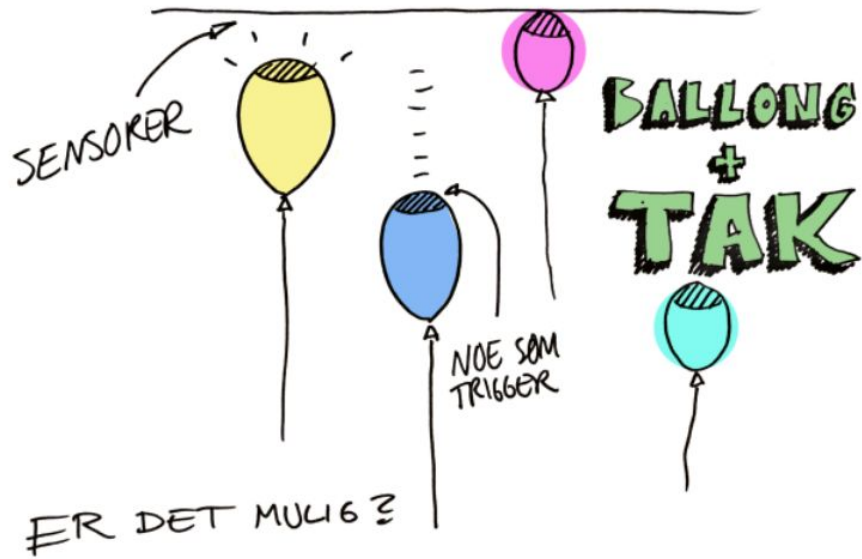
## Rockheim

*Se hva som finnes av interaktive installasjoner på et opplevelsesmuseum for musikk.*

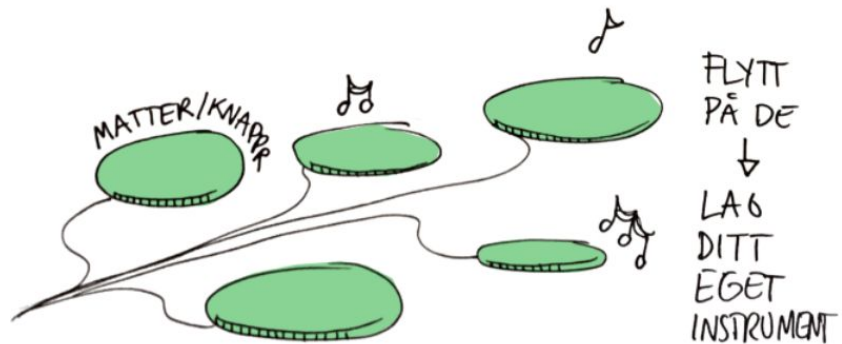
# Intervju

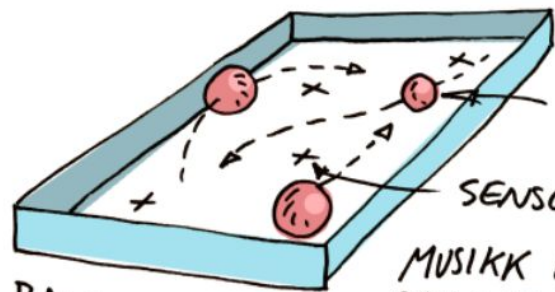
## Profesjonell musiker/pedagog

*Innsikt i hva musikk er og kan være. Lære om hvordan barn forholder seg til musikk og lyd. Hvordan går man frem for å lære seg et instrument? Hva er lyd og hva er støy? Hvorfor vil man lære seg å spille et instrument?*



DANCE \* 2 MUSICLOUTION





BALLER

SENSORER

MUSIKK LAGES NÅR  
BALLENE DEKKER SENSORENE

BALLSPILLET

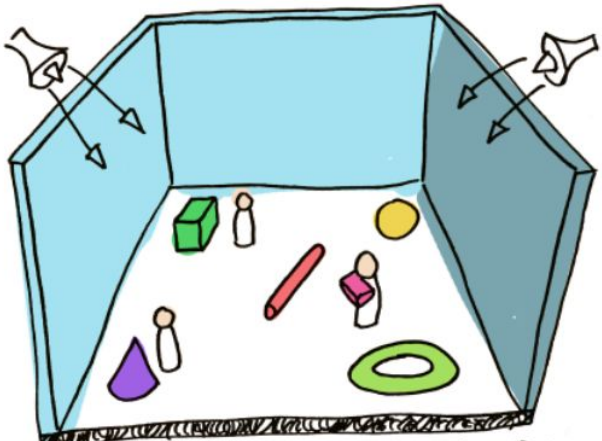


BANAN-PIANO

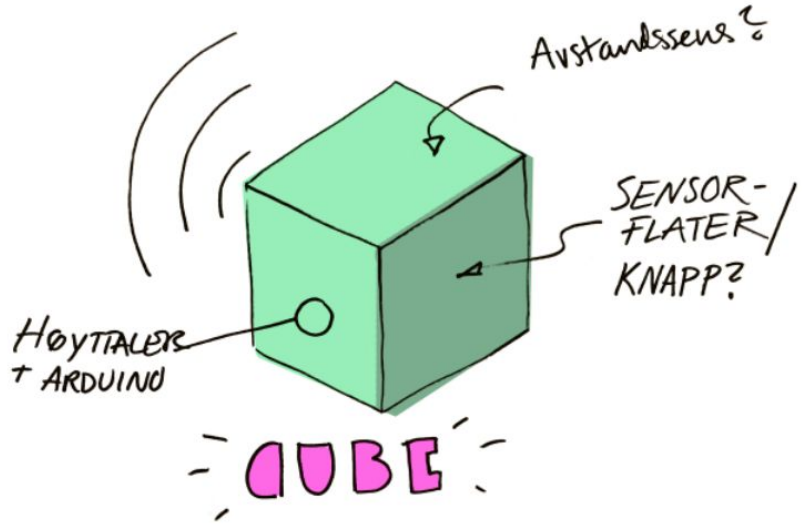
— SPILL PÅ  
FRUKT OG GRØNT

GJØR ALT TIL  
INSTRUMENT

# LYDROMMET



FLYTT PÅ OBJEKTENE OG LYD-  
BILDET ENDRETT PÅ SEG



# “Hallway” testing





# “Hallway” testing



# ~~Speculative/Critical Design~~

~~Kritisere enkle digitale representasjoner av klassiske(komplekse) instrumenter~~

## Research Through Design

3 praksiser/retninger:

~~The Lab(rich interaction design)~~

~~The Showroom(Critical Design)~~

The Field(Participatory Design & User-centered Design)

5 steg:

Select

Design

Evaluate

Reflect and Disseminate

Repeat

# Veien videre

Utvikle endelig prototype for evaluering under CityKids 10 og 11 November

# Litteratur

*Research Through Design in HCI*  
John Zimmerman og Jodi Forlizzi

**Technology Probes: Inspiring  
design for and with families**  
Hutchinson et al.

**Field trial of Tiramisu:  
Crowd-Sourcing Bus Arrival Times  
to Spur Co-Design**  
Zimmerman et al.

**Speculative Design: Crafting the  
speculation**  
James Auger