

IN1060 Presentasjon 2

Kappa Jr.
Lavoppløselige prototyper
Demokratid

Hva vi har gjort så langt

- ▶ Analyserte og koderte intervju med pedagog
- ▶ Observasjon av målgruppen i kontekst
- ▶ Intervju av professor i utviklingspsykologi
- ▶ Fastsatte behov og krav utifra innsamlet data
- ▶ Tegnet og modellert prototyper



Problemstilling

- ▶ Samarbeidsevne
- ▶ “Hvordan oppfordre til inkluderende samarbeid hos barn?”

Behov og krav

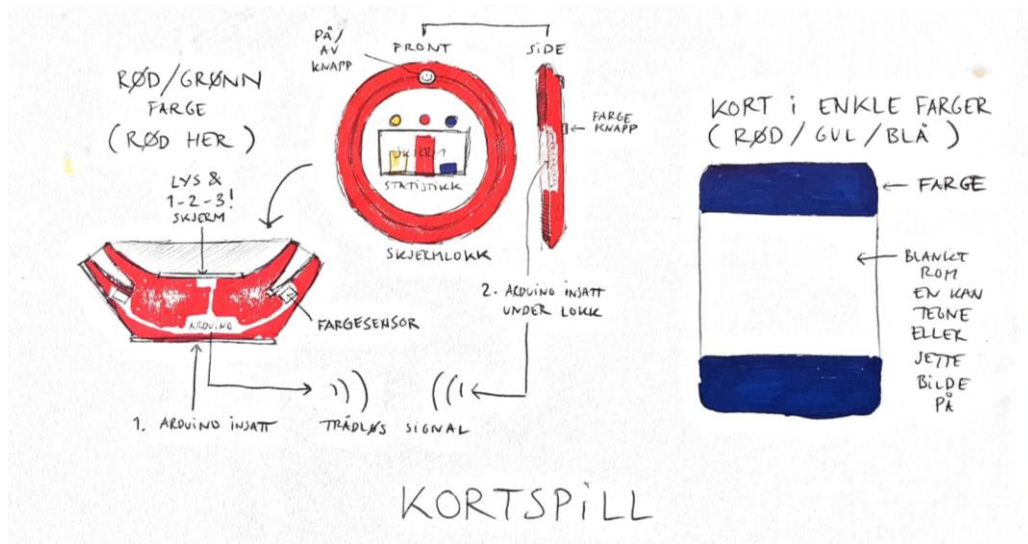
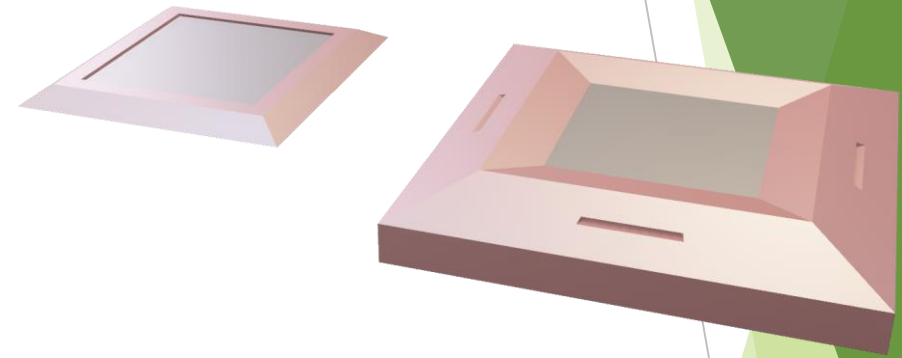
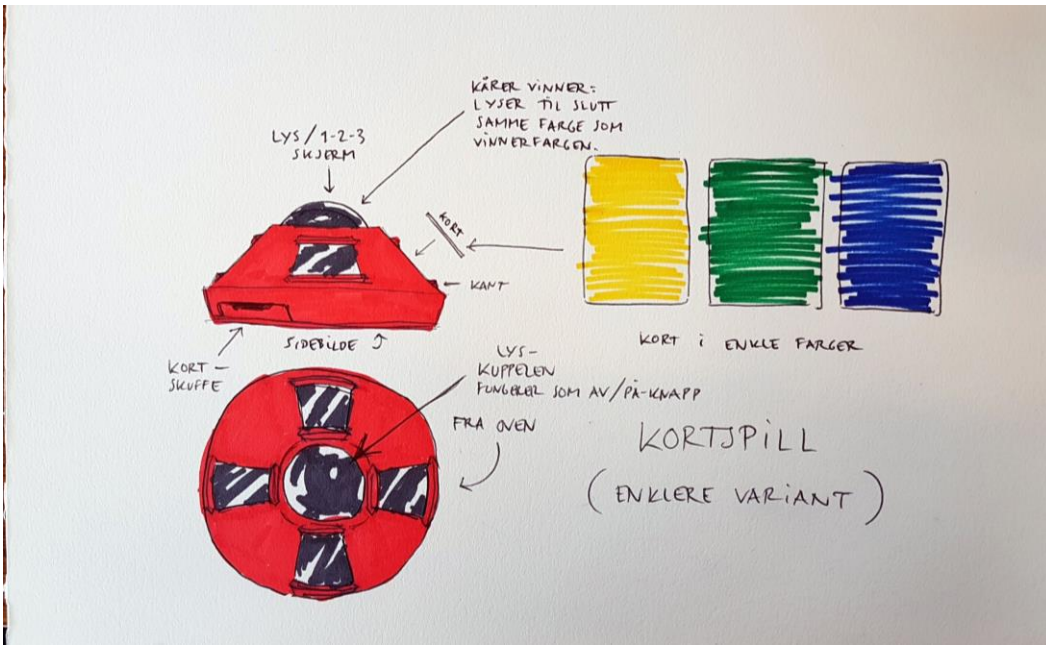
▶ Behov:

- ▶ Taktil og anskuelig
- ▶ Fellesskap
- ▶ Konstant stimulus
- ▶ Mestringsfølelse
- ▶ Positiv tilbakemelding
- ▶ Forutsigbarhet
- ▶ Gjentakelse
- ▶ Veiledning
- ▶ Moro

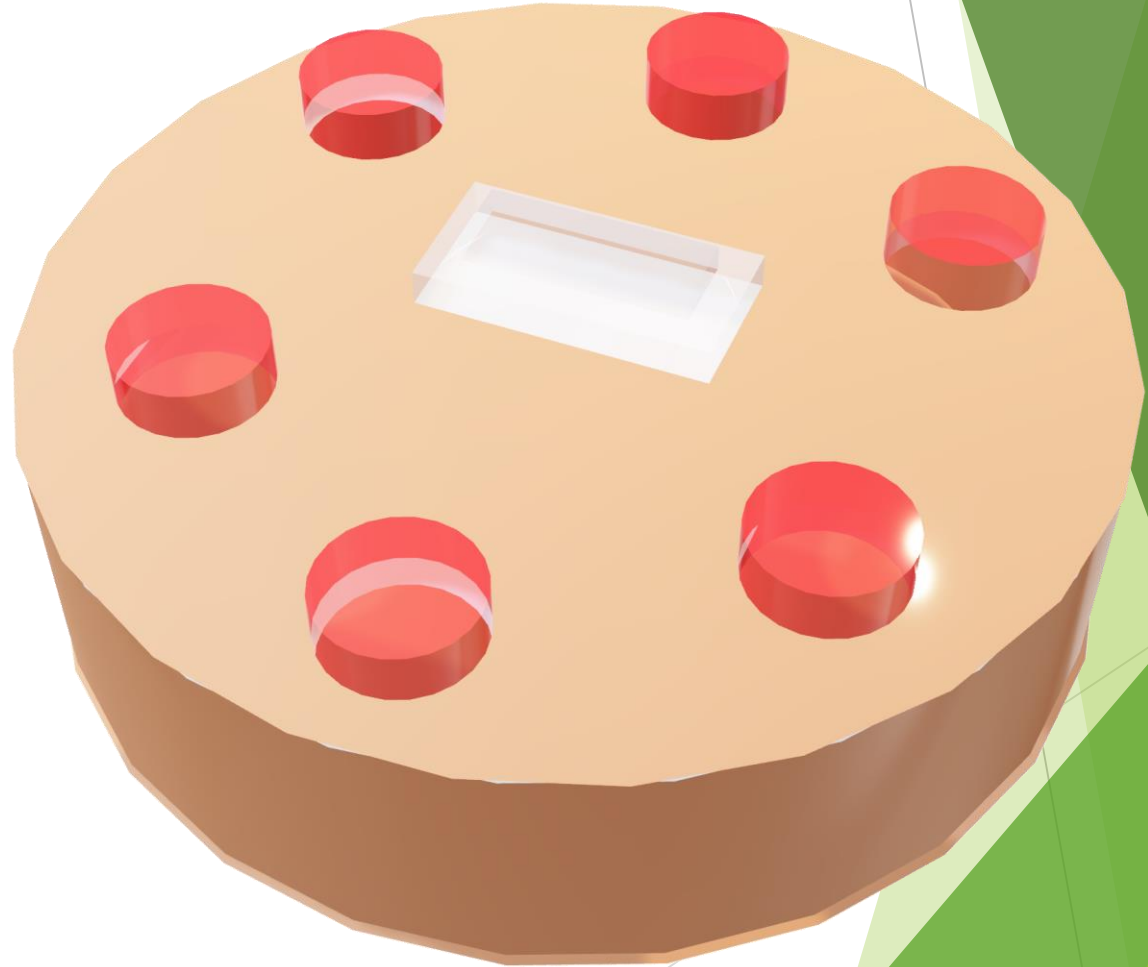
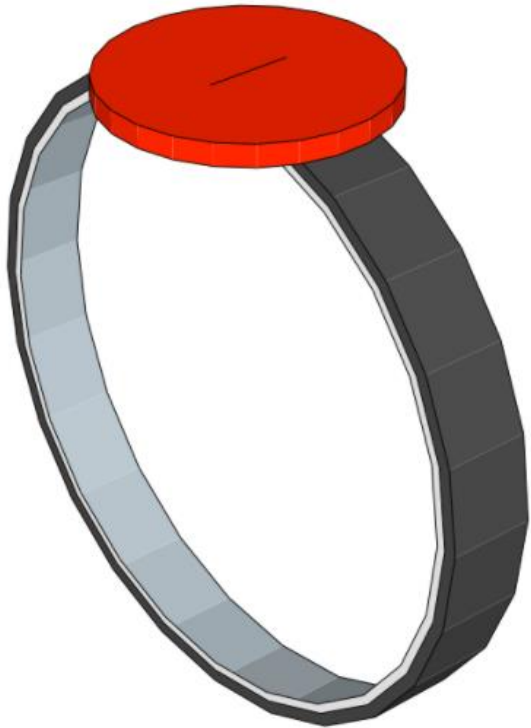
▶ Krav:

- ▶ Konkret, ikke abstract
- ▶ Samarbeidsoppfordrende
- ▶ Oppmerksomhetsfangende
- ▶ Gamification
- ▶ Mobilt
- ▶ Tåle behandling av barn
- ▶ Lett forståelig
- ▶ Multiplayer
- ▶ Forutsigbart
- ▶ Krever mental tilstedeværelse

Prototype 1: Kortspill

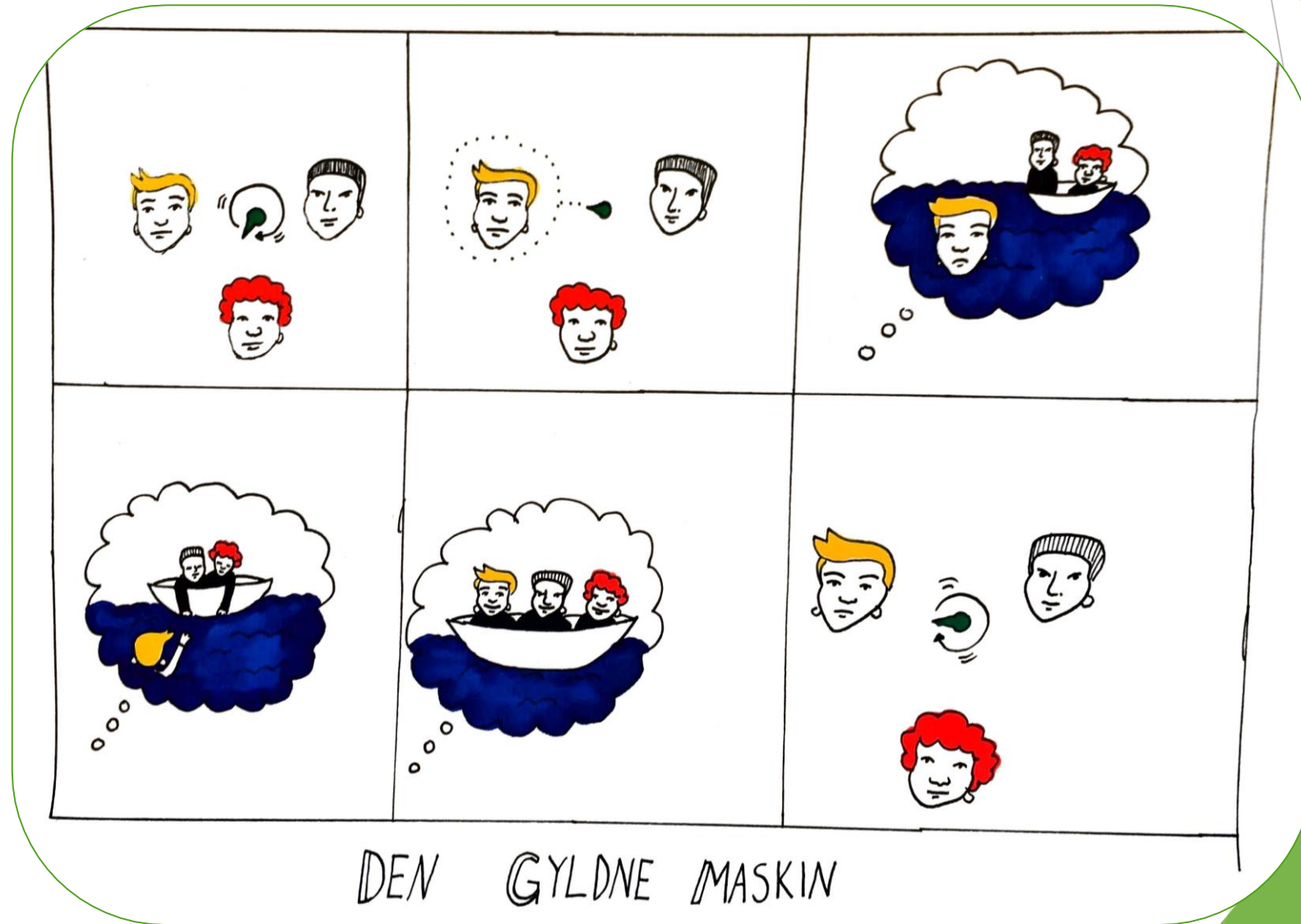


Prototype 2: Reaksjonsspill



Konsept: Den gylne maskin

- Ide: Å lære bort den gylne regel



Veien videre

- ▶ Heuristisk evaluering av prototyper med eksperter
- ▶ Videreutvikling av prototyper etter evaluering med barn
- ▶ Intervju av professor i pedagogikk
- ▶ Teknisk implementasjon med Arduino
- ▶ Bestilling av komponenter