

# Lesenotater 6: Interaksjon (kap 3 + artikler)

IN1060 – Bruksorientert design

Vår 2021

*Krav til innlevering:*

*Minimum ½ side, maks 2 sider. Skriftstørrelse 12, 1.5 linjeavstand*

*Filformat: PDF, filnavn: brukernavn\_lesenotater5*

*Frist for innlevering: 21.05 kl 23.59 i Devilry*

## **Pensum:**

- Kapittel 3 Interaksjon i læreboka
- Eva Hornecker & Jacob Buur: *Getting a Grip on Tangible Interaction: A Framework on Physical Space and Social Interaction*
- Lars Erik Holmquist: *Intelligence on Tap: Artificial Intelligence as a New Design Material*
- Rebekka Soma, Vegard Dønnem Søyseth, Magnus Søyland & Trenton Schulz: *Facilitating Robots at Home: A Frame-work for Understanding Robot Facilitation*

## **Oppgaver:**

1. Hvordan vil du definere interaksjon? Hva er det interaksjonsdesignere designer?
2. Bruk begrepsapparatet til Hornecker og Buur på prototypen i ditt prosjekt. Hvilke av dimensjonene passer og hvilke passer ikke? Begrunn. *Hvis dere ikke har valgt prototype ennå kan du bruke begrepsapparatet til å planlegge prototypens rolle og form.*
3. Holmquist beskriver seks utfordringer vi møter når kunstig intelligens inngår i designet. Hvilken av disse mener du er den viktigste? Begrunn.
4. Soma og hennes kolleger diskuterer hvordan man må tilrettelegge (fasilitere) for roboter for at de skal fungere. Forklar kort hvordan og hvorfor prototypen i deres prosjekt trenger pre-, peri, eller post-fasilitering.