

Prosjektoppgave in1060, våren 2022

I in1060 skal det gjennomføres et stort, semesterlangt prosjekt der studentene i grupper skal gjennomføre en designprosess for og med brukere. Det overordnede temaet for prosjektet er *interaksjon uten skjerm*, der Arduino eller tilsvarende elektronikk skal være kjernen i prosjektets tekniske løsning.

Interaksjon uten skjerm betyr at input og output skjer ved berøring eller bevegelse av en fysisk, håndfast artefakt. Teknologien kan være bærbar og f.eks. integrert i klær eller andre ting vi bærer med oss, eller den kan være innbakt i omgivelsene slik at vi interagerer ved å bevege oss eller berøre omgivelsene. Videre kan teknologien være «overalt» f.eks. fordelt på flere ting som snakker sammen (*Internet of Things*, IoT). Og, ikke minst, teknologien kan gjøre ting på egen hånd, etter gitte kriterier, som f.eks. en termostat som slår på varmen når temperaturen er under et visst, predefinert nivå.

Interaksjon uten skjerm betyr at bruker interagerer med teknologien ved hjelp av håndfast interaksjon («tangible interaction») og kan kjennetegnes som

- bærbar teknologi («wearable computing»),
- innbakt teknologi («embedded computing») eller
- allestedsnærværende teknologi («ubiquitous computing»).

Prosjektene i in1060 har ofte et tema, som velferdsteknologi i 2020, opplevd isolasjon i 2021. Årets prosjekt har ikke et eget tema, og gruppene står fritt til å velge tema i samarbeid med sine brukere. Imidlertid vil vi i 2022 fokusere spesielt på forholdet mellom form og funksjon i prototypingen. Dette betyr at brukskonteksten og brukerne bør påvirke både form og funksjon, og at analyser i og av prototypingen blir viktige i prosjektet.

Kravene til prosjektet er:

1. Arduino skal være kjernen i løsningen, dvs. den skal ikke kunne vært en app
2. brukerne skal ikke være medstudenter, men folk som tenker og lever forskjellig fra studenter
3. prosjektet skal være basert på kvalitative metoder som intervju & observasjon, ikke kvantitative metoder.

Oppsummert: Prosjektgruppen kan velge tema for prosjektet selv. Resultatet av prosjektet skal være en fungerende prototype som er designet i samarbeid med brukerne og som de ønsker å bruke. Det er særlig forholdet mellom form og funksjon som skal reflekteres over i prosjektet og i prosjektrapporten.

Lykke til!