

in1060 - Bruksorientert design

Obligatorisk presentasjon 2: prototyper

Gjennomføres i gruppetimene i uke 17 (+ mandag i uke 18) dvs. mellom 23 - 29. april.

Denne obligatoriske gruppeoppgaven består av tre deler:

1. Oppdatering av prosjektside senest kl. 13.59 dagen før presentasjonen
2. Presentasjon av prototyper i gruppetimen i uke 17 (+ mandag i uke 18)
3. Lære av egen og andres tilbakemeldinger på prosjektidéer

Formelle krav for innleveringen:

1. Oppdater prosjektsiden og legg inn beskrivelse av prototypene dere har laget som forslag til løsninger på problemer dere har identifisert i undersøkelsene deres.
2. Husk å legge ut presentasjonen (i pdf) på prosjektsiden senest kl. 13.59 dagen før presentasjonen.
3. Alle i prosjektgruppen skal være til stede under presentasjonen.
Hvis noen må være hjemme pga. sykdom, skal de enten delta på Zoom og ha på kameraet eller de må gjøre en egen obligatorisk oppgave i ettertid. Husk å melde fra om fravær til gruppelærer **før** timen starter.

Gruppelærer lager en liste over hvilke prosjektgrupper som skal presentere når, som ved den første presentasjonen. Det er obligatorisk for alle å høre på alle presentasjonene i sin øvingsgruppe, fordi man lærer mye ved å se og diskutere andre gruppers arbeid.

Presentasjonen skal vare maks. fem minutter og gi en veldig kort presentasjon av hva som er gjort i prosjektet til nå, ideene dere har kommet fram til, og hvordan de er forankret i undersøkelsene deres og hos brukerne. Bruk ca. halvparten av tiden til å presentere minst to lav-oppløselige prototyper (eventuelt skisser) der de to på ulike måter konkretiserer den design-ideen dere har identifisert som relevant for brukerne (eventuelt flere ideer om dere ikke har landet på en idé ennå).

Presentasjonen skal inneholde:

1. Kort introduksjon om temaet og problemområdet dere har identifisert og hvordan dere kom frem til det
2. Kort om hvilket konsept dere har kommet fram til og hvilket form-konsept dere har valgt (evt. visjon og målbilde). Hvorfor disse—hvordan er de forankret i undersøkelsene deres?

Legg mest vekt på å formidle:

3. Minst to prototyper som konkretiserer konseptene
 - a. Hvilke aspekter prototypen utforsker dere: rolle, form («look and-feel») eller implementasjon?
 - b. Eksempler på forskjellige konseptuelle, tekniske eller funksjonelle måter som kan brukes for å konkretisere samme idé
4. Prototypene skal presentere konseptene på en god og forståelig måte og ideelt sett gjøre det mulig for brukergruppen å evaluere dem

Kort avslutning om:

5. Eventuelle tekniske utfordringer med å utvikle en høyoppløselig prototype, og hvilken rolle Arduino har i denne. Litt om veien videre.
6. Hvordan dere tenker å prøve ut prototypene i brukskonteksten og med brukerne.

Etter hver presentasjon er det satt av tid til spørsmål og tilbakemelding fra gruppelærere, lærere og andre inviterte fra Ifi, samt de andre prosjektgruppene i in1060.

Lykke til!