

Obligatorisk oppgave 3

1. **Gruppens medlemmer:** Ninel, Tina, Hodo, Aleksandra, Karolina og Linett
2. **Tema:** Temaet for prosjektet vårt er tomrom. Vi har velgt tema "tomrom". Temaet for oss betyr at vi skal lage noe som er underholdende og engasjerende. Vi ønsker å skape noe brukeren kan interagere med og som i seg selv utgjør et bra tilskudd til det nye flotte bygget vårt. Vi ønsker også å lage noe som er fargerikt og som vil berike de tomme områdene.

Mål: Målet vårt er å skape noe som engasjerer og underholder forbipasserende eller folk som står og venter.

Målgruppe: Målgruppen skal være studenter ved ifi som tilbringer mye tid på bygget.

3. **Prototype 1:** Himmelleger

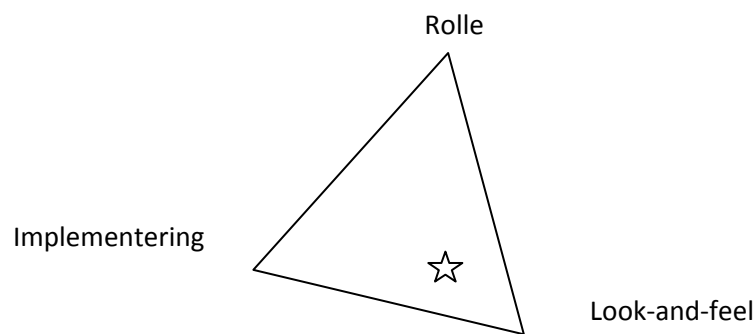
Visjon: Den ene visjonen for denne modellen er å vise hvordan himmelleger påvirker hverandre. Vår andre visjon er å få studenter på ifi til å være mer oppmerksomme på de omgivelsene som er rundt dem. Vi vil vise den vakre siden av himmelen, med stjerner, planeter og andre himmelleger. Vi vil at personer skal leke med vår installasjon, og det som skal friste medstudenter til å ta del i interaksjonen, vil være ved hjelp av lyder.

Målgruppe: Vi ønsker at vår installasjon først og fremst skal bli brukt av studenter, ansatte og besøkende ved Ole Johan Dahls hus. Den primære målgruppen vil være studenter og ansatte ved Ifi2, mens den sekundære målgruppen vil være besøkende ved bygget.



Rollen til prototypen er å være underholdende og skape farger rundt bygget. Gjøre gangene litt mer interessante og livlige. Nytt til prototypen skal være der for å få tiden til å gå litt fortere. Når det gjelder brukerens sanseopplevelse så skal prototypen fokusere noe mer på "look and feel"-delen enn på "rolle" og "implementering".

Når det gjelder implementeringen så har vi kommet frem til at vi skal ta i bruk lyd og farger for å den til å virke. Den skal ha sensorer som merker at det settes i gang en bevegelse og reagerer på det.



Målet med denne delen er å kommunisere visjon ved å vekke inspirasjon hos brukerne slik at de kan skjønne lett hva som skal skje og oppleve glede ved å betrakte prototypen, visuell glede, vi tenkte å bruke lamper og andre lysende gjenstander, arduino kan brukes til å få lyset til skifte farger ved å berøre sensoren og kanskje til andre funksjoner som arduino er i stand til å gjennomføre.

For å utforske løsningen så vil vi se på modellen vi har laget tidligere.. På den måten kan vi finne ut av hvilke steg i brukeropplevelsen vi skal ta hensyn til og være oppmerksomme på.

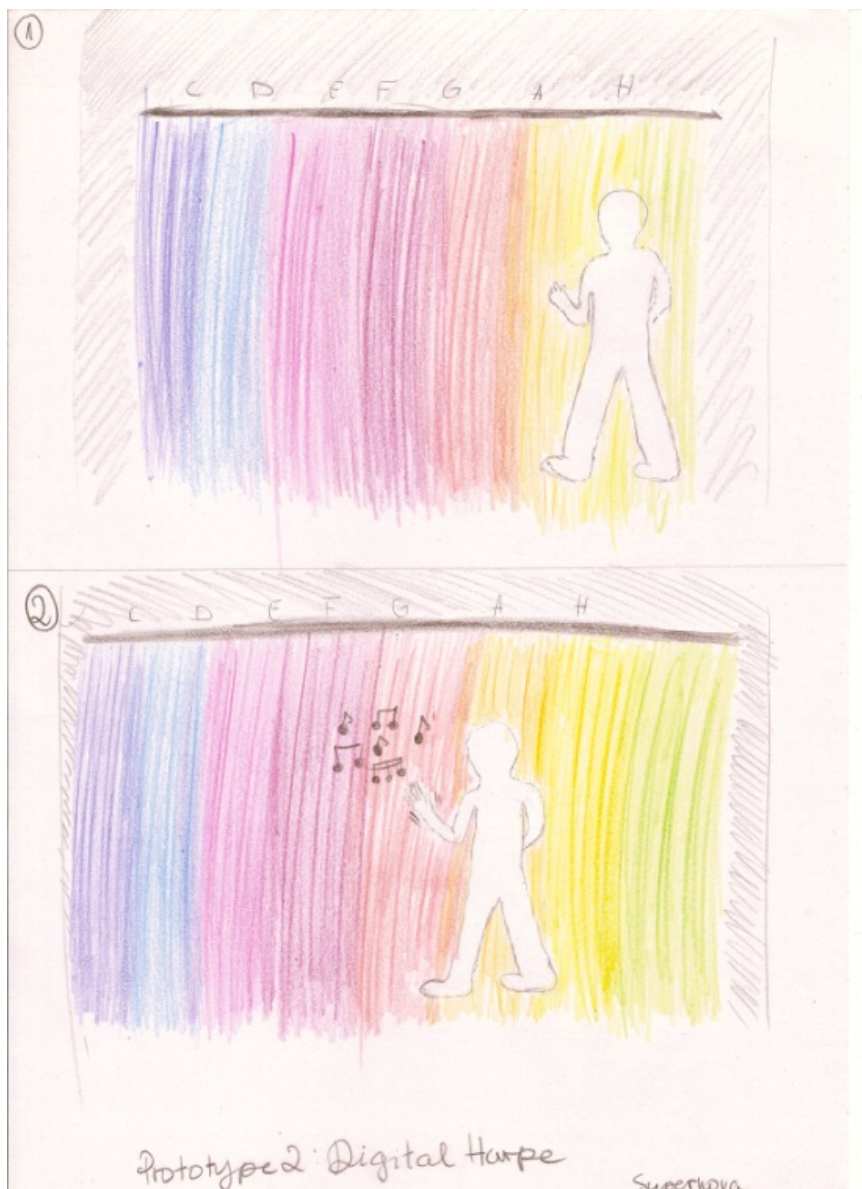
For å få dialog med brukerne, og samarbeide med dem for å lage nye visjoner/ løsninger, så er det viktig å få innspill fra dem om low-fidelity prototypene våre. Og det skal vi få til ved å ta i bruk intervju som innsamlingsmetode av prototypene. For å evaluere løsningsforslagene så skal vi bruke metoden Contextual Inquiry, som går ut på at brukeren er ekspert og utvikleren er novise. Ettersom brukeren vet best hva de vil ha og på den måten kan vi finne ut av hvordan vi kan forbedre high-fidelity prototypen vår i neste steg.

Det vi har gjort i denne omgangen er å lage en low-fidelity prototype som er utseendemessig veldig lik high-fidelity prototypen, men funksjonelt sett så mangler det de viktigste

funksjonene som er lyd og sensorer, elektronikk som skal sette i gang funksjonalitet. Vi har gjort dette fordi vi hadde lyst til å utforske ideen vår ved hjelp av storyboard og se hvordan prototypen ville bli seende ut som et løsningsforslag. Vi har tatt i bruk et annet materiale (isopor) for å lage denne prototypen, slik at vi kan ha et bilde av high-fidelity prototypen skal se ut til slutt. Siden ideen vår best kan vises gjennom sin form. Når det gjelder materiale så har vi som sagt brukt isopor mens vi i high-fidelity prototypen skal bruke et annet type materiale. Vi har lekt med tanken om å ta i bruk planeter og glassfiber som lyser i mørket.

Prototype 2: Digital Harpe

Bilde:



Vår visjon for denne prototypen er å skape underholdning ved hjelp av interaktivitet med målgruppen. Vi vil at prototypen skal være med på å skape en morsom og livlig stemning.

Vi ønsker at prototypen skal bli brukt av studenter, ansatte og besøkende ved Ole Johan Dahls hus. Den primære målgruppen er studenter og ansatte ved Ifi2, mens den sekundære målgruppen vil være besøkende ved bygget.

Roller til denne prototypen er å fremme musikalitet og nytten er å underholde folk med en simulering av musikkinstrumentet harpe. Brukerens sanseopplevelse : målet her skal være å skape samspill mellom brukeren og den digitale harpen, ved hjelp av farger og musikklyder.

Implementering: Det skal være en C- skala med de 7 forskjellige notene fra C til C. Brukeren får i gang musikken ved å ta på de forskjellige glassfibrene som skal forestille strenger.

For å kommunisere visjonen med denne prototypen skal vi ta for oss et storyboard, der hvor tegner de stegene som brukeren skal gjennomføre. For å utforske en løsning så skal vi høre rundt med andre og få respons på prototypen vi har laget. Dette skal vi også gjøre for å skape dialog og samarbeid med brukerne til å komme med nye løsninger. Vi vil ta i bruk brukertesting for å evaluere løsningsforslaget til denne prototypen.

For denne prototypen har vi tatt et storyboard for å skape et tenkt scenario av produktet i bruk. Vi har tenkt å bruke glassfiber for lys-delen, og fremstille det endelige produktet som en elektronisk kopi av en harpe, slik at brukeren kan se hva det skal forestille.

4. Kort beskrivelse:

Prototype 1: Himmelleger

Vår visjon for denne modellen er å vise hvordan himmelleger påvirker hverandre. Vi har lyst å få studenter på ifi til å være mer oppmerksomme på de omgivelsene som er rundt dem, og vise dem den vakre siden av himmelen, med stjerner, planeter og andre himmelleger. Vi vil at studenter skal leke med vår installasjon, og friste medstudenter til å ta del i interaksjonen, som da blir gjenspeilet i de ulike lydene som blir laget.

Prototype 2: Digital Harpe

Med denne prototypen, ønsker vi å skape underholdning ved hjelp av interaktivitet med målgruppen. Vi vil at prototypen skal være med på å skape en morsom og livlig stemning.

Roller til denne prototypen er å fremme musikalitet og nytten er å underholde folk med en simulering av musikkinstrumentet harpe. Brukerens sanseopplevelse : målet her skal være å skape samspill mellom brukeren og den digitale harpen, ved hjelp av farger og musikklyder.