

# OBLIG 3 Team Fakta

**Porsjektgruppas medlemmer:** Hakeem, Leon, Kenneth, Pierre og Espen

## Prosjektets tema

Gjøre det enklere å finne fram i OJDs hus med fagtavle som snakker, og kart som lyser.

## Mål og målgruppe

**Mål: gjøre det lettere å finne fram i OJDs hus, og lettere å vite hva som skjer.**

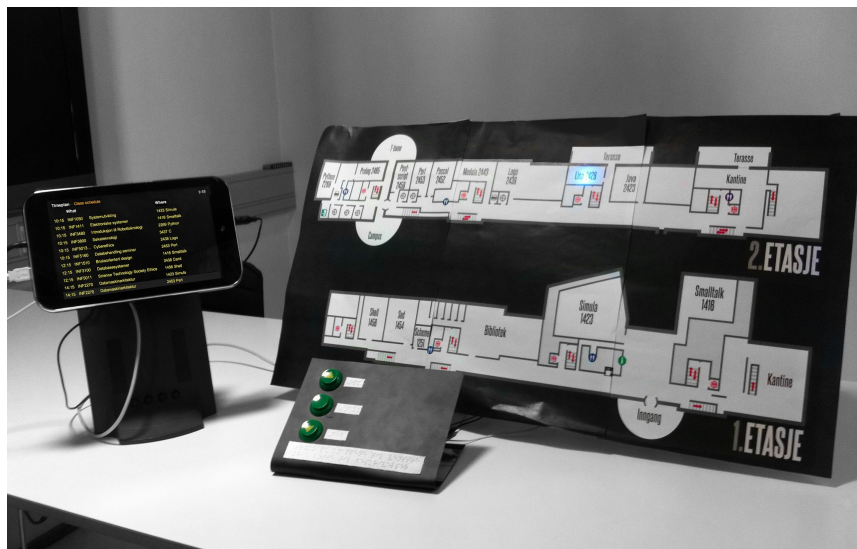
Hovedsakelig er alle besøkende i målgruppa. Vi retter oss ikke kun mot dem som ikke vet hvor de skal, men også mot dem som lurar på hva som skjer her og nå. Skulle man for eksempel ønske å ”stikke innom” på en interessant forelesning i et fag, vil terminalen gi en oversikt over hva som er tilgjengelig.

## Presentasjon av prototypene (to prototyper):

Vi har utviklet to prototyper som representerer to forskjellige løsningsforslag. Prototypens funksjon er hovedsakelig å undersøke hvilken løsning som fungerer best for brukerne våre, og vi tar i bruk en fokusgruppe for å undersøke hva som fungerer best. Forskjellene mellom prototypene ligger i stor grad i hva slags funksjonalitet brukeren er tilbudt. Implementasjonen er ikke så ulik mellom de to prototypene, men brukerens sanseopplevelse vil være litt forskjellig.

### Talking Train Table:

#### Prototype #1:



**Utseende og kommunikasjon med bruker:** Brukeren benytter knapper til å navigere skjermen. Tre knapper: *opp*, *ned* og *ok*.

Opp og ned tolkes av terminalen slik at ønsket undervisningstime er markert på terminalen. Trykker brukeren *ok*, trigger dette visning av hvor undervisningen finner sted på kart med led-lamper. Terminalen har en høyttaler med volumkontroll. En stemme sier hvor du skal gå: (eks. ”opp trappen og til høyre”).

### Prototype #2:



**Utseende og kommunikasjon med bruker:** Brukeren navigerer meny via *touch*-sensitiv skjerm. Valget trigger visning av animert person på kart som går til ønsket destinasjon. Dette skjerm på en annen skjerm.

Terminalen spiller av lyd som på prototype #1, men har også en motion sensor som tolkes av Arduino. Tanken er at hvis ingen er i nærheten, skal terminalen ” snakke ” til folk rundt, (eks. ”kom hit ’a. Er’u lost eller?”).